

**PENGARUH MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LOCAL BASED
CURRICULUM TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SMA
NEGERI 1 TEBING TINGGI TIMUR**

Hamida¹, Bayu Wijayanto²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

[1myhamida03@gmail.com](mailto:myhamida03@gmail.com), [2bayuwijayanto@fis.unp.ac.id](mailto:bayuwijayanto@fis.unp.ac.id)

ABSTRACT

This study is motivated by the fact that geography instruction still relies on conventional media (such as printed textbooks or student worksheets), lacks visual aids, fails to link course material to the local context, and suffers from low student interest in the subject. These issues are reflected in suboptimal student learning outcomes; end-of-semester exam results show that some students still score below the Minimum Mastery Criteria (KKM) established by the school. This study aims to determine the effect of digital flipbook media based on a local curriculum on students' motivation and learning outcomes in geography. The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method. The population consists of all Grade X students, with the sample also drawn from Grade X students at SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Timur for the 2025/2026 academic year. Research instruments include a learning process observation sheet, a learning motivation questionnaire, and a learning achievement test. Data analysis involves descriptive statistics, normality and homogeneity tests, the N-Gain test, and hypothesis testing using the Independent Sample t-Test. The results show that the average learning motivation score for the experimental class was 84.75, while the control class scored 81.46. Hypothesis testing for learning motivation yielded a t-value of -2.062 with a sig. (2-tailed) value of 0.044; the significance value was less than 0.05 ($0.044 < 0.05$). The average N-Gain score for learning outcomes in the experimental class was 0.5378 (moderate category), while the control class scored 0.4152 (also in the moderate category). Hypothesis testing yielded a t-value of -2.160 with a sig. (2-tailed) value of 0.036; the significance value was less than 0.05 ($0.036 < 0.05$). These data indicate that the use of digital flipbook media based on a local curriculum has a significant effect on the geography learning motivation and outcomes of students at SMA N 1 Tebing Tinggi Timur.

Keywords: Flipbook, Geography, Local Based Curriculum, Learning Outcomes, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran geografi masih menggunakan media konvensional (buku cetak atau LKS), minimnya visualisasi media, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal, serta kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi. Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar siswa yang masih belum optimal. Berdasarkan hasil ujian akhir semester, masih terdapat beberapa siswa yang masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flipbook* digital berbasis *local based*

curriculum terhadap motivasi dan hasil belajar geografi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, sedangkan sampel penelitian yaitu kelas X SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Timur tahun Pelajaran 2025/2026. Instrument penelitian meliputi lembar observasi proses pembelajaran, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistic deskriptif, uji normalitas dan homogenitas, uji N-Gain, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 84.75, sedangkan kelas kontrol sebesar 81.46. Berdasarkan uji hipotesis, motivasi belajar diperoleh nilai $t=2.062$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0.044, nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.044 < 0.05$). Nilai rata-rata N-Gain hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0.5378 termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0.4152 juga termasuk dalam kategori sedang. Uji hipotesis diperoleh nilai $t=2.160$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0.036, nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.036 < 0.05$). Hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar geografi siswa SMA N 1 Tebing Tinggi Timur.

Kata Kunci: *Flipbook, Geografi, Local Based Curriculum, Hasil Belajar, Motivasi Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan karena Upaya manusia untuk mewujudkan manusia sebagai sumber daya yang berkualitas (Gustina, 2020). Pendidikan merupakan upaya untuk menuntuk seseorang agar mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia atau sebagai makhluk sosial dilingkungannya. Upaya peningkatan mutu lulusan pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah, tidak lepas dari masalah hasil belajar yang dicapai siswa (Adawiyah et al., 2020).

Di era digital, desain pembelajaran memberikan peluang kepada guru dan siswa untuk menciptakan sumber belajar yang

menarik, interaktif dan berhasil dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kelas dan teknologi pembelajaran itu sendiri (Widyaningrum & Sondari, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar dan memfasilitasi kegiatan intruksional (Putri et al., 2020). Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai dan media membawa kesan dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019).

Pembelajaran geografi di sekolah menengah atas bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan,

keterampilan, dan sikap siswa terhadap fenomena geografi dalam konteks sosial lingkungan, dan kompleksitas wilayah, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan hidup. Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu tantangan guru dalam menyampaikan materi, tingkat pemahaman siswa yang bervariasi, serta kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung (Pakaya et al., 2025), pembelajaran masih menggunakan media konvensional, serta minimnya visualisasi.

