PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF BERBASIS FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Lia Puspita Wahyuningrat *[1]
Wendri Wiratsiwi [2]

[1,2] Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
*e-mail: puspitalia06@gmail.com [1], wendriwiratsiwi3489@gmail.com[2].

Abstrak

Pendidikan di Indonesia memiliki keberagaman permasalahan yang muncul dari karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Pendidikan merupakan sebuah wadah formal yang menyediakan fasilitas pendidikan yang mumpuni dan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Tidak sedikit orang menyadari bahwa minat belajar dapat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar. Minat belajar ini dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang terlalu monoton, sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar. Minat belajar dapat diartikan dengan timbulnya rasa ketertarikan, rasa suka dari peserta didik yang muncul tanpa adanya paksaan dalam belajar atau sukarela. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pendekatan kualitatif kuantitatif. Tempat penelitian berlokasi di UPT SDN Kebonsari 3 Tuban. Hasil dari penelitian ini, yakni dari penggunaan media pembelajaran Flipbook selama tiga siklus dapat memengaruhi minat belajar peserta didik dan dibuktikan dengan perolehan persentase siklus 1 sebesar 52% kategori "Kurang Berminat", siklus 2 sebesar 82% kategori "Berminat", dan siklus 3 sebesar 85% kategori "Sangat Berminat". Hasil belajar mengalami peningkatan signifikan dari sebesar 55 di siklus 1, meningkat sebesar 75 di siklus 2, dan meningkat sebesar 90 di siklus 3. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flipbook dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.

***Kata kunci**: Minat belajar, Media pembelajaran, Flipbook.*

Abstract

Education in Indonesia has a variety of problems that arise from the different characteristics of students. Education is a formal institution that provides qualified educational facilities and can support teaching and learning activities. Not a few people realize that learning interest can affect the achievement of learning outcomes. This learning interest can be influenced by the use of learning media that are too monotonous, so that students experience boredom in learning. Learning interest can be interpreted as the emergence of a sense of interest, a sense of liking from students that arises without any coercion in learning or voluntarily. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method and a qualitative quantitative approach. The research location is at UPT SDN Kebonsari 3 Tuban. The results of this study, namely the use of Flipbook learning media for three cycles can affect students' learning interest and are proven by the percentage of cycle 1 of 52% in the "Less Interested" category, cycle 2 of 82% in the "Interested" category, and cycle 3 of 85% in the "Very Interested" category. Learning outcomes experienced a significant increase from 55 in cycle 1, increasing by 75 in cycle 2, and increasing by 90 in cycle 3. Based on this explanation, it can be concluded that the use of Flipbook media can increase interest and learning outcomes.

***Keywords**: Interest in learning, Learning media, Flipbook.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mempunyai keberagaman permasalahan yang muncul dari karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Pendidikan merupakan sebuah wadah formal yang menyediakan fasilitas pendidikan yang mumpuni dan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Indonesia jika ditinjau dari aspek geografis, tidak semua wilayah memiliki sekolah dengan fasilitas yang lengkap karena belum meratanya komponen pendidikan. Perkembangan pendidikan di era modern seperti saat ini, menuntut guru harus semakin professional dalam melakukan pembelajaran dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajarannya. Kemudian, jika dilihat pada aspek-aspek yang mempengaruhi keberhasilan cepat lambatnya peserta didik dalam belajar salah satunya, yakni pemilihan model dan media pembelajaran. Berdasarkan survey pendidikan di tingkat dunia yang dikeluarkan oleh PISA Tahun 2022,

Indonesia mencapai kenaikan sebanyak 5 hingga 6 posisi daripada PISA Tahun 2018. Jika melihat Indonesia terutama pada kemampuan literasi meningkat sebanyak 5 posisi, untuk Numerik juga mengalami kenaikan sebanyak 5 posisi. Kemudian pada Literasi Sains juga meningkat hingga 6 posisi. Meskipun mengalami peningkatan, pendidikan di Indonesia masih menempati peringkat ke-69 atau peringkat 12 paling bawah (Kurniawati, F. N. A., 2022).

Tidak sedikit orang menyadari bahwa minat belajar dapat mempengaruhi keberhasilan ketercapaian hasil belajar. Hal ini selaras dengan Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016), menyatakan bahwa peserta didik telah memiliki minat belajar yang baik ketika sudah mulai mencoba memahami, konsentrasi serius, dan rajin belajar dengan sendirinya. Maka, tinggi rendahnya minat belajar peserta didik, akan sangat memengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai. Minat belajar ini dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang terlalu monoton, sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar. Minat belajar dapat diartikan dengan timbulnya rasa ketertarikan, rasa suka dari peserta didik yang muncul tanpa adanya paksaan dalam belajar atau sukarela. Adapun indikator- indikator minat belajar menurut Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020), sebagai berikut:

1) Munculnya perasaan senang ketika belajar;
2) Munculnya kecenderungan untuk kosetrasi serius dalam menangkap materi yang disampaikan;
3) Munculnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran;
4) Munculnya rasa keingintahuan yang tinggi; dan
5) Munculnya kemauan belajar yang tinggi.

Berdasarkan dengan hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan PPL II di UPT SDN Kebonsari 3 Tuban, terutama pada mata pelajaran Matematika ditemukan bahwa minat belajarnya masih sangat kurang dan perlu ditingkatkan. Mengingat peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena disara sulit dipahami, sehingga banyak dari mereka yang memerlukan penjelasan berulang kali hingga akhirnya paham, sehingga peseta didik cenderung tidak menyukai matematika seperti mata pelajaran yang lain. Matematika dalam proses pembelajarannya sepenuhnya menghitung dengan menghafalkan rumus-rumus yang ada pada setiap topik-topik pembahasannya. Kemudian memiliki sub-sub materi yang cukup banyak dan mendetail, sehingga membuat minat belajar mereka tidak terpenuhi. atau mengalami kejenuhan. Hasil selama kegiatan observasi pembelajaran, terpantau peserta didik cenderung mengalami kesulitan ketika belajar terutama berhitung (numerik), dan tidak berhasil dalam menyelesaikan soal baik saat assessment formatif, kuis, maupun assessment sumatif. Hal ini terjadi karena ketidakseriusan ketika belajar atau bermain sendiri. Mengingat kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak dapat menggunakan gawai seperti kelas tinggi, maka guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital melalui platform pembelajaran yang ada diinternet. Kegiatan pengamatan dan pembelajaran selama 3 siklus, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada siklus ke-3 karena guru memberikan lebih banyak ruang untuk peserta didik mengekslpore pengetahuannya.

Pemilihan media pembelajaran sangat penting, untuk mendukung aspek pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media dalam kegiatan pembelajaran memegang kunci utama dalam melakukan komunikasi, dan selalu dilakukan upaya pengembangan oleh guru. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk berkomunikasi antar peserta didik dengan guru. Media pembelajaran berisikan pesan yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan dapat merangsang pikiran hingga terjadi suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki keberagaman jenis dan bentuk, baik media berupa fisik maupun maya yang berbantuan teknologi digital (Hasan, M., 2021).

Media pembelajaran dapat dikategorikan sebanyak 3, yaitu audio, visual, dan audiovisual. Penggunaan media atau alat bantu pembelajaran oleh guru, dilakukan sesuai dengan kebutuhan belajar. Penjelasan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Riyana, C. (2012), bahwa penggunaan alat bantu belajar dapat memanfaatkan media disekitar seperti buku, majalah, koran harian, radio, televisi, rekaman suara, video animasi, dan sebagainya. Pembelajaran abad ke-21 ditekankan pada integrasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran, dan ditujukan untuk

menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta inovatif menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Media pembelajaran menjadi komponen utama dalam menjembatani guru terutama menyampaikan isi materi, yang kemudian dikonsep sedemikian rupa sehingga dapat menjadi stimulus berpikir kritis dan kreatif (Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D., 2020).

Berdasarkan kegiatan pembelajaran setiap siklus yang telah dilakukan, guru mencoba menggunakan media pembelajaran berupa *Flipbook*. Penggunaan media ini didasari karena di UPT SDN Kebonsari 3 Tuban, tidak memperbolehkan peserta didik kelas 3 menggunakan gawai sehingga media yang dipilih guru berupa media fisik. Meski bukan media pembelajaran berbasis digital, tetapi guru bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara keseluruhan karena terdapat aktivitas berupa menggunting dan menempel. Setiadi, M. I., dkk. (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Hal ini dikarenakan dalam pembuatan media *Flipbook* dapat dikombinasikan dengan video, suara, maupun animasi. Media pembelajaran berbasis *Flipbook* cenderung menggunakan teknologi, namun *Flipbook* dapat juga digunakan tanpa adanya teknologi dengan cara guru menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik mulai dari materi, gambar atau animasi yang sudah dicetak. Kompetensi guru dapat dikembangkan dalam membuat sebuah media pembelajaran menyesuaikan dengan fasilitas sarana dan prasarana yang ada.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan mengangkat fenomena yang telah ditemukan di kelas selama kegiatan PPL I terutama terkait dengan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menggunakan media *Flipbook*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini dipilih karena untuk membantu guru dalam mencoba mengentaskan permasalahan belajar peserta didik di kelas, sebagai bentuk perencanaan pembelajaran berikutnya dan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif, hal ini dikarenakan peneliti ingin menelaah dan menganalisis mendalam terkait fenomena yang muncul berdasarkan pengalaman- pengalaman sebelumnya. Kemudian metode pengumpulan data, yaitu pengamatan atau observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data angket, yaitu skala likert. Skala Likert dapat disajikan pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Skala Likert Angket Minat Belajar

Skor	Pernyataan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

(Sihombing, dkk., 2021).

Perolehan persentase minat belajar, kemudian dilakukan perhitungan berikut.

$$P = \frac{f}{n} \; x \; 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase jawaban
F = Frekuensi jawaban
n = Banyaknya jawaban

(Manalu, dkk., 2019).

Kriteria minat belajar disajikan pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Kriteria Minat Belajar

Skor Persentase	Kategori
20% < x ≤ 36%	Tidak Berminat
37% < x ≤ 52%	Kurang Berminat
53% < x ≤ 68%	Cukup Berminat

69% < x ≤ 84%	Berminat
84% ≤ 100%	Sangat Berminat

(Harefa, dkk., 2020).

Untuk mengetahui perolehan nilai disetiap pertemuannya, lakukan perhitungan dengan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{(Jumlah\ yang\ diperoleh)}{(Jumlah\ maksimal)}\ x\ 100$$

(Murtiana., 2022).

Setelah dihitung menggunakan rumus diatas. Kemudian hasilnya dapat dikategorikan berdasarkan indikator capaian hasil belajar, yang disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Indikator Capaian Hasil Belajar

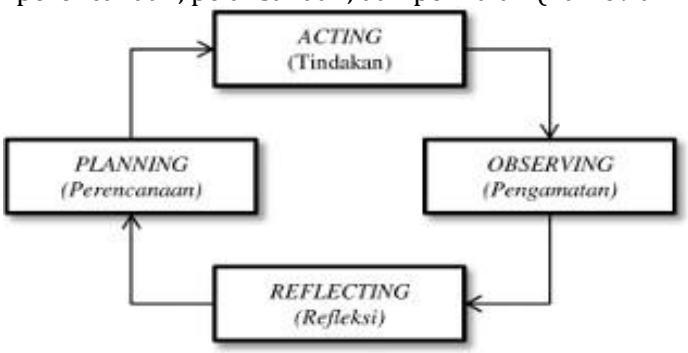
Nilai	Kriteria
0 – 54	Sangat Kurang
55 – 64	Kurang
65 – 74	Cukup
75 – 84	Baik
85 - 100	Sangat Baik

(Murtiana., 2022).

Untuk mengetahui persentasi ketuntasan belajar berdasarkan kategori perolehan nilai, dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$Persentase = \frac{(Jumlah\ peserta\ didik\ berdasarkan\ kriteria\ ketuntasan)}{(Jumlah\ total\ peserta\ didik\ dalam\ satu\ kelas)}\ x\ 100\%$$

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN Kebonsari 3 Tuban, Provinsi Jawa Timur. Populasi pengambilan sampel dilakukan di kelas 3A, dengan memanfaatkan sumber data primer dan sekunder. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kurt Lewin terdapat empat langkah, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian (Pahleviannur, M. R., 2022).

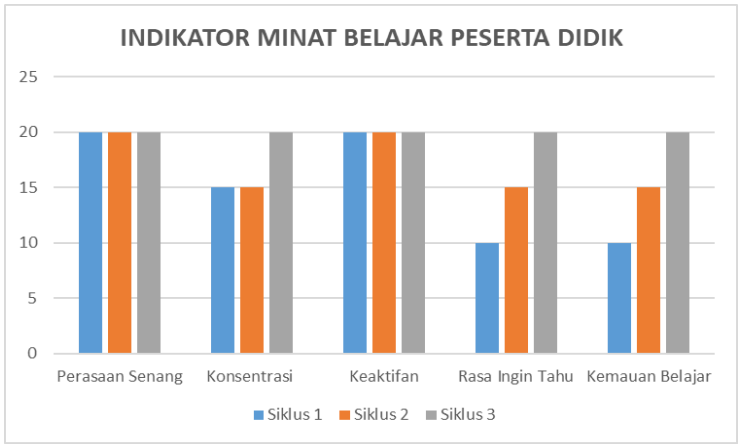


Gambar 1. Model Penelitian Kurt Lewin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian ini, peneliti menyajikan perolehan minat dan hasil belajar peserta didik menggunakan diagram batang, berikut ini:

Gambar 2. Persentase Minat Belajar Peserta Didik Per Siklus



Gambar 3. Indikator Minat Belajar Peserta Didik

Pada Gambar 2. telah disajikan persentase dari minat belajar per siklus, ditujukan melihat perkembangannya. Terdapat kenaikan signifikan antara siklus 1, yaitu 52% masuk dalam kategori "Kurang Berminat". Siklus 2, yakni 82% masuk dalam kategori "Berminat". Siklus 3, yaitu 85% masuk dalam kategori "Sangat Berminat". Sedangkan pada Gambar 3. telah disajikan persentase dari indikator minat belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan disetiap siklusnya.

Hasil Belajar Siklus 1

Penelitian dilakukan di kelas 3A UPT SDN Kebonsari 3 Tuban, terdapat jumlah peserta didik sebanyak 26, dengan 16 laki-laki dan 10 perempuan. KKM nilai di UPT SDN Kebonsari 3 Tuban, yakni 75. Tiga kali pertemuan tatap muka, berlangsung selama 105 menit setiap siklusnya. Pada siklus 1, guru melakukan penyusunan dan perancangan terkait modul ajar, materi ajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai sintaks. Menyiapkan alat dan bahan pembuatan media pembelajaran berbasis *Flipbook*. Kegiatan pembelajaran siklus 1 dilakukan pada hari Selasa, 15 April 2025 di kelas 3A UPT SDN Kebonsari 3 Tuban. Peneliti melakukan beberapa runtutan kegiatan, yakni pada kegiatan pendahuluan: a) Mengucapkan salam; b) Berdoa bersama; c) Menyanyikan lagu nasional; d) Mengecek kehadiran; e) Memeriksa kesiapan belajar; f) Melakukan apersepsi keterkaitan materi hari ini dengan sebelumnya; dan g) Memberikan motivasi belajar. Pada kegiatan inti: a) Guru memberikan stimulus dengan cara menayangkan media pembelajaran berupa video dan media konkret *Flipbook* yang telah dicetak terkait materi data bentuk tabel; b) Guru menjelaskan terkait materi secara keseluruhan sembari memperkenalkan media *Flipbook* serta mempraktekkannya; c) Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan; d) Peseta didik dan guru melakukan tanya awab untuk pemecahan masalah yang diberikan seperti menemukan ide pokok dan ide pendukung; e) Guru membagi kelompok belajar secara heterogen dan membagikan LKPD; f) Peserta didik

mendengarkan arahan pengerjaan LKPD oleh guru dengan seksama; g) Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok belajarnya untuk megidentifikasi permasalahan yang diberikan, uga dapat mengajukan pertanyaan apabila ada bagian yang belum dipahami; dan h) Guru memanggil setiap kelompok belajar untuk maju kedepan kelas mempresentasikan hasil temuannya.

Pada kegiatan penutup: a) Guru melakukan pembahasan ulang materi; b) Guru beserta peserta didik membuat kesimpulan tentang point-point penting pembelaaran yang telah dilakukan; c) Guru mengajak seluruh peserta didik melakukan ice breaking; d) Guru melakukan evaluasi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran dipertemuan berikutnya; dan e) Pembelajaran ditutup dengan doa.

Setelah pembelajaran siklus 1 telah dilaksanakan, temuan hasil yang diperoleh yakni 15 dari 26 peserta didik yang tuntas. Hasil belajar siklus 1 disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus 1

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan
0 – 54	Sangat Kurang	3	12%
55 – 64	Kurang	6	23%
65 – 74	Cukup	7	27%
75 – 84	Baik	5	19%
85 - 100	Sangat Baik	5	19%

Hasil Belajar Siklus 2

Siklus ke-2 dilakukan di hari Selasa, 22 April 2025 di kelas 3A UPT SDN Kebonsari 3 Tuban. Peneliti melakukan beberapa runtutan kegiatan, yakni pada kegiatan pendahuluan: a) Salam pembuka; b) Doa dipimpin ketua kelas; c) Menyanyikan lagu nasional; d) Mengecek kehadiran; e) Memeriksa kesiapan belajar; f) Melakukan apersepsi keterkaitan materi hari ini dengan sebelumnya; dan g) Memberikan motivasi belajar. Pada kegiatan inti: a) Guru memberikan stimulus dengan cara menayangkan media pembelajaran berupa video dan media konkret *Flipbook* yang telah dicetak terkait materi data betuk tabel; b) Guru menjelaskan terkait materi secara keseluruhan sembari memperkenalkan media *Flipbook* serta mempraktekkannya; c) Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan; d) Peseta didik dan guru melakukan tanya awab untuk pemecahan masalah yang diberikan seperti menemukan ide pokok dan ide pendukung; e) Guru membagi kelompok belajar secara heterogen dan membagikan LKPD; f) Peserta didik mendengarkan arahan pengerjaan LKPD oleh guru dengan seksama; g) Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok belajarnya untuk megidentifikasi permasalahan yang diberikan, uga dapat mengajukan pertanyaan apabila ada bagian yang belum dipahami; dan h) Guru memanggil setiap kelompok belajar untuk maju kedepan kelas mempresentasikan hasil temuannya.

Pada kegiatan penutup: a) Guru melakukan pembahasan ulang materi; b) Guru beserta peserta didik membuat kesimpulan tentang point-point penting pembelaaran yang telah dilakukan; c) Guru mengajak seluruh peserta didik melakukan ice breaking; d) Guru melakukan evaluasi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran dipertemuan berikutnya; dan e) Pembelajaran ditutup dengan doa.

Setelah pembelajaran siklus 2 telah dilaksanakan, temuan hasil yang diperoleh yakni dari 26 peserta didik yang tuntas. Temuan hasil pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, karena peningkatannya masih dirasa kurang oleh peneliti maka dilanjutkan di siklus berikutnya. Hasil belajar siklus 2 disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Belajar Siklus 2

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan
0 – 54	Sangat Kurang	2	8%
55 – 64	Kurang	3	11%

65 – 74	Cukup	8	31%
75 – 84	Baik	7	27%
85 - 100	Sangat Baik	6	23%

Hasil Belajar Siklus 3

Pada siklus ke-3 dilaksanakan pada hari Selasa, 25 April 2025 di kelas 3A UPT SDN Kebonsari 3 Tuban. Peneliti melakukan beberapa runtutan kegiatan, yakni pada kegiatan pendahuluan: a) Salam pembuka; b) Doa dipimpin ketua kelas; c) Menyanyikan lagu nasional; d) Mengecek kehadiran; e) Memeriksa kesiapan belajar; f) Melakukan apersepsi keterkaitan materi hari ini dengan sebelumnya; dan g) Memberikan motivasi belajar. Pada kegiatan inti: a) Guru memberikan stimulus dengan cara menayangkan media pembelajaran berupa video dan media konkret *Flipbook* yang telah dicetak terkait materi data betuk tabel; b) Guru menjelaskan terkait materi secara keseluruhan sembari memperkenalkan media *Flipbook* serta mempraktekkannya; c) Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan; d) Peseta didik dan guru melakukan tanya awab untuk pemecahan masalah yang diberikan seperti menemukan ide pokok dan ide pendukung; e) Guru membagi kelompok belajar secara heterogen dan membagikan LKPD; f) Peserta didik mendengarkan arahan pengerjaan LKPD oleh guru dengan seksama; g) Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok belajarnya untuk megidentifikasi permasalahan yang diberikan, uga dapat mengajukan pertanyaan apabila ada bagian yang belum dipahami; dan h) Guru memanggil setiap kelompok belajar untuk maju kedepan kelas mempresentasikan hasil temuannya.

Pada kegiatan penutup: a) Guru melakukan pembahasan ulang materi; b) Guru beserta peserta didik membuat kesimpulan tentang point-point penting pembelaaran yang telah dilakukan; c) Guru mengajak seluruh peserta didik melakukan ice breaking; d) Guru melakukan evaluasi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran dipertemuan berikutnya; dan e) Pembelajaran ditutup dengan doa.

Setelah pembelajaran siklus 3 telah dilaksanakan, temuan hasil yang diperoleh yakni 26 dari 26 peserta didik yang tuntas. Temuan hasil pada siklus 3 mengalami peningkatan signifikan dari siklus-siklus sebelumnya, sehingga penelitian di siklus 3 dicukupkan. Hasil belajar siklus 3 disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus 3

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan
0 – 54	Sangat Kurang	0	0%
55 – 64	Kurang	0	0%
65 – 74	Cukup	0	0%
75 – 84	Baik	8	31%
85 - 100	Sangat Baik	18	69%

Berdasarkan dari hasil penelitian, kegiatan pembelajaran setiap siklus mengalami peningkatan karena guru telah merencanakan kegiatan pembelajaran dan berhasil memilih media pembelajaran baru yang belum pernah digunakan sebelumnya pada mata pelajaran Matematika kelas 3 fase B. Melihat dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran setiap siklus, terdapat peningkatan berupa perubahan tingkah laku selama belajar dari yang bergurau sendiri dan tidak fokus menjadi lebih fokus dan tertib. Guru memilih media pembelajaran berupa *Flipbook* berupa cetak. Hal ini dilakukan berbeda, karena mengingat peserta didik dalam satu kelas memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga diharapkan dengan diberlakukannya media tersebut dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flipbook* selain dapat meningkatkan minat belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena guru telah menyiapkan gambar-gambar yang lucu dengan warna yang bervariasi sebagai stimulus memikat perhatian peserta didik. Kemudian guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

kondusif, serta meningkatkan rasa keingintahuan dalam belajar. Penggunaan media tersebut sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran Matematika, mengingat mata pelajaran ini didominasi oleh materi literasi seperti membaca. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran merupakan sebuah inovasi bagi guru dalam memanfaatkan media disesuaikan dengan sarana prasarana sekolah. Peserta didik dapat terlibat langsung selama pembuatan *Flipbook*, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar karena dapat mempraktikkan sendiri (Aprilutfi, D. N., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara, kegiatan pembelajaran dalam tiga siklus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan hal itu berimbas pada peningkatan hasil belajar. Terjadinya peningkatan terkait minat belajar ini, tentu guru sebelumnya telah merancang kegiatan pembelajaran menggunakan *Flipbook*. Tidak mudah ketika memperkenalkan sebuah media pembelajaran baru dalam kelas yang memiliki karakteristik peserta didik berbeda-beda, sehingga membutuhkan waktu dan proses pengenalan media pembelajaran untuk dapat diterima mendapatkan respon positif. Guru telah menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan, setelah dilakukan pembelajaran sebanyak tiga siklus diperoleh peningkatan belajar yang signifikan.

Berdasarkan dari hasil observasi kelas selama kegiatan pembelajaran setiap siklus dilakukan, terlihat bahwa beberapa peserta didik yang biasanya bergurau sendiri dan tidak memperhatikan guru ketika mengajar telah mengalami perubahan perilaku yang signifikan pada pembelajaran siklus ke-3. Hal ini dikarenakan di siklus ke-3, guru memberikan ruang pada peserta didik untuk mencoba berkreasi bersama dengan kelompok belajar yang telah dibagi, sehingga mengurangi waktu bergurau sendiri dan cenderung lebih fokus dalam pengerjaan berupa menggunting dan menempel pada rangkaian *Flipbook* masing-masing. Pembelajaran menjadi lebih tertib dan terarah, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sangat baik. Penggunaan media pembelajaran *Flipbook*, dapat dikreasikan dengan materi-materi lain diluar mata pelajaran Matematika dan menjadi alat bantu guru dalam memetakan peserta didik yang tuntas maupun tidak tuntas dalam belajar (Vikiantika, A., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan data penelitian, minat dan hasil belajar kelas 3A fase B UPT SDN Kebonsari 3 Tuban mengalami peningkatan signifikan selama kegiatan pembelajaran siklus 1 hingga siklus 3. Minat dan hasil belajar yang meningkat dapat ditunjang penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* dan disesuaikan dengan materi pelajaran Matematika yang ditempuh. Penggunaan media konkret berbasis *Flipbook* dapat menjadi alternatif bagi guru yang mengaar di kelas rendah yang selama pembelajaran tidak dapat menggunakan media digital interaktif. Respon yang diperoleh, peseta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang.

Penelitian yang dilakukan, disarankan: A) Guru dapat memberikan latihan soal secara berkala guna untuk meningkatkan daya berpikir kritis dan cepat tanggap dalam memahami materi; b) Dapat menggunakan media pembelajaran konkret lainnya yang relevan disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan, guna mengasah kemampuan psikomotoriknya; c) Sebaiknya guru dapat memvariasi kegiatan pembelajaran disetiap pertemuannya, dapat menggunakan pembelajaran berbasis game, projek, maupun masalah; dan d) Bagi peneliti, perlu adanya kajian mendalam terkait media yang diangkat dengan menambah variabel yang ingin dikaji, guna menciptakan penelitian yang komperehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilutfi, D. N. 2022. Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(9), 650-655.

Harefa, N., Tafonao, G. S., & Hidar, S. 2020. Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan

Pengembangan Kependidikan, 11(2), 81-86.
Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104-1113.
Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra,
I. 2021. Media pembelajaran. CV Tahta Media Group: Klaten.
Kurniawati, F. N. A. 2022. Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, *13*(1), 1-13.
Manalu, A. C. S., Jumiati, Y., & Setiawan, W. 2019. Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Persamaan Garis Lurus Berbantu Aplikasi Geogebra. Journal on Education, 2(1), 63-69.
Murtiana, Y. 2022. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1),* 1526-1535.
Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, *1*(1), 128.
Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
Riyana, C. 2012. Komputer dan Media Pendidikan di Sekolah Dasar. KEMENAG RI. Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook
Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. 2021. Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, 4(1), 41-55.
Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *5*(4).
Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal basicedu*, *6*(2), 2002-2013.
Yunitasari, R., & Hanifah, U. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(3), 232-243.