



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Sudut Di SMPN 9 Pontianak

Development of Flipbook Learning Media to Increase Students' Interest in Learning the Material Lines and Angles at SMPN 9 Pontianak

Nurhayati^{1*}, Ahmad Yani T², Nurfadilah Siregar³

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Danau Sentarum, 78116, Pontianak, Indonesia

nurhayatimk05@gmail.com^{1*}

ahmad.yani.t@fkip.untan.ac.id²

nurfadilah.siregar@untan.ac.id³

Received 31 October 2024; Received in revised form 7 November 2024; Accepted 12 November 2024

Kata Kunci :

Flipbook; Garis; Sudut;
Define; Design; Develop;
Desseminate 4-D.

ABSTRAK

Rendahnya minat siswa dalam belajar matematika membuat guru harus melakukan inovasi dalam mengembangkan suatu media yang dapat membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Materi garis dan sudut dengan kriteria layak, praktis, efektif. Metode Penelitian yang digunakan ialah metode Penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model 4-D yang dimodifikasi hanya sampai tahap *Develop* yaitu *Define, Design, Develop, dan Desseminate*. Subjek penelitian ialah siswa kelas VIIB SMP Negeri 9 Pontianak. Hasil penelitian yang di peroleh yaitu hasil validasi ahli media 82,96% dan ahli materi 90,62% dengan kategori layak digunakan. Hasil angkat respon siswa 80,21% dan guru 92,65% dengan kategori praktis digunakan. Sedangkan hasil uji-t menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran flipbook, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook efektif digunakan.

Keywords :

Flipbook; Lines; Angles;
Define; Design; Develop;
Desseminate, 4-D

ABSTRACT

The low interest of students in learning mathematics makes teachers have to innovate in developing a media that can motivate students in participating in mathematics learning. This study aims to develop flipbook learning media to increase students' interest in learning the material of lines and angles with the criteria of feasible, practical, and effective. The research method used is the Research and Development method which refers to the 4-D model which is modified only to the

Develop stage, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The subjects of the study were students of class VIIB of SMP Negeri 9 Pontianak. The results of the study obtained were the results of media expert validation of 82.96% and material expert 90.62% with the category of feasible to use. The results of the student response rate were 80.21% and teachers 92.65% with the category of practical to use. While the results of the t-test showed that there was a significant difference in student learning outcomes before and after the application of flipbook learning media, this indicates that flipbook learning media is effective to use.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari disekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai ke perguruan tinggi (Alfiyah dkk., 2021; Ananda & Wandini, 2022; Maharani dkk., 2020; Monalisa dkk., 2022); Nur dkk., 2020). Tetapi dibandingkan dengan materi yang lainnya matematika lebih sering dianggap sulit dan sangat membosankan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Farida dkk., 2022).

Sebagian besar anak menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan menantang. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami penjelasan guru dan kurangnya minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Meskipun guru sudah berusaha untuk menjelaskan materi, pada umumnya peserta didik tidak bisa menggapai kompetensi yang diinginkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini terutama disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap matematika sejak awal, yang dipicu oleh kesulitan materi yang harus dipahami (Juliasnyah et al., 2016). Hal ini sejalan dengan (Fauziah et al., 2017) yang menyebutkan bahwa keinginan untuk belajar sangat dipengaruhi oleh minat individu, karena belajar didasari oleh ketertarikan pribadi.

Menurut Hikmah (2021) minat merupakan daya tarik hati seorang pada sesuatu yang dianggapnya menarik dan menyenangkan yang mendorongnya untuk terlibat dalam kegiatan tersebut. Membangkitkan minat belajar siswa merupakan tugas yang menantang bagi guru, mengingat perbedaan tingkat kesulitan keterampilan dasar dan kemampuan siswa. Namun, guru yang kompeten mampu melakukannya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lancar dan aktif. Keinginan belajar yang besar, yang paling utama dari pendidik, akan mendorong peserta didik untuk dapat menguasai, memahami, serta menerima materi dalam belajar (Nurhana Friantini & Winata, 2019).

Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Masturi dkk. (2016) minat setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Tanpa minat belajar, keaktifan dan interaksi siswa tidak optimal sehingga prestasi belajar siswa kurang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2019) menunjukkan bahwa faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dipengaruhi (41.53 %) pada tingkatan sedang cukup menentukan rendahnya minat belajar matematika, keadaan ini diharapkan adanya peningkatan lagi pada masa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian Rizkiardi & Subali (2018) menunjukkan minat belajar siswa masih sangat rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa berasal dari guru maupun siswa itu sendiri. Minat belajar yang ada pada diri seseorang siswa terbentuk karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan (Marleni, 2016).

Antusiasme siswa dalam belajar pada kegiatan kelas VIIB di SMP Negeri 9 Pontianak sangat kurang. Hal ini menyebabkan berkurangnya antusiasme dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar, sehingga mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap pelajaran dan berkurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang memuaskan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan sangat terbatas. Pendidik harus merancang teknik untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pendidikan oleh instruktur untuk menarik minat siswa (Runtut Bela Vista & Chasanatun, 2023). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru mengenai penggunaan media pembelajaran dapat menghambat minat belajar siswa. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa.

Memperbaiki kualitas pembelajaran dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Retno, (2024). Sehingga guru dituntut untuk memiliki metodologis dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat berhasil dalam kompetensi pedagogic (Adil Hulu et al., 2023). Pemanfaatan media dan materi Pendidikan menjadi factor yang mempengaruhi pembelajaran (Hulu et al., 2023). Bahan ajar adalah sumber daya yang dikembangkan oleh individu untuk tujuan Pendidikan (Pinta et al., 2023). Salah satu hal yang dipertimbangkan dalam pengembangan materi pembelajaran adalah kebutuhan siswa dan metodologi yang digunakan oleh instruktur. Penggunaan bahan ajar dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa (Shawmi et al., 2023).

Flipbook ialah salah satu dari sekian banyak bahan belajar berupa media ajar digital yang diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik (Nurhasanah & Firdaus, 2023). Flipbook adalah media pembelajaran digital yang menggunakan format elektronik untuk menampilkan simulasi interaksi. Media ini menggabungkan navigasi, audio, gambar, video, teks, dan animasi untuk menghasilkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Nurhasanah & Firdaus, 2023). Bahan ajar didesain dengan menggunakan Microsoft word kemudian dikonversi dalam format PDF, yang kemudian di ubah ke software flip PDF (Amanullah, 2020). Publikasi software flip PDF dapat dilakukan secara online maupun offline serta sangat mudah digunakan sehingga dapat mempermudah guru (Meliana et al., 2022)

Mengingat permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar salah satunya dengan menggunakan flipbook digital dalam pembelajaran. Media ajar Flipbook digital ini dapat dikatakan baik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih terkesan kurang efektif dan inovatif. Menurut (Yuniarrahanana et al, 2021) media pembelajaran flipbook digital merupakan salah satu media ajar yang efektif digunakan saat pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran flipbook digital yang akan dikembangkan oleh peneliti dari penelitian sebelumnya terkait materi dan tampilan menu dalam flipbook digital dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, dengan tujuan membantu proses pembelajaran guna meningkatkan potensi maupun motivasi siswa dalam belajar.

Dengan adanya flipbook diinginkan bisa menjadi media yang baik dalam pembelajaran serta pemakainnya mudah dipahami. Penyebaran informasi memerlukan presentasi audio-visual, termasuk video, animasi, grafik, teks, dan audio. Flipbook yang dikembangkan memuat materi garis dan sudut, dimana didalam flipbook yang dikembangkan berisi materi serta video yang bisa ditonton secara langsung dan bisa diulang – ulang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan minat belajar siswa

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 9 Pontianak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Proses penelitian dan pengembangan merupakan teknik metodologis yang bertujuan untuk menciptakan produk dan menilai efektivitasnya (Purnama, (2016). Penelitian dan pengembangan tidak hanya bertujuan untuk menciptakan barang baru tetapi juga untuk meningkatkan barang yang sudah ada. Sasarannya adalah untuk mencapai peningkatan efisiensi dan keuntungan relatif terhadap fase sebelumnya (Adil Hulu et al., 2023). Media pembelajaran flipbook untuk siswa kelas VII SMP Negeri 9 Pontianak merupakan hasil pengembangan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan empat dimensi. Fase penelitian menggunakan paradigma pengembangan 4-D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Sugiyono, 2020). Dalam Penelitian ini model pengembangan 4-D hanya sampai pada tahap Develop Modul yang dihasilkan akan menjalani evaluasi oleh spesialis media, ahli konten, dan siswa sebagai pengguna akhir modul.

Tahap pertama adalah *define* yang dilakukan pada tanggal 9 september 2024 dengan melibatkan guru. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terkait kebutuhan belajar siswa, menentukan materi yang akan digunakan serta memilih media yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tahap kedua adalah *Design* yang dilakukan pada tanggal 11 September 2024. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan perancangan awal media yang dipilih. Memastikan setiap proses analisis yang telah dilakukan dapat dimasukkan ke dalam media yang dipilih. Tahap ketiga adalah *Develop* yang dilakukan pada tanggal 12 – 18 September 2024. Pada tahap ini, peneliti mulai menghasilkan media yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji ke sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi kepada validator ahli untuk melihat kevalidan dari media yang dikembangkan. Setelah dinyatakan valid dan melakukan revisi jika ada maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas.

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Kuesioner respons siswa menilai reaksi siswa terhadap media pembelajaran flipbook, sedangkan kuesioner yang diberikan kepada ahli media mengevaluasi penilaian mereka terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, kuesioner untuk ahli materi mengukur evaluasi mereka terhadap konten yang digunakan dalam flipbook, dan kuesioner minat belajar mengukur keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran flipbook.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berupaya menilai kelayakan dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran flipbook. Tempat diberlakukannya penelitian di SMP Negeri 9 Pontianak dengan kelas yang digunakan adalah kelas VII B. Fokus utama hasil penelitian yang dilakukan ialah di pengembangan flipbook untuk membuat peningkatan minat peserta didik dalam belajar.

Define

Sebelum mengembangkan media flipbook, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran matematika menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar disekolah berupa PPT namun untuk pelajaran matