

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
QUANTUM TEACHING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF PESERTA DIDIK**

Chantika Lina Heryanti¹, Rina Yuliana², (Sigit Setiawan³

¹PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sutan Ageng Tirtayasa, Jl.
Ciwaru Raya No. 25, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten. 42117. Indonesia

Alamat e-mail : 12227190032@untirta.ac.id, rinayuliana@untirta.ac.id,
sigitsetiawan@untirta.ac.id

ABSTRACT

During the learning process, teachers do not modify their teaching methods enough and do not utilize creative, innovative, interactive, and engaging learning media. Consequently, students are less motivated and their cognitive learning outcomes in Indonesian subjects decline. Therefore, there needs to be learning media that supports the learning process. Therefore, researchers decided to use Quantum Teaching-based Flipbook media with the TANDUR method (grow, experience, name, demonstrate, repeat, and celebrate) in the learning process. This research and development aims to develop Quantum Teaching-based Flipbook media, especially in Indonesian subjects, namely the Sehatlah Ragaku material, to describe the feasibility level of Quantum Teaching-based Flipbook media developed to measure student understanding after using Quantum Teaching-based Flipbook media. Research this study was conducted at SDN Kragilan 6 in grade IV with 20 students consisting of 9 boys and 11 girls. The research method was R&D (Research and Development) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The validation results from the learning material experts from both validators obtained an average percentage of 90.5%, meeting the criteria of "Very Appropriate". The results of the validation of learning language experts from both validators got an average percentage of 87.5% with the criteria of "Very Appropriate". The results of the validation of media experts from both validators got an average percentage of 87.3% with the criteria of "Very Appropriate". The overall average percentage of validators got a percentage of 88% with the criteria of "Very Appropriate". The increase in understanding of cognitive learning outcomes of students got a percentage of 85.5% which is included in the category of "Very Good", as well as the average results of cognitive learning tests of 0.72 that the increase in the average value of students is included in the high category because N-gain is in the interval of $N\text{-gain} > 0.7$. If we pay attention to the results of the N-gain test, the increase in cognitive understanding in students after studying the material is already at a high level.

Keywords: Flipbook, Quantum Teaching, cognitive learning.

ABSTRAK

Saat proses pembelajaran guru kurang memodifikasi metode pembelajaran dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif dan menarik. Sehingga, peserta didik kurang termotivasi dan menurunnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran b.indonesia. Maka perlu adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* dengan metode TANDUR (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasi, ulangi dan rayakan) pada proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*, khususnya pada pelajaran b.indonesia yaitu materi Sehatlah Ragaku, untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* yang dikembangkan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*. Penelitian ini dilakukan di SDN Kragilan 6 pada kelas IV yang berjumlah sebanyak 20 peserta didik yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Metode penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil validasi ahli materi pembelajaran dari kedua validator mendapatkan persentase rata-rata 90,5% mendapat kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa pembelajaran dari kedua validator mendapat persentase rata-rata 87,5% mendapat kriteria “Sangat Layak. Hasil validasi ahli media dari kedua validator mendapatkan persentase rata-rata 87,3% mendapat kriteria “Sangat Layak”. Persentase rata-rata keseluruhan dari validator mendapat persentase 88% mendapat kriteria “Sangat Layak”. Peningkatan pemahaman hasil belajar kognitif peserta didik memperoleh persentase 85,5% yang termasuk kategori “Sangat Baik”, serta rata-rata hasil tes belajar kognitif 0,72 bahwa peningkatan nilai rata-rata peserta didik termasuk kategori tinggi karena *N-gain*, berada pada interval $N-gain > 0,7$. Jika memperhatikan hasil uji *N-gain*, peningkatan pemahaman kognitif pada peserta didik setelah mempelajari materi sudah berada pada level tinggi.

Kata kunci: *Flipbook*, *Quantum Teaching*, pembelajaran kognitif.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki yang dikutip

kembali oleh Ummul (2018: 89) bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara

lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Kragilan 6, peneliti menemukan masalah pembelajaran yang dilakukan guru masih belum bervariasi sehingga guru masih menggunakan metode ceramah. Oleh karenanya, peserta didik menjadi pasif dan peserta didik menganggap pembelajaran menjadi bosan. Peserta didik hanya dituntut untuk menghafal setiap materi yang diajarkan. Kurangnya penggunaan media yang masih jarang digunakan oleh guru sehingga peserta didik hanya fokus mengikuti pembelajaran, kemampuan

peserta didik dalam berpikir, berinteraksi dan kerjasama antar peserta didik terlihat menurun peserta didik banyak mengalami kendala seperti lingkungan sekitar sehingga belajarnya tidak teratur dan dapat menyebabkan rendahnya pada hasil belajar peserta didik. Guru tidak menggunakan model atau media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Pada proses pembelajaran yang terjadi guru hanya memberikan stimulus yang bersifat mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Tugas tersebut membuat peserta didik mengalami penurunan hasil pembelajaran pada peserta didik dalam pembelajaran kognitif. Tidak hanya permasalahan pada peserta didik saja yang terdapat di kelas namun terdapat permasalahan pada guru kelas 4 ini juga kurangnya mengkreasi model pembelajaran dan kurangnya memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran ini kurang inovatif, aktif dan kreatif. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran tersebut

diantaranya dengan menggunakan model *Quantum Teaching* dengan berbantuan media *Flipbook* dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Karena didalam media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* ini peserta didik dituntut untuk aktif melaksanakan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terpacu untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* khususnya pada materi yang digunakan pada model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan berbantuan media *Flipbook* yaitu Bab 8 tentang Sehatlah Ragaku. Materi dari Bahasa Indonesia tersebut akan dikemas dalam model *Quantum Teaching* dengan berbantuan media *Flipbook* seperti menjaga Kesehatan tubuh bagi manusia dan menjaga lingkungan sekitar. Penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* ini dapat melibatkan peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam

proses pembelajaran berlangsung peran guru tidak hanya menyampaikan materi saja melainkan memberikan stimulus yang mampu merangsang peserta didik untuk berinteraksi, dengan begitu materi secara terpadu akan disampaikan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Penggunaan model *Quantum Teaching* berbantuan *Flipbook* memiliki daya tarik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dipahami.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian tersebut berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti memilih jenis penelitian ini didasarkan pada kebutuhan yang hendak dicapai oleh peneliti, yakni menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dan mengembangkan, sehingga menghasilkan produk baru, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297). Metode penelitian ini mengacu pada pendekatan yang dikembangkan oleh Robert dan Maribe Brach, yaitu

pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Sumber data yang digunakan yaitu data primer seperti wawancara, hasil observasi, angket kebutuhan guru, angket validasi instrument, dan dokumentasi. Data sekunder seperti buku, arsip, *e-book*, atau media flipbook yang terkait dalam pembahasan penelitian tersebut. Teknik dan prosedur pengumpulan data yaitu dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan guru, angket validasi ahli instrumen, memberikan soal kepada peserta didik, serta mengambil dokumentasi. Setelah itu penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan yang telah dilakukan adalah hasil dari penerapan langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE dengan tahapan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Produk pengembangan media pembelajaran ini yaitu *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

1) Penyajian produk hasil pengembangan

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi berdasarkan studi pustaka dan studi lapangan. Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari jurnal dan laporan hasil penelitian perihal pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*. Sedangkan studi lapangan dengan menggunakan soal/evaluasi untuk peserta didik dan angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran serta wawancara. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV diperoleh data awal bahwa SD Negeri Kragilan 6 terdapat media pembelajaran seperti alat ukur, globe, dan berbagai fasilitas pembelajaran seperti proyektor, laptop, dan komputer. Tetapi media yang tersedia belum terintegrasi dengan berbasis *Quantum Teaching* dalam proses pembelajaran. Selain itu terdapat respon guru dalam angket kebutuhan media pembelajaran, guru setuju dengan perencanaan pembuatan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* ini karena untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik dan menjadi suatu hal yang baru bagi guru dan peserta didik menggunakan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*.

Analisis kurikulum yang dilakukan, yaitu mengidentifikasi capaian pembelajaran dari kurikulum yang digunakan SDN Kragilan 6 yakni kurikulum merdeka. Serta mengidentifikasi tujuan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Pada tahap ini melakukan analisis materi. Analisis materi ini dilakukan supaya materi dalam media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan tahap tersebut, maka dapat diperoleh materi yang akan digunakan dalam media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*, yaitu Bahasa Indonesia Bab 8 yaitu tema sehatlah ragaku dengan fokus materi paragraf pokok dan pendukung, serta membahas tentang kesehatan dalam lingkungan sehari-hari. Ada beberapa jenis tahap analisis yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memahami

bagaimana kondisi guru saat mengajar, khususnya dalam konteks hasil belajar kognitif. Dalam tahap ini, tujuan utama yaitu mengidentifikasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru selama proses pengajaran.

Pada analisis kebutuhan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* yang digunakan ini memiliki peran penting dalam membantu pembelajaran guru. Peneliti dapat mengidentifikasi apa saja media pembelajaran yang diperoleh informasi dalam menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional yakni gambar, buku paket, atau lainnya, untuk menjadi media pembelajaran sehingga peserta didik mengalami penurunan hasil belajar kognitif.

Proses analisis yaitu dimulai dengan pembuatan angket yang difokuskan pada berbagai aspek. Salah satunya adalah angket analisis kegiatan pembelajaran yang dimana guru belum menguasai modul ajar dan model pembelajaran berbasis merdeka belajar. Karena guru tersebut

masih menggunakan pembelajaran ceramah atau belum bisa menguasai media pembelajaran yang lainnya. Maka dari itu, peneliti memberikan Solusi kepada guru dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model *Quantum Teaching* yang dimana model tersebut dipadukan dalam TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

Angket kebutuhan media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari proses ini. Dari hasil angket ini, peneliti dapat memperoleh wawasan lebih mendalam tentang apa yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dengan baik. Hasil angket media pembelajaran ini menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi dengan media yang telah digunakan selama guru gunakan.

Secara keseluruhan peneliti memberikan solusi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*. Kelebihan pada media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum*

Teaching ini dapat digunakan dimana saja. Media pembelajaran *Flipbook* ini juga dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi yang lebih fleksibel dengan berbagai media seperti teks, gambar, kuis interaktif, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Fleksibilitas dalam pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan flipbook untuk menciptakan berbagai jenis kegiatan belajar seperti kuis, permainan, dan simulasi yang dapat meningkatkan keterlibatan pada pemahaman peserta didik.

Hasil analisis ini menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan. Dengan demikian, peneliti dapat memaksimalkan potensi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih relevan dan mendukung

pemahaman peserta didik secara lebih baik.

2) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini yang dilakukan ialah mencari tahu kurikulum apa yang ada di SDN Kragilan 6, khususnya pada kelas IV. Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan maka peneliti mengidentifikasi capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka yang dimana hasil belajar kognitif pada peserta didik menurun. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan capaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik agar penggunaan dalam media pembelajaran lebih menarik.

3) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi isi materi agar sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang termuat pada kurikulum merdeka serta sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Tujuan

dilakukannya analisis materi “Sehatlah Ragaku”, agar materi sesuai dengan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*, selanjutnya merumuskan kegiatan utama atau gambaran dalam media pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi sehatlah ragaku yaitu 1) Setelah membaca media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*, peserta didik mampu mengidentifikasi dalam media pembelajaran tersebut. 2) Setelah menganalisis pada media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* peserta didik dapat menganalisis sehatlah ragaku. 3) Selanjutnya, peserta didik dapat membuat kreasi pada media pembelajaran serta mengevaluasi pada lembar kerja peserta didik.

b. Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahapan desain ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran antara lain: Penetapan Bentuk Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*, yaitu pada pembuatan *Flipbook* dilakukan dengan mengutamakan materi yang diintegrasikan berbasis *Quantum Teaching* dengan pembelajaran yang

menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *Flipbook* sesuai dengan spesifikasi produk yang telah digambarkan. Alur materi dalam media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* merupakan suatu bentuk materi yang dipadukan dalam berbasis TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demostrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Alur materi dalam *Flipbook* merupakan suatu bentuk cerita dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik. Materi yang diberikan ialah dapat didukung dengan penggunaan bahasa yang dapat dipahami oleh peserta didik. Serta Pembuatan *Storyboard* dan Naskah, yaitu pembuatan *storyboard* yang berisi tulisan materi dari media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*. Naskah dibuat untuk memudahkan penulis dalam membuat isi materi demi isi materi yang akan dimuat dalam media tersebut. Pembuatan *storyboard* dan naskah digunakan untuk memudahkan pembuatan dan perancangan isi materi.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini perlu diperhatikan yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu tampilan pembuatan Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis

Quantum Teaching, pembuatan materi, penentuan warna dan tampilan, *lettering* (pengisian materi), serta *editing*. Proses pembuatan produk pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* pada materi bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas IV dibuat dengan menggunakan canva dan dapat memanfaatkan beberapa tampilan agar menarik perhatian belajar peserta didik.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah merancang produk pengembangan media pembelajaran selanjutnya adalah tahap implementasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, angket, dan respon peserta didik. Data hasil uji coba yang diambil pada media pembelajaran yaitu validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, angket, dan respons peserta didik.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para validasi serta kelompok kecil yang ada pada angket respon peserta didik. Tujuannya

agar produk Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Quantum Teaching* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku kelas IV ini sesuai atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Penyajian Data Hasil Uji Coba

Data hasil uji coba yang diambil pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli validasi media, materi, dan bahasa. Pengambilan data dilaksanakan oleh pengguna setelah media pembelajaran memperoleh penilaian yang layak dari para validasi media, materi, dan bahasa.

a. Hasil Validasi Ahli

Sebelum melakukan validasi kepada tim ahli, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen kepada bapak Firdaus, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan mendapat penilaian dengan kategori “Layak”. Terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi setelah itu instrumen dapat disebarkan kepada tim ahli untuk memperoleh penilaian dan mengetahui kelayakan dari media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*.

Tabel Data Penilaian Validasi Ahli Instrumen

No	Butir Penilaian	Ahli Instrumen	Total
1.	Kejelasan penyusunan validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik	5	$\frac{5}{50} \times 100$ = 10%
2.	Jenis dan ukuran huruf pada validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik	5	$\frac{5}{50} \times 100$ = 10%
3.	Kejelasan petunjuk pengisian validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik	4	$\frac{4}{50} \times 100 = 8\%$
4.	Petunjuk pengisian validasi dan peningkatan peserta	5	$\frac{5}{50} \times 100$ = 10%

	didik setelah menggunakan media pembelajaran		
5.	Kejelasan kriteria skor penilaian	4	$\frac{4}{50} \times 100 = 8\%$
6.	Kesesuaian pernyataan validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kisi-kisi instrument	4	$\frac{4}{50} \times 100 = 8\%$
7.	Kesesuaian pernyataan yang mengarah pada penilaian kevalidan dan efesiensi produk yang dikembangkan	3	$\frac{3}{50} \times 100 = 6\%$
8.	Peryataan pada validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik tidak mengandung makna ganda	3	$\frac{3}{50} \times 100 = 6\%$
9.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dalam validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	$\frac{4}{50} \times 100 = 8\%$
10.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	$\frac{4}{50} \times 100 = 8\%$
11.	Jumlah Skor	39	
12.	Jumlah Pertanyaan	10	
13.	Skor Maksimal	50	
14.	Hasil Persentase $\frac{\text{Jumlah Score}}{50} \times 100$	$\frac{39}{50} \times 100 = 78\%$	
15.	Kriteria Kelayakan	“Layak”	

b. Hasil Validasi Materi

Data yang diperoleh peneliti dari ahli materi yaitu Bapak Lukman Nulhakim, M.Pd selaku dosen Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (mengampu mata kuliah Pendidikan) dan Ibu Ihah Maptuhah, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Kragilan 6. Rata-rata pada uji coba validasi materi yaitu 89,5% dalam media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*.

c. Hasil Validasi Media

Data yang diperoleh peneliti dari ahli media dalam pengembangan produk dilakukan oleh Bapak Dr. Eko Wahyu Wibowo, S. Si, M. Si selaku dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Serang Banten Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sains, dan Bapak Nana Hendracipta, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Rata-rata pada uji coba validasi materi yaitu 81,3% dalam media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*.

d. Hasil Validasi Bahasa

Data yang diperoleh peneliti dari ahli bahasa dalam pengembangan

produk ini oleh Bapak Desma Yuliadi Saputra, M. Pd selaku dosen Universitas Bina Bangsa (UNIBA) Serang Banten Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Ibu Ani Sunarni, S.Pd. M. M. selaku tutor Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Terbuka (UT) Serang Banten Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Rata-rata pada uji coba validasi materi yaitu 87,5% dalam media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*.

e. Hasil Tes Belajar Kognitif

Pada hasil angket respons peserta didik menunjukkan respons yang positif dengan nilai akumulasi 171 dari skor maksimal 200 dan persentasenya 85,5 % termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, jadi uji coba produk media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* yang dilakukan peneliti berhasil memberikan dampak yang baik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Tes pemahaman peserta didik terdiri atas 5 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal essay yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching*. Pada tes belajar kognitif ini indeks

keberhasilan dilihat dari kriteria hasil tes belajar kognitif yang tertera pada bab III.

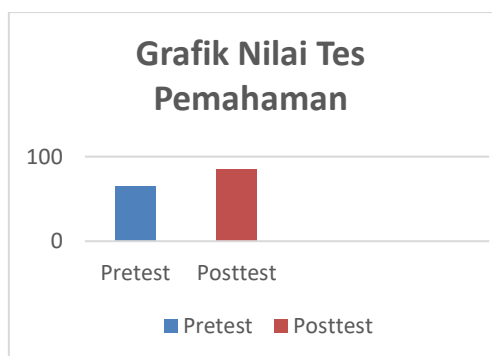


Diagram Hasil Peningkatan Pemahaman

Tabel Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Kode Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-gain	Kategori N-gain
R1	60	80	0,5	Sedang
R2	65	90	0,71	Tinggi
R3	60	80	0,5	Sedang
R4	78	90	0,54	Sedang
R5	100	100	1	Tinggi
R6	100	100	1	Tinggi
R7	100	100	1	Tinggi
R8	40	70	0,5	Sedang
R9	60	90	0,75	Tinggi
R10	100	100	1	Tinggi
R11	30	70	0,57	Sedang
R12	100	100	1	Tinggi
R13	43	70	0,47	Sedang
R14	45	70	0,47	Sedang

R15	100	100	1	Tinggi
R16	70	90	0,66	Sedang
R17	100	100	1	Tinggi
R18	100	100	1	Tinggi
R19	100	100	1	Tinggi
Rata-rata	76,4	89,5	0,72	Tinggi

f. Revisi Produk

Produk dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang belum terpenuhi di dalam media pembelajaran model *Quantum Teaching* menggunakan metode TANDUR (Tanamkan, Alami,

Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) pada materi Sehatlah Ragaku. Setelah revisi produk tersebut, media pembelajaran dapat digunakan dengan baik atau layak yang mendukung suatu proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pada penelitian dan pengembangan ini, diperoleh media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang dihasilkan telah dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah ini dilakukan berdasarkan prosedur pada pendekatan ADDIE

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan pra penelitian dengan melakukan beberapa analisis yakni, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Pada tahap desain (*design*) membuat storyboard yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan kemudian akan menjadi produk akhir. Pada tahap pengembangan (*development*) dihasilkan produk akhir yang telah dikembangkan dari revisi masukan dan saran dari para ahli sehingga menghasilkan media pengembangan *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar

kognitif peserta didik yang telah layak digunakan. Pada tahap implementasi (*implementation*) mengimplementasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada peserta didik yang layak untuk digunakan. Pada tahap evaluasi (*evaluation*) ini produk yang telah validasi oleh para validator sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

- 2) Media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata mencapai 90,5% kategori sangat layak, hasil validasi bahasa memperoleh nilai rata-rata mencapai 87,5% kategori sangat layak, dan hasil validasi media memperoleh nilai rata-rata mencapai 87,3% sangat layak, sehingga diperoleh akumulasi rata-rata ahli validasi mencapai 88% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil tes peningkatan belajar kognitif peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *Flipbook* berbasis *Quantum Teaching* memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,5 dengan

kategori baik. Hal ini dapat dikatakan meningkat karena *pretest* peserta didik sebelumnya mendapatkan nilai rata-rata 65 dengan kategori cukup baik, secara umum menunjukkan adanya peningkatan nilai. Namun peningkatan tersebut harus diperiksa signifikannya dengan menggunakan uji *N-gain*. Diperoleh rata-rata sebesar 0,72 dengan kategori tinggi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Allah SWT atas semua nikmat yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini, terimakasih kepada semua pihak yang terlibat di penelitian ini terutama pada guru serta peserta didik di SDN Kragilan 6.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. (2019) *Quantum Teaching* (Buku Pintar dan Praktis). Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Abidin, Zainul. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. 1(1). 9-20.

- Aghni Rizqi Ilyasa. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 4(1). 98-107.
- Ainul Yaqin Mokhammad. (2021). *Implementasi Quantum Teaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Indonesia. 2(2). 87-99.
- Aliyah Aimatul & Istiq Faroh Nurul. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Muassis Pendidikan Dasar. 1(1). 1-9.
- Apriansyah, Ridwan Muhammad, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bagunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jpensil Jurnal Pendidikan Teknik Sipil. 9(1). 8-18.
- Arie Pratama Fidy. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Melalui Strategi Tandur Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa*. Jurnal Ilmiah Edukasi. 6(1). 183-191.
- Ayuardini Marisha. (2022). *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Pembahasan Biologi*. Jurnal Lppmundira. 15(4). 259-271.
- Dewi, Kumala Putri & Budia, Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*. Malang: UB Press.
- Elvera & Astarina Yesita. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Fiteriani, Ida & Baharudin. (2017) *Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di Min Bandar Lampung*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. 4 (2). 1-30.
- Gita Lestari, D & Hani Irawati. (2020). *Literatur: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri*. BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya. 2 (2). 51-59.

- Hadi Saptono. (2019). *Problematisasi Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan. 3(1). 74-78.
- Juliani Retno & Nini Ibrahim. (2023). *Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Dasar Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 7(1). 19-26.
- Kurniyati, D. (2016). *Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran quantum teaching di SD Negeri balong*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNY. 5(4). 324-333.