Oleh karena itu, desain pembelajaran seharusnya mampu menghasilkan rancangan pembelajaran yang berkualitas (Putrawangsa, 2018). Desain atau model pembelajaran memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam upaya memajukan kualitas pendidikan (Hakeu et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan geografi, termasuk pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan siswa mengakses sumber belajar dan berinteraksi dengan guru serta teman-teman secara virtual, serta pemanfaatan aplikasi dan perangkat

lunak untuk mempelajari materi (Pratama et al., 2024).

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *flipbook* sebagai solusi yang inovatif (Husain et al., 2024; Pratama et al., 2024). Media *flipbook* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar siswa yang tampilannya sama seperti buku, tetapi hasilnya dalam bentuk digital (Khotimah et al., 2023). Kehadiran *flipbook* digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan motivasi siswa dalam belajar (Syarif Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang akan dipakai untuk menganalisis pengaruh antar variabel berbentuk angka dan analisis datanya

menggunakan statistik (Sugiyono, 2022).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experiment* (Eksperimen semu). Metode ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan menggunakan media *flipbook* digital dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan menggunakan media *flipbook* digital. Masing-masing kelas terdiri dari 26 siswa.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas X, sedangkan sampelnya kelas X tahun pelajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi proses pembelajaran, angket motivasi dan tes kemandirian belajar. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas dan homogenitas, uji N-Gain, serta uji hipotesis (uji t).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penerapan Media *Flipbook* Berbasis *Local Based Curriculum*

a. Fitur Media *Flipbook* Digital

Media digital *flipbook* merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengakses buku digital dengan tampilan seperti buku fisik yang bisa dibolak-balik halamannya. Media *flipbook* digital memiliki berbagai fitur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran geografi. Beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu, cover, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar, kuis, muatan lokal, LKPD, dan evaluasi. Fitur-fitur ini dapat membantu siswa memahami materi geografi secara lebih mudah.

b. Proses Penggunaan Media

Pada penerapan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Adapun sintaks model *problem based learning* yaitu: orientasi masalah, mengorganisasikan siswa,

memimbing penyelidikan, penyajian hasil dan evaluasi.

Penerapan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena menggabungkan materi, gambar, video, dan evaluasi dalam satu media. Selain itu, materi yang disajikan berkaitan dengan kondisi Tebing Tinggi Timur sehingga siswa lebih mudah memahami konsep geografi melalui fenomena di lingkungan sekitar. Penerapan media flipbook digital berbasis *local based curriculum* pada pelajaran geografi di kelas eksperimen SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Timur telah terlaksana dengan sangat baik selama proses pembelajaran.

Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (dalam Rusyadi, 2020) motivasi belajar merupakan psikis yang bersifat non intelektual. Motivasi belajar memiliki peranan yang khusus dalam menumbuhkan semangat untuk belajar yang dimana siswa memiliki motivasi belajar yang kuat akan memiliki energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah dilakukan

sebanyak tiga pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data ini digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum*.

Tabel 4. 1 Nilai Rata-rata Motivasi Belajar

Kelas	Mean	Max	Min	std
Kontrol	78.86	85	69	4.82
Eksperimen	80.96	90	72	3.47

Hasil analisis statistik deskriptif, rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 80.96, sedangkan kelas kontrol sebesar 78.86. Nilai motivasi belajar tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 90, sedangkan kelas kontrol yaitu 85. Nilai minimum pada kelas eksperimen sebesar 72 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 69. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 3.47 lebih kecil dibandingkan kelas kontrol yang sebesar 4,82.

Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen menggunakan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen menunjukkan

bahwa media *flipbook* digital dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan kontekstual. *Flipbook* digital menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, peta, video, dan latihan soal sehingga siswa tidak hanya mendapat informasi secara verbal, tetapi juga mendapat pengalaman belajar yang lebih variatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Uno, 2016) yang menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar.

Selain penggunaan media digital, penerapan *local based curriculum* juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar. Materi yang dikaitkan dengan kondisi lokal Tebing Tinggi Timur membuat konsep geografi lebih mudah untuk dipahami, karena siswa sudah mengenal fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang kontekstual membantu siswa mendapat pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata yang pernah dialami sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa dengan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai *Levene's Test* sebesar 3.131 dengan nilai signifikansi (sig.) 0,083. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 ($0.083 > 0.05$), maka data memenuhi asumsi homogenitas sehingga analisis menggunakan baris *Equal variances assumed*.

Hasil uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai t -2.062 dengan nilai sig. (2-tailed) 0.044. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.044 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Timur.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa. Dengan demikian, media

pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam pembelajaran geografi,

Suharyono dan Amien (2014), mengatakan bahwa hasil belajar geografi adalah kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena geosfer secara keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan setelah mengikuti proses pembelajaran geografi.

Tabel 4. 2 Nilai Pretest dan Posttest

Kelas eksperimen		
Keterangan	Pretest	Posttest
Mean	57.84	80.80
Max	79	96
Min	33	61
Std	12.20	9.81
Kelas kontrol		
Mean	58.03	77.03
Max	88	94

Min	35	57
Std	15.53	7.81

Berdasarkan data diatas, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 57.84 dan meningkat menjadi 80.80 pada posttest, sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 58.03 meningkat menjadi 77.03 pada posttest. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata post-test yang lebih tinggi ($80.80 > 77.03$), peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen juga lebih besar yaitu 22.96 poin, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 19 poin. Nilai maksimum kelas eksperimen yaitu 96, lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol yaitu 94. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen (9,81) lebih besar dari kelas kontrol (7,81) yang menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen sedikit lebih bervariasi.

Tabel 4. 3 Nilai N-Gain Hasil Belajar

Kelas	Mean	Std	kategori
Kontrol	0.415	0.173	Sedang
Eksperimen	0.537	0.231	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, rata-rata nilai N-Gain pada

kelas kontrol sebesar 0.4152 dengan standar deviasi sebesar 0.1734 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0.5378 dengan standar deviasi 0,2317 yang juga termasuk dalam kategori sedang. Meskipun kedua kelas tersebut termasuk dalam kategori yang sama, rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Data diatas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-test* terhadap nilai N-Gain, diperoleh nilai *Levene's Test* sebesar 0,608 dengan nilai signifikansi (sig.) 0,439. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,439 > 0,05$), maka data memenuhi asumsi homogenitas sehingga analisis menggunakan baris *Equal variances assumed*. Hasil uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai $t = -2.160$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,036. Karena nilai signifikansi lebih

kecil dari 0,05 ($0,036 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Timur.

D. Kesimpulan

1. Penerapan media *flipbook* digital berbasis *Local Based Curriculum*, media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* dapat digunakan dengan baik pada setiap tahapan pembelajaran. Penggunaan berbagai fitur dalam *flipbook*, seperti materi, gambar, video, contoh fenomena lokal, LKPD, serta evaluasi dapat membantu siswa memahami materi geografi secara lebih mudah. Seluruh tahapan pembelajaran yang telah dirancang terlaksana dengan baik.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *flipbook* digital

berbasis *Local Based Curriculum* terhadap motivasi belajar geografi siswa, penggunaan media *flipbook* digital berbasis *local based curriculum* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa. Penggunaan media yang mengkombinasikan teks, gambar, video, kuis, serta contoh-contoh potensi lokal mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan antusiasme, rasa ingin tahu, ketertarikan terhadap fenomena geosfer, serta kesadaran pentingnya geografi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Local Based Curriculum* terhadap hasil belajar geografi siswa, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital berbasis

local based curriculum lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *post-test* dan nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Media *flipbook* digital membantu siswa memahami konsep geografi melalui penyajian materi yang interaktif dan berdasarkan potensi lokal

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1636>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., & Zakarina, U. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Husain, S., Eraku, S. S., & Koem, S. (2024). *Pengembang Modul Digital Berbasis Story Map Pada Pokok Bahasan Flora Dan Fauna*. 9(1).

- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SMK Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Pakaya, H., Maryati, S., & Pambudi, M. R. (2025). *Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati*. 2(1).
- Pratama, A., Fazera, D., Fortunata, L. A., & Fadilah, R. (2024). *Analisis Kebutuhan Dan Perencanaan Pembelajaran Geografi Berbasis Teknologi Informasi Di Era Digital Pada Kurikulum Merdeka*. 1.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain Pembelajaran: Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran* (1st ed.). CV. Reka Karya Amerta.
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., Fauziyah, N., & Huda, S. (2020). Development of Interactive Learning Media Flip-Book Using Kvisoft Flipbook Maker Based on Local Culture Arts. *Innovation Research Journal*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.30587/innovation.v1i1.1442>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Suharyono, & Amien, M. (2014). *Pengantar Geografi*. Ombak.
- Syarif Hidayatullah, M., & Rakhmawati, L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronik Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang*. 05.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *Dhamas Education Journal*, 2. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal