

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SINGOROJO KABUPATEN KENDAL

Dharma Fauzan Nabil Huwaidi¹, Isa Ansori²

¹PGSD Universitas Negeri Semarang

²PGSD Universitas Negeri Semarang

¹darmasmc994@students.unnes.ac.id, ²isaansori@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This research examines the development of Flipbook learning media paired with the Problem Based Learning (PBL) learning model in improving grade V IPAS learning outcomes. The type of research used is Research and Development (R&D). the research subject used 19 fifth grade students of SD Negeri 2 Singorojo, Kendal Regency. The results of the student pretest and posttest, the average score of the small group was 46.6 and the subsequent test was 93.3. The average score of the large group test was 43 and the final score was 92.5. The results in this study concluded that flipbook media is very feasible to use in the learning process in social studies lessons and is able to improve the social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 2 Singosari Kendal Regency.

Keywords: social science education, flipbook, problem based learning (PBL)

ABSTRAK

Penelitian ini menguji pengembangan media pembelajaran *Flipbook* yang dipasangkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian yang digunakan 19 siswa kelas V SD Negeri 2 Singorojo Kabupaten Kendal. Hasil pretest dan posttest siswa, rata-rata skor kelompok kecil sebesar 46,6 dan tes selanjutnya 93,3. Nilai rata-rata tes kelompok besar adalah 43 dan nilai akhirnya 92,5. Hasil pada penelitian ini disimpulkan bahwa media *flipbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada Pelajaran IPS serta mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Singosari Kabupaten Kendal.

Kata Kunci: pendidikan ilmu pengetahuan sosial, *flipbook*, PBL

A. Pendahuluan

Pendidikan dan Pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam perkembangan

sumber daya manusia di dunia.

Pendefinisian paling sederhana dari pendidikan ialah upaya manusia secara sadar dalam menumbuh-

kembangkan potensi lahiriyah secara fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan budaya sekitarnya (Rahman, dkk, 2022:2).

Kemudian, definisi pembelajaran yakni sebagai upaya yang dilakukan dengan kesengajaan, terarah dan terencana yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sebelum proses pembelajaran dimulai, dilakukan dengan kendali penuh atas diri individu siswa sehingga terjadi belajar pada dirinya sendiri (Siregar, 2015).

Landasan utama dalam pelaksanaan pembelajaran yakni mengacu pada kurikulum (Lestari, 2023:85). Menurut Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, sistem pendidikan di Indonesia mengacu kepada kurikulum 2013, terkandung di dalamnya Standar Kompetensi Kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang memerhatikan seluruh kemampuan siswa yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Pasal 5 menjelaskan Standar Isi Kurikulum, di dalamnya memuat mata pelajaran yang dibagi menjadi kelompok A dan B, yang salah

satunya termuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu dari beberapa ilmu pengetahuan yang ada di jenjang pendidikan nasional, yang keberadaannya menjadi penyalur dan penyaring atas perkembangan keterampilan bersosial dalam lingkungan masyarakat. Fokus utama dalam pembelajaran IPS ada pada pengembangan pendidikan sosial sehingga dapat diterapkan di kehidupan (Hasnah, 2022:29). Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar semestinya mampu menjadi wadah siswa dalam menanam dan menuai sikap sosiokultural siswa yang menjunjung tinggi kebangsaan dan cinta tanah air, berbangsa dan bernegara yang berjiwa sosial tinggi.

Menentukan perlakuan selama pembelajaran oleh guru terhadap siswa sangat memengaruhi jalannya pembelajaran. Dibutuhkannya suatu alat bantu dalam menyampaikan materi selama pembelajaran, yang dikenal sebagai media pembelajaran. Wulandari (2023:3928) menyatakan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menyampaikan

materi pelajaran kepada siswanya dan membuat materi menarik bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat membantu guru mencapai tujuan dan ketercapaian pembelajaran yang ditentukan.

Penerapan media pembelajaran tidak terlepas dari model pembelajaran yang digunakan. Siregar (2021:66) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual (benda acuan atau tiruan) yang secara sistematis tergambarkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan..

Esensi dari ditentukannya tujuan dalam ketercapaian pembelajaran ialah seberapa memuaskannya hasil belajar yang diperoleh. Pemerolehan pencapaian peserta didik dalam sebuah pembelajaran pasca mengikuti serangkaian pembelajaran merupakan hasil belajar (Rahman, 2022:298). Dengan demikian, perancangan pembelajaran oleh guru akan menentukan hasil belajar yang diperoleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2022) menunjukkan adanya kekurangan pada hasil

belajar siswa ketika diterapkannya media pembelajaran konvensional. Namun hasil belajar peserta didik meningkat setelah guru menerapkan media pembelajaran interaktif yang mampu menambah daya tarik belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menjadi jalan keluar dari rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan yang serupa juga terjadi di SD Negeri Singorojo 2 Kabupaten Kendal, yang dimana pada kelas V terdiri dari 19 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tahap wawancara, observasi lapangan, serta analisis arsip nilai hasil belajar sebelum dilakukannya penelitian. Pada tahap wawancara, peneliti mendapati hasil bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas V terkait pemahaman pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Kendala lain yang sebagian besar dialami siswa yakni adanya anggapan bahwa materi tersebut sukar dipahami jika dijelaskan tanpa alat peraga atau bantuan media yang sesuai. Selanjutnya, peneliti mendapati hasil dari wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V yang dimana

pada kelas V masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar dan teks pada buku.

Peneliti juga mendapati permasalahan lainnya yang dialami siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas V seperti perasaan bosan dan kurang ketertarikan dalam memperhatikan penjelasan materi oleh guru seiring berlangsungnya pembelajaran. Suasana kelas yang sering gaduh menjadi bukti bahwa kurangnya ketertarikan belajar peserta didik di kelas V dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dibuktikan dengan hasil belajar yang rendah. Nilai Ujian Akhir Semester 1 yang menjadi acuan peneliti terhadap hasil belajar IPS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (selanjutnya disebut KKM) sebesar 70. Berdasarkan jumlah siswa kelas 5 sebanyak 19 siswa, hanya 6 siswa (31,58%) yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 13 siswa (68,42%) yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (selanjutnya

disebut PBL). *Flipbook* adalah salah satu media berperangkat lunak berbasis aplikasi yang dirancang untuk mengubah berkas PDF atau *portable document format* menjadi teks dalam halaman selayaknya buku, tetapi juga dilengkapi oleh beberapa fitur seperti gambar, audio, serta video di dalam-nya (Kordelinda, 2022:13). Selain itu, peneliti menggunakan media *Flipbook* berbasis Heyzine yang dimana terdapat fitur tambahan seperti tata letak yang dapat disesuaikan, efek transisi halaman, dan kemampuan untuk membagikan flipbook secara online atau mengunduhnya dalam format yang sesuai untuk digunakan secara offline. Dengan digunakannya media *Flipbook*, guru dapat mengkreasikan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Dalam penerapannya, sebuah media selalu disesuaikan dengan kriteria dan karakteristik siswa yang diajar. Perkembangan media dalam pembelajaran selalu ada di setiap zaman seiring berkembangnya kemampuan siswa (Agustin, 2021:11). Dengan demikian, perkembangan suatu media pembelajaran sangat mendukung

dalam hal mengikuti perkembangan kemampuan siswa yang ada.

Pengembangan media *Flipbook* dalam penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widya (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar" menunjukkan persentase validasi sebesar 91% dari penilaian ahli materi dan 86% dari penilaian ahli media. Tingginya persentase hasil validasi media pembelajaran *Flipbook* ini menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan sebagai penunjang dalam memberikan materi oleh guru serta keberhasilan belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model pembelajaran PBL sebagai pendamping dalam mengembangkan media *Flipbook*. *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dimana pembelajaran berfokus pada permasalahan yang nyata yang ada di sekitar siswa (Masduriah, 2020:279). Senada dengan pernyataan tersebut, Burhana (2021:302) berpendapat bahwa pembelajaran bermodelkan PBL dihasilkan melalui proses pemahaman pada aspek komunikasi,

kerja sama, dan sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan dalam penalaran. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model PBL merupakan langkah awal yang bagus bagi siswa untuk mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, serta berpikir kritis terhadap permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung. Adapun proses atau sintaks yang ada pada PBL di antaranya: 1) Orientasi permasalahan yang dihadapi siswa, 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan pemecahan masalah individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menghasilkan karya, dan 5) Analisis dan evaluasi proses dari pemecahan masalah (Hindiyati, dkk., 2022:1250).

Pemilihan model pembelajaran PBL pada pengembangan media *flipbook* dalam penelitian ini didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Khoirudin (2022) yang mengungkapkan bahwa pengembangan media *flipbook* sebagai modul dalam pembelajaran memiliki kategori sangat valid, efektif, dan praktis digunakan serta mampu meningkatkan persentase

keberhasilan belajar siswa serta model pembelajaran PBL yang mampu mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, serta berpikir kritis terhadap permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media untuk pembelajaran kreatif. Penelitian ini juga menawarkan guru pilihan untuk memilih model pembelajaran yang bermanfaat, membantu dalam menentukan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif, dan meningkatkan interaksi siswa dalam pelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat menawarkan sekolah pilihan untuk menggunakan media pembelajaran kreatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan data dalam bentuk angka dan menganalisisnya menggunakan statistik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Sebelum melakukan penelitian, soal juga diuji dengan menggunakan uji

kelayakan, uji validitas, dan uji reliabilitas. Selanjutnya analisis data dibagi menjadi dua yaitu analisis data awal dengan uji normalitas dan analisis data akhir dengan uji-t serta uji n-gain. Menurut Sugiyono (2016), pendekatan ini didasarkan pada filosofi positivism, realitas sebagai sesuatu yang dapat diukur dan diamati, serta mengkaji hubungan sebab-akibat dalam gejala yang diteliti. Sampel diambil secara acak untuk memastikan hasil dapat digeneralisasikan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti *research and development* (R&D), yakni penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, membuat produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut (Sugiyono, 2016:297).

Proses atau pendekatan yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk disebut penelitian dan pengembangan, menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:394).

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media *Flipbook* pada penelitian ini yakni dengan model Borg dan Gall. Model penelitian dan pengembangan

ini diadaptasi oleh Borg dan Gall yang berjumlah 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Namun karena kurangnya waktu dan dana, peneliti baru selesai pada tahap 8. Prosedur ini termasuk mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Fokus utama dalam penelitian yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran *Flipbook*. Setelah melalui tahapan validasi dan revisi, media diuji coba di kelas V SD Negeri 3 Singorejo. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan layak digunakan, meskipun tidak mencapai tahap produksi massal. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dan besar untuk memastikan efektivitas media pembelajaran ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 2 Singorejo Kabupaten

Kendal, peneliti merancang pembuatan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *platform* Hayzine materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari pengembangan pada media pembelajaran *Flipbook* berbasis *platform* Hayzine ini adalah untuk mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan keberhasilan belajar terhadap materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS kelas V.

1. Tahap Analisis Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Singorejo, terdapat permasalahan pada penggunaan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran non-konvensional, yang selanjutnya dijabarkan sebagai berikut: (1) keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif; (2) Rendahnya hasil belajar siswa; serta (3) Masih diterapkannya metode ceramah oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu media pembelajaran

pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 2 Singorojo.

2. Tahap Pengumpulan Data

Selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah dan beberapa media dengan jumlah pembelajaran yang terbatas. Guru membutuhkan lingkungan belajar berbasis teknologi untuk meningkatkan minat siswa dan juga untuk mengajarkan motivasi siswa materi terhadap untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sepakat untuk mengembangkan media *Flipbook* materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam bentuk audio visual. Sedangkan hasil kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa setuju dengan adanya pengembangan media *Flipbook* dengan spesifikasi audio visual dengan teks penjelasan di dalamnya yang akan memberikan pengalaman baru dalam membaca sebuah media buku berbasis elektronik atau E-book yang memiliki banyak keunggulan dari media konvensional biasa.

3. Tahap Desain Produk

Media pembelajaran flipbook dapat diakses melalui handphone secara gratis dengan menggunakan jaringan internet dalam keadaan data online.

Media flipbook adalah media yang berupa E-Book dengan teks dan gambar yang menarik dan bagus terkait materi pembelajaran jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Di bawah ini merupakan desain media pembelajaran flipbook dengan model pembelajaran *problem based learning*



Gambar 1 Cover Buku

KI dan KD		KI dan KD	
KI	KD	Ilmu Pengetahuan Sosial	PPKn
1. Mengetahui dan menjelaskan apa itu barang. 1.1. Mengetahui jenis, jenis, manfaat, fungsi, dan cara penggunaan barang. 2. Mengetahui, menjelaskan, dan menggunakan istilah-istilah yang berkaitan dengan barang. 3. Mengetahui, menjelaskan, dan menggunakan istilah-istilah yang berkaitan dengan barang. 4. Mengetahui, menjelaskan, dan menggunakan istilah-istilah yang berkaitan dengan barang.	Bahasa Indonesia 3.4. Mengartikan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. 4.4. Memeriksa kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan teks, tulis dan visual.	3.3. Mengetahui peran ekonomi dalam upaya masyarakat kelangkaan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperoleh kreatif dan perantara barang. 4.2. Melakukan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya masyarakat kelangkaan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperoleh kreatif dan perantara barang.	5.4. Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. 4.4. Menyajikan hasil pengamatan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

Gambar 2 KI dan KD

Indikator Bahasa Indonesia	Indikator Ilmu Pengetahuan Dasar
3.4.1. Mengartikan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik (C4) 3.4.2. Mengidentifikasi ciri-ciri Bahasa Iklan dengan tepat (C4) 3.4.3. Menyajikan ciri-ciri bahasa iklan dengan tepat 4.4.1. Memeriksa kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan teks, tulis dan visual (P3) 4.4.2. Memeriksa kembali iklan reklame sederhana menggunakan bahasa lisan (P3) dan tulis (P3)	IPS 3.3.1. Mengetahui peran ekonomi Masyarakat, serta pengaruh terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi Masyarakat (C4) 4.2.1. Mengetahui kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat sekitar dalam upaya kesejahteraan kehidupan Masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperoleh kreatif dan perantara barang (P3) 4.3.2. Melakukan kegiatan ekonomi dan produk unggulan yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat (P3)

Gambar 3 Indikator Pembelajaran



Gambar 4 Materi Pembelajaran



Gambar 5 Cover Penutup

4. Tahap Validasi Desain

Tahap validasi desain dapat diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Tim Ahli

Presentase	Kriteria
86% < skor < 100%	Sangat layak
76% < skor < 85%	Layak
66% < skor < 75%	Cukup layak
55% < skor < 65%	Kurang layak
<54%	Tidak layak

Hasil validasi desain dari ahli media mendapatkan nilai 90,6% hal ini berarti media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran problem based learning sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penilaian ahli materi didapatkan nilai sebesar 93,3%, dapat dipastikan bahwa materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran problem based learning sangat layak digunakan dalam pembelajaran

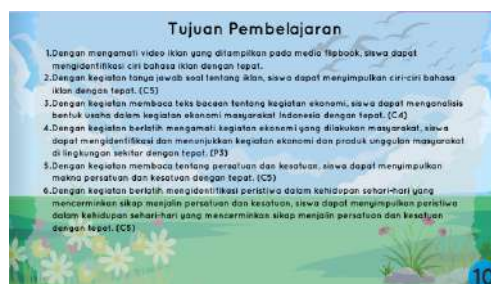
dengan penambahan sumber materi terbaru dari internet.

5. Tahap Revisi Desain

Terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki setelah media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran problem based learning dinilai oleh ahli media dan ahli materi yaitu sebagai berikut: (1) tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan lagi dengan KD dan indikator; dan (2) menambahkan profil dosen pembimbing.



Gambar 6 Sebelum Revisi



Gambar 7 Sesudah Revisi



Gambar 8 Sebelum Revisi



Gambar 9 Sesudah Revisi

6. Tahap Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk ini dilakukan di SD Negeri 3 Singorojo Kabupaten Kendal. Hasil tes produk yang diperoleh siswa pada sesi pretest mendapatkan nilai rata-rata hasil sebesar 46,6% dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 35. Presentase nilai ketuntasan yang dicapai pada pengujian dengan KKM 75 adalah 0%. Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media *flipbook*, siswa kembali mengerjakan soal *posttest* dengan soal yang sama seperti *pretest* dan mendapatkan nilai rata-rata 93,3% dengan nilai terendah 85 dan nilai tertinggi adalah 100. Presentase nilai ketuntasan yang dicapai pada pengujian dengan KKM 75 adalah 100%.

**Tabel 2 Hasil Pretetst dan Posttest
Tahap Uji Coba Produk**

No	Nama	Pretetst	Posttest
1	M. Haidar	65	100
2	Ivana	50	100

3	Gilang	40	95
4	Naura	45	90
5	Alyusmi	45	90
6	Pavita A.N	35	85
Nilai Tertinggi		65	100
Nilai Terendah		35	85
Nilai Rata-rata		46,6	93,3

