

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIMTIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *POCKET BOOK DIGITAL* BERBASIS *FLIPBOOK* PADA SISWA KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 10 MAROS

¹Ersyanda Yunarzat, ²Rahmat HR, ³Nurindah, ⁴Sufrianti Kaune,

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴SMA Negeri 10 Maros

¹eedho1508@gmail.com, ²rahmathr1582@gmail.com,

³nurindah@unismuh.ac.id, ⁴sufriantikaune29@guru.sma.belajar.id

Abstrak

Flipbook merupakan media pembelajaran yang cukup inovatif, dan menarik untuk digunakan peserta didik. Dapat menyajikan materi dalam bentuk kata, gambar, yang beraneka warna sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar BimTIK dengan menggunakan media pembelajaran *pocket book digital* berbasis *Flipbook* pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi pretest lebih dahulu sebelum adanya treatment, kemudian diberi posttest untuk mengetahui bahwa treatment ditentukan dengan membandingkan nilai pretest dan nilai posttest. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 10 Maros Kecamatan Simbang Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan kelas XI IIS 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa. Dengan menggunakan fitur pretest pada siklus 1 dan posttest pada siklus 2. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui adanya Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Setelah menghitung rata-rata hasil pretest, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33% dan rata-rata nilai posttest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar 26,97%.

Kata Kunci: Media pembelajaran *Flipbook*, BimTIK, hasil belajar, PTK, pretest dan posttest.

Abstract

Flipbook is a learning media that is quite innovative, and interesting for students to use. It can present material in the form of words, images, which are colorful so that they can attract the attention of students. This study was conducted to determine the improvement of BimTIK learning outcomes by using *Flipbook*-based digital *pocket book* learning media for students in class XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. The research design used is Classroom Action Research (PTK) which aims to improve learning outcomes. PTK is how teachers can organize the conditions of learning practice and learn from their own experiences, can try improvement ideas in their learning practices, and see the real effects of these efforts. Researchers involved one group to use a research design that was given a pretest first before treatment, then given a posttest to

find out that the treatment was determined by comparing pretest scores and posttest scores. The subjects in this study were students of SMA Negeri 10 Maros, Simbang District, Maros Regency, South Sulawesi Province, class XI IIS 1 in the 2023/2024 academic year, totaling 24 students. By using the pretest feature in cycle 1 and posttest in cycle 2. From the results of the research conducted, it is known that there is an increase in BimTIK learning outcomes by using Flipbook-based digital pocket book media for students in class XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. This opinion can be proven by the increase in student learning outcomes. After calculating the average pretest results, it is known that the results are 63.33% and the average posttest score is 80.41%, and student scores increased by 26.97%.

Keywords: *Flipbook learning media, BimTIK, learning outcomes, pretest and posttest.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, ayat 1, bahwa “pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan agama, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Di antara bentuk Lembaga pendidikan adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) dan terdapat di seluruh daerah di Indonesia. Masitoh (2021) mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berfokus pada guru.

Guru dalam proses belajar mengajar merupakan sentra utama sebagai pendidikan formal, sedangkan siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar menghubungkan tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong pembelajaran. Statment ini didukung dengan penjeasan menurut Arsyad (2015), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar, yang nantinya akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Ada banyak

ragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun disini peneliti menggunakan media Flipbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menggunakan media pembelajaran Flipbook memiliki faktor kesesuaian terhadap materi dan teori serta faktor kemiripan terhadap gaya belajar siswa. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan fakta lapangan bahwa siswa lebih senang belajar jika menggunakan gadget karena, gadget berupa HP merupakan media yang mereka miliki dan multifungsi dalam pembelajaran. Namun yang di temukan dilapangan guru menerapkan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran Flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar dan memahami mata pelajaran BimTIK secara mandiri.

Menurut Nurseto (2011) Flipbook didefinisikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Dikatakan demikian, karena memang aktualnya Flipbook berbentuk seperti buku cetak yang dijilid. Sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan.

Mengenai ukuran, mayoritas Flipbook memang disuguhkan dengan ukuran kalender sesuai definisi dari Nurseto tersebut. Meskipun begitu, tidak tertutup kemungkinan bisa menggunakan ukuran lain yang dirasa paling sesuai dengan materi di dalamnya. Flipbook kemudian dapat digunakan sebagai media pembelajaran modern yang tentu saja memiliki banyak keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional dan media e-learning biasa lainnya sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Pocket book digital Berbasis Flipbook Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros”.

LITERATUR

A. Pengertian BimTIK dan Media Pembelajaran *Flipbook*

Pendidikan yang bermutu merupakan tuntutan masyarakat Indonesia sebagai wahana untuk menghasilkan sumberdaya manusia bermutu yang mampu bersaing secara global. Upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu memerlukan strategi, langkah-langkah kongkrit dan operasional yang dilakukan secara berkelanjutan. Salah satu langkah kongkrit peningkatan mutu pendidikan adalah pemberdayaan satuan pendidikan agar mampu berperan sebagai subyek penyelenggara pendidikan, yang diberi kewenangan dan peran luas untuk merancang serta melaksanakan pendidikan sesuai dengan potensi dan kondisi masing-masing, dengan tetap mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (SNP).

Implementasi dari pemberdayaan dan peningkatan peran satuan pendidikan dalam peningkatan mutu pendidikan diantaranya adalah pemberian kewenangan kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan/merancang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebagai acuan satuan pendidikan dalam menyelenggarakan program pendidikan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003).

Berdasarkan hasil survei ECAR Student Study - Mobil TIK di tahun 2010, pencarian informasi dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan oleh peserta didik menempati posisi teratas. Posisi kedua ditempati oleh penggunaan TIK untuk mengakses jejaring sosial, disusul mengakses E-Mail, Maps, akses musik, dan lainnya. Dengan akses terhadap informasi yang dilakukan peserta didik, tentu saja proses pembelajaran TIK di abad 21 ini merupakan suatu keharusan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi landasan kehidupan di abad ke 21. Saat ini dunia telah memasuki era informasi yang berkembang dan terus berkembang. Informasi menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua kalangan baik instansi pemerintah maupun swasta.

Teknologi yang berkembang menyediakan kesempatan yang besar untuk pengembangan manajemen pendidikan dan proses pembelajaran yang berkualitas di satuan pendidikan melalui pemanfaatan TIK. Dengan demikian TIK memiliki potensi yang sangat besar untuk mentransformasikan seluruh aspek pendidikan di satuan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya pemerintah dalam meningkatkan pendayagunaan TIK setelah diberlakukannya Kurikulum 2013 adalah memberdayakan pendidik TIK yang sebelumnya mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi Bimbingan TIK sesuai dengan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014. Bimbingan TIK yang dilakukan di satuan pendidikan dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan TIK dengan baik dan benar sesuai dengan keahliannya. Di dalam pencapaian tujuan pembelajaran sesuai kurikulum 2013, peran TIK menjadi sangat penting bagi pendidik dan peserta didik dalam mencari, mengolah, menyimpan, menyajikan, menyebarkan data dan informasi dalam rangka mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Mengingat pendidik merupakan ujung tombak pendidikan, mereka dituntut untuk memiliki kemampuan di bidang TIK sebagaimana tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Pendidik. Selain itu, untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran aktif, diharapkan pendidik memanfaatkan berbagai sumber belajar agar potensi peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, peran pendidik TIK perlu dioptimalkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013.

Adapun media yang digunakan yaitu *book pocket digital* berbasis *flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang cukup inovatif, dan menarik untuk digunakan peserta didik. Dapat menyajikan materi dalam bentuk kata, gambar, yang beraneka warna sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Bahan ajar yang dibuat dapat disimpan dalam bentuk pdf, kemudian dijadikan dalam bentuk *flipbook*. Hasilnya berupa lembaran-lembaran buku yang

muncul di layar laptop, tablet atau HP. Peserta didik bisa lebih leluasa bereksplorasi dengan media yang sudah tersedia, sehingga pembelajaran akan terasa lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga *flipbook* ini dapat disebut *Pocket book digital* atau dalam Bahasa Indonesia disebut buku saku digital karena dapat diakses melalui HP dan mudah diakses dimanapun siswa berada asalkan memiliki koneksi internet.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ini dapat mengatasi kebosanan peserta didik di kelas, menghilangkan kejenuhan dan bisa update teknologi sekaligus. *Flipbook* juga bisa dijadikan media pembelajaran daring. Pendidik bisa membagikan linknya kepada peserta didik melalui sosial media dan bisa diakses peserta didik di rumah atau di tempat lain di luar sekolah dengan waktu yang tidak terbatas.

B. Manfaat Pembelajaran BimTIK Berbasis Media *Flipbook*

Media *flipbook* adalah sebuah media pembelajaran digital yang berbentuk buku berlembar-lembar. Media ini dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi serta hasil belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatkan kreativitas siswa.

1. Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa

Media *flipbook* dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena siswa akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, media *flipbook* dapat dilengkapi dengan animasi, video, atau suara yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, media *flipbook* dapat dirancang agar siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran, misalnya dengan menjawab pertanyaan, mengisi kuis, atau mengerjakan tugas.

2. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

Media *flipbook* dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Hal ini karena media ini dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual dan interaktif. Misalnya, media *flipbook* dapat dilengkapi dengan diagram, tabel, atau grafik yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak. Selain itu, media *flipbook* dapat dilengkapi dengan penjelasan yang lebih detail yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih menyeluruh.

3. Peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi

Media *flipbook* dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini karena media ini menggunakan teknologi digital dalam menyajikan materi pembelajaran. Misalnya, media *flipbook* dapat dilengkapi dengan fitur-fitur seperti animasi, video, atau suara yang dapat membantu siswa untuk belajar menggunakan teknologi digital. Selain itu, media *flipbook* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk berlatih menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

4. Peningkatan kreativitas siswa

Media *flipbook* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka. Hal ini karena media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Misalnya, siswa dapat membuat media *flipbook* sendiri dengan tema dan desain yang mereka sukai. Selain itu, media *flipbook* dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Dengan menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran BimTIK, guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar BimTIK dengan menggunakan media pembelajaran *pocket book digital* berbasis *Flipbook* pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Peneliti melibatkan satu kelompok untuk menggunakan desain penelitian yang diberi pretest lebih dahulu sebelum adanya treatment, kemudian diberi posttest untuk mengetahui bahwa treatment ditentukan dengan membandingkan nilai pretest dan nilai posttest.

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan treatment menggunakan media *Flipbook*. Tahap selanjutnya sampel diberikan treatment menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan posttest untuk mengukur hasil siswa setelah diberikan treatment media pembelajaran *Flipbook* hasil belajar mata pelajaran BimTIK.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 10 Maros, Kecamatan Simbang Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan dengan Jumlah 305 siswa dan siswi, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 siswa dengan rincian 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki sebagai subjek. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan hasil yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pocket book digital* berbasis *Flipbook* pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros.

C. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi bumi dan antariksa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, sedangkan posttest dilakukan untuk tingkat hasil belajar siswa terkait materi bumi dan antariksa setelah diberikan perlakuan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pengaruh peningkatan media *pocket book digital* berbasis *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa IX IIS 1 SMA Negeri 10 Maros dan menggunakan Teknik analisis inferensial dengan menggunakan Microsoft Exel.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN

A. Hasil Pelaksanaan

Hasil pretest dan posttest penelitian ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sebagai hasil dari pembelajaran *Flipbook*. Hasil posttest menunjukkan bahwa lingkungan belajar *Flipbook* efektif. Dengan menggunakan fitur pretest pada siklus 1 dan posttest pada siklus 2, siswa mengalami peningkatan 21,05% pada nilai tes pemahaman dan pengetahuan siswa. Hasil dari tes kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa melalui kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Standar nilai ketuntasan dari hasil nilai ulangan siklus 1 dan siklus 2 adalah 75

Tabel 1. Standar Nilai Ketuntasan Siswa

Nilai	Status
-------	--------

<75	Belum Tuntas
≥75	Tuntas

Tabel 2. Hasil Skor Pretest siklus 1

NO	NIS	NISN	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI (S1)
1	0221377	0067991337	A. NURLISA TALIA	65
2	0221378	0065895846	ADILLA CITRA PERTIWI	65
3	0221379	0064716286	ADELLA DWI CAHYANI	90
4	0221380	0055141171	ADI	75
5	0221381	0073088164	ARJUNA	60
6	0221383	0077528659	DARWIS	60
7	0221386	0071246435	FERA AYUSRIJUNIANA RARA	60
8	0221387	0052965641	FIRMANSYAH	65
9	0221388	0061340150	HARUN	65
10	0221390	0061592586	IKRAM SAHIR	55
11	0221391	0074343807	JISIKA MANDA	40
12	0221393	0076252041	MUHAMMAD REZA	45
13	0221394	0063237613	NANI	65
14	0221395	0078455746	NURAI SYAH	85
15	0221396	0061573990	PIRMAN	60
16	0221397	0074072941	RAHMA	70
17	0221398	0077115335	REYHAN SAPUTRA	65
18	0221399	0072003875	SAIPUL	65
19	0221400	0063018753	SAMSINAR	40
20	0221401	0065478186	SASKIA	85
21	0221402	0062100985	SELPI	45

22	0221404	0075700137	SUL JALALI AL IKRAM	70
23	0221405	0079261388	SYAHRUL	60
24			MUH. PURWANSYAH YUSUF	65
TOTAL NILAI				1.520
NILAI RATA-RATA				63,33

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
<75	Belum Tuntas	20	83,33%
≥75	Tuntas	4	16,67%
Jumlah		24	100%

Dari tabel diatas, sebanyak 20 siswa dinyatakan belum tuntas dalam tes dengan persentase 83,33% dan sisanya sebanyak 4 siswa dinyatakan belum tuntas tes dengan persentase 16,67%.

Tabel 4. Hasil Skor Posttest siklus 2

NO	NIS	NISN	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI (S2)
1	0221377	0067991337	A. NURLISA TALIA	85
2	0221378	0065895846	ADILLA CITRA PERTIWI	90
3	0221379	0064716286	ADELLA DWI CAHYANI	90
4	0221380	0055141171	ADI	90
5	0221381	0073088164	ARJUNA	75
6	0221383	0077528659	DARWIS	60
7	0221386	0071246435	FERA AYUSRIJUNIANA RARA	80
8	0221387	0052965641	FIRMANSYAH	75
9	0221388	0061340150	HARUN	90
10	0221390	0061592586	IKRAM SAHIR	90

11	0221391	0074343807	JISIKA MANDA	60
12	0221393	0076252041	MUHAMMAD REZA	70
13	0221394	0063237613	NANI	80
14	0221395	0078455746	NURAI SYAH	90
15	0221396	0061573990	PIRMAN	90
16	0221397	0074072941	RAHMA	90
17	0221398	0077115335	REYHAN SAPUTRA	70
18	0221399	0072003875	SAIPUL	80
19	0221400	0063018753	SAMSINAR	60
20	0221401	0065478186	SASKIA	70
21	0221402	0062100985	SELPI	80
22	0221404	0075700137	SUL JALALI AL IKRAM	90
23	0221405	0079261388	SYAHRUL	90
24			MUH. PURWANSYAH YUSUF	85
TOTAL NILAI				1.930
NILAI RATA-RATA				80,41

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Status	Jumlah	Persentase (%)
<75	Belum Tuntas	6	25 %
≥75	Tuntas	18	75 %
Jumlah		24	100%

Dari tabel diatas, sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas dalam tes dengan persentase 75% dan sisanya sebanyak 6 siswa dinyatakan belum tuntas tes dengan persentase 25%. Berdasarkan tabel 2 dan 4 terlihat bahwa perbandingan antara nilai pretest pada siklus 1 yaitu 63,33% dan posttest pada siklus 2 yaitu 80,41%. Pengukuran awal pretest sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan media pembelajaran *Flipbook* dan

pengukuran akhir posttest setelah diberikan perlakuan bantuan media pembelajaran *Flipbook* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5, Tabel Analisis

Rerata Pre-test	Rerata Post-test	Presentase	Kualifikasi
63,33 %	80,41%	26,97%	Meningkat

Dari tabel terlihat bahwa perbandingan antara nilai rata-rata pretest adalah 63,33% dan rata-rata posttest adalah 80,41% meningkat **26,97%** poin. Hasil tersebut masih jauh dari harapan peneliti dan akan dijadikan bahan evaluasi agar hasilnya bisa lebih baik lagi. Adapun data hasil penelitian pada posttest adalah seperti pada tabel berikut.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran kelas XI IIS 1 setelah pretest dan posttest mengalami peningkatan dan tergolong dalam kualifikasi meningkat.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan agar bisa mengetahui Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros Dari hasil penelitian yang dilakukan, kami menemukan ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menjawab soal-soal yang telah diberikan. Setelah menghitung rata-rata hasil pretest, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33 % dan rata-rata nilai posttest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar **26,97%**.

Fungsi dan peran media pembelajaran adalah sebagai penghubung informasi dari guru ke siswa (Wahyuliani, 2016). Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat membuat media pembelajaran harus mengikuti zaman yang terjadi. *Flipbook* adalah pembelajaran yang menggunakan alat dengan format elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan beberapa fitur didalamnya

sehingga dapat memungkinkan siswa lebih interaktif untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik (Diani & Hartati, 2018)

Hamalik (Arsyad, 2011), lingkungan belajar dapat merangsang keinginan dan minat baru dalam terjadinya kegiatan belajar mengajar, menimbulkan semangat dan dapat merangsang proses belajar, bahkan bisa mempengaruhi psikologis siswa. Salah satu perangkat pembelajaran yang bisa dipakai untuk pembelajaran BimTIK di kelas adalah pembelajaran *Flipbook*. Menurut Nurseto (2011), *Flipbook* adalah media yang berukuran 21 x 28 cm yang berbentuk album atau kalender.

Flipbook merupakan media yang penyajian materi pembelajarannya dapat tersedia bagi siswa, penggunaannya sama halnya dengan buku tapi dalam bentuk digital bisa dibuka dan di tutup (Apriliyani, 2021; Rusnilawati, 2017). *Flipbook* dapat memuat berbagai video dan gambar serta tampilannya sangat menarik (Amanullah & Puspitasari, 2020). Flip book yang dikembangkan akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran multimedia interaktif karena memuat lebih dari satu lingkungan dalam format HTML. *Flipbook* adalah salah satu media pembelajaran dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan lingkungan belajarnya diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif (Mulyadi, 2016).

Dengan adanya media pembelajaran *Flipbook* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru berupa soal pilihan ganda, LKS dan penilaian. *Flipbook* memiliki berbagai keunggulan diantaranya; bisa menyediakan materi pembelajaran dari berbagai gambaran serta dapat diwarnai agar lebih menawan bagi siswa, mudah dibuat dan murah serta mudah dibawa kemana saja, serta meningkatkan pembelajaran siswa (Susilana dan Riyana, 2008).

Adapun kelemahan *Flipbook* ialah hanya dapat dipergunakan secara individu atau kelompok kecil (Wahyuliyani et al, 2014). Keuntungan lain dari *Flipbook* adalah bisa membantu peningkatkan penguasaan topik abstrak atau kejadian yang tidak dapat diterapkan di dalam kelas (Andarini et al., 2013). Warista (Kodi et al., 2019) mengatakan, *Flipbook* merupakan media yang mempunyai keistimewaan yang berdeda

dengan media pembelajaran yang lain sebab media *Flipbook* tidak hanya menyediakan kombinasi teks, tetapi juga mencoba mengkombinasikan antara animasi, video, audio, dll. *Flipbook* dapat dikelompokkan ke dalam media audio, yaitu salah satu jenis media audio visual (Amanullah, 2020).

Flipbook juga mudah digunakan, bias dipakai kapan saja, dan di tempat mana saja berdasarkan keinginan siswa itu sendiri, dapat dibuka melalui berbagai alat teknologi lainnya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dari hasil urgumen diatas dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan lingkungan pembelajaran yang bagus guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai tujuan dari penerapan lingkungan belajar *Flipbook* ini. Mengenai masalah yang mendukung penelitian ini karena 24 siswa ditempatkan pada mata pelajaran tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diketahui Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media *Pocket book digital* Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan Setelah menghitung rata-rata hasil pretest, diketahui bahwa hasilnya adalah 63,33% dan rata-rata nilai posttest adalah 80,41%, dan nilai siswa meningkat sebesar 26,97%.

B. Saran

Demikianlah artikel yang kami susun. Semoga bermanfaat bagi kita semua. Kepada para pembaca, kritik dan saran sangat kami perlukan untuk memperbaiki artikel kami yang sangat jauh dari kesempurnaan. Bagi peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hasil belajar di dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran serta populasi dan sampel yang lebih banyak agar

hasil yang didapatkan lebih akurat dan lebih efisien terhadap pengaruh media *Flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. 2013. Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 6(2): 102-119.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). *Flipbook* berbasis literasi islam: pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, A* (2), 234-442.
- Hadis. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching dan Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah Kalosi Kab. Enrekang. *Jurnal Kependidikan Media*, 1 (1):39.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media *Flipbook* Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jurnal) SNF2015*, 1-8.
- Masitoh, Afie. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4 (1):22
- Mulyadi D.U., Wahyuni S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash *Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1):19-35.
- Sman1geger.2016. BIMBINGAN TIK Upaya pemerintah dalam meningkatkan pendayagunaan TIK. <https://sman1geger.sch.id/2016/08/12/bimbingan-tik/>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, & Ariawan, R. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Guru Pencerah Semesta (GPS)
Volume. 2. No. 4, Agustus 2024, pp. 592 -608
ISSN: 2985-8712, E-ISSN: 2985-9239

Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung, TARBAWY, 3(1), 22-23.

Wahyuliyani, Y., Supriadi U., Anwar S.2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Jurnal TARBAWY, 1(1): 69-79.

Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.