Selain itu, hasil angket tanggapan guru dan siswa juga menjadi luaran dalam tahap uji coba produk. Dari rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran *problem based learning* secara keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 3 Singorojo memberikan respon sangat baik yakni dengan jumlah total persentase 96,11%. Respon baik juga didapati dari respon guru yang berpresentase 100% sehingga menunjukkan bahwa media *Flipbook* mendapat kriteria sangat baik dengan perbaikan pada penyesuaian jumlah Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti. Pada tahap ini hanya menggunakan 6 siswa sebagai sampel. Hal ini mengacu pada penentuan ukuran sampel dalam Soegiyono (2019:71) yang menyatakan bahwa populasi dengan jumlah 25 orang maka sampelnya adalah 6. Dimana jumlah

siswa kelas V di SD Negeri 2 Singorojo hanya berjumlah 19 siswa, dan di SD Negeri 3 Singorojo berjumlah 19 siswa. Dikarenakan keterbatasan jumlah pada kedua SD tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan sampel skala besar sebanyak 19 siswa dari SD Negeri 2 Singorojo Kabupaten Kendal serta sampel skala kecil sebanyak 6 siswa dari SD Negeri 3 Singorojo Kabupaten Kendal.

7. Tahap Revisi Produk

Dilihat dari hasil respon guru dan siswa pada tahap uji coba produk, media tidak mendapati adanya revisi. Dengan demikian, produk siap untuk diujicobakan.

8. Tahap Uji Coba Pemakaian

Hasil dari dilaksanakannya uji coba di SD Negeri 2 Singorojo Kabupaten Kendal yakni *pre-test post-test* serta hasil tanggapan dari guru dan siswa. Berdasarkan hasil sebelum dan sesudah tes, peneliti memperoleh rata-rata skor *pre-test* siswa sebesar 46,6 dengan pemerolehan skor terendah yakni 35 dan skor tertinggi yakni 65. Sehingga diperoleh 0% dari nilai rata-rata siswa yang memenuhi KKM sebesar 75. Selanjutnya pada tahap *post-test*, peneliti mendapati rata-rata nilai siswa sebesar 93,3

dengan nilai terendah sebesar 85 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Tabel 3 Hasil Pretetst dan Posttest Tahap Uji Coba Pemakaian

No	Nama	Pretetst	Posttest
1	Bilqis	35	95
2	Anggita	35	90
3	Anna	45	90
4	Annisa	45	95
5	Ariani	40	95
6	Cindy	45	90
7	Demiaen	30	90
8	Diaz	60	100
9	Erizka	40	95
10	Khaizuran	25	85
11	Arya	45	90
12	Mastian	65	100
13	Habibi	50	90
14	Umar Fadli	55	95
15	Nindi	50	90
16	Rafida	70	100
17	Sindi	35	85
18	Zahira	45	90
19	Zikri	45	90
Nilai Tertinggi		70	100
Nilai Terendah		35	85
Nilai Rata-rata		43	92,5

Hasil rekapitulasi angket siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan total sebesar 94,17%. Selanjutnya, berdasarkan perhitungan rekapitulasi

pada angket jawaban guru pada tahap uji coba produk skala besar kelas V SD Negeri 2 Singorojo sebesar 100%, dengan demikian hasil ini media *Flipbook* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pasca penerapan 8 tahapan pengembangan, peneliti melakukan analisis data awal yaitu uji normalitas. Uji normalitas diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas yang menunjukkan skor sebelum dan sesudah pada kelompok kecil menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menggunakan *software* SPSS 23 menunjukkan uji normalitas sebesar sig. untuk pretest sebesar 0,987 dan untuk posttest sebesar 0,101. Oleh karena itu, data kelompok kecil sebelum dan sesudah tes akhir berdistribusi normal karena adanya nilai sig. > 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas skor awal dan pasca akhir kelompok besar menunjukkan hasil uji normalitas sig. juga tinggi. Pada *pre-test* sebesar 0,160 dan *pos-test* sebesar 0,150. Dengan demikian data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau nilai sig. > 0,05.

Setelah hasil uji standar diperoleh, dilakukan analisis akhir yaitu uji T dan N Gain. Berdasarkan

hasil pre dan post test kelompok kecil dan besar dianalisis ada tidaknya perbedaan yang signifikan dengan menggunakan uji t. Kriteria dalam uji t adalah:

$T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$, H_a diterima

$T\text{-hitung} < T\text{-tabel}$, H_o diterima

H_o = Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran *problem based learning* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

H_a = Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Kriteria dalam uji t juga dapat dilihat dengan hasil hitung yakni jika nilai sig.(2tailed)<0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.

Pada uji-t hasil yang didapat di kelompok kecil diketahui T-hitung adalah -6.714, T-tabel dari dk=5 dengan taraf signifikan 5% adalah 4.3026. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan T-hitung < T-tabel berarti H_a diterima dengan kesimpulan bahwa Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan

model pembelajaran problem based learning berhasil digunakan dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji-t pada kelompok kecil dengan uji-t berpasangan menggunakan SPSS 23 menunjukkan signifikan (2 tailed) adalah 0,001. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara proses proses pembelajaran saat pretest dan posttest karena sig (2 tail) < 0,005.

Berdasarkan hasil uji-t pada kelompok besar dapat diketahui bahwa T-hitung adalah -21,498. Sedangkan T-tabel dari dk=18 dengan taraf signifikan 5% adalah 2,119. Dengan ini, T-hitung < T-tabel berarti H_0 diterima dengan kesimpulan bahwa pengembangan media flipbook dengan model pembelajaran problem based learning berhasil digunakan dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji-t pada kelompok besar dengan uji-t berpasangan menggunakan SPSS 23 menunjukkan signifikan. (2 tailed) adalah 0,000. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara proses pembelajaran pada saat

pretest dan posttest karena nilai sig (2 tail) < 0,005.

Setelah uji-t dilakukan, uji selanjutnya adalah uji n-gain dimana uji ini merupakan uji peningkatan rata-rata. Nilai n dan simpangan baku di-dapatkan dengan membandingkan selisih antara skor SMI dan *pre-test*. Setelah menggunakan media pembelajaran flipbook dengan model pembelajaran problem based learning materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi, gain menunjukkan adanya peningkatan rata-rata. Kriteria peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Koefisien	Kriteria
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi

Berdasarkan uji N-Gain pada kelompok kecil dapat diketahui N-Gain skor yang didapat ialah 0,60215, nilai ini < 0,7 sehingga kategori yang didapatkan yaitu sedang sehingga efektifitasnya sedang. Maka dapat disimpulkan penggunaan media flipbook dengan model pembelajaran problem based learning pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi adalah efektif.

Berdasarkan uji N-Gain pada kelompok besar diketahui bahwa N-Gain skor yang didapat adalah 0,75215. Nilai ini > 0,7 sehingga kategori yang diperoleh yaitu tinggi sehingga efektivitasnya tinggi. Dapat disimpulkan penggunaan media flipbook dengan model pembelajaran problem based learning berbasis platform heyzone pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi adalah efektif.

Produk yang telah dikembangkan peneliti memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya yaitu pada kemudahan penggunaan media dan kustomisasi desain yang lebih bagus. Penggunaan warna yang terang, gambar yang menarik, video pembelajaran yang kreatif dan gambar yang bagus serta dengan adanya audio yang digunakan untuk relaksasi dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa saat pembelajaran. Berdasarkan keunggulan produk serta hasil penilaian produk yang dikembangkan oleh peneliti melalui uji t dan uji n-gain, disimpulkan jika pengembangan media pembelajaran flipbook dengan model pembelajaran problem based learning pembelajaran IPS materi

jenis usaha dan kegiatan ekonomi dinyatakan efektif dijadikan sebagai media pembelajaran pelengkap pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD/MI dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa peneliti telah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran *PBL* menggunakan metode penelitian kuantitatif model *Research and Development* (R&D) menurut Borg and gall yang terdiri dari 8 tahapan. Pada uji kelayakan media yang dinilai oleh tim ahli menyatakan media sangat layak digunakan. Selain itu, hasil dari tanggapan guru dan siswa pada kelompok kecil diperoleh skor 100% dari tanggapan guru dan perolehan presentase skor sebesar 96,11% dari hasil tanggapan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran *flipbook* dengan model pembelajaran *PBL* efektif digunakan dalam pelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Dengan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, saran yang

dapat disampaikan adalah media pembelajaran flipbook bisa dijadikan salah satu media dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Agustin, M. D., Setiawan, A., & Maruf, M. F. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I Sd Negeri 2 Sengon. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10-19.
- Burhana, A., Octavianti, D., Anggraheni, L. M. R., Ashariyanti, N. D., & Mardani, P. A. A. (2021). Model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 302-307.
- Hindiyati, K., Wirahayu, Y. A., Astina, I. K., & Soekamto, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi terhadap kemampuan memecahkan masalah Geografi siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 1249-1259
- Hasanah, M. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(1), 27-37.
- Istiqomah, I., Masriani, M., Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9156-9169.
- Masduriah, H. (2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL terhadap keterampilan HOTS siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 277-285.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826
- Siregar, R. L. (2021). *Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63-75
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: IKAPI
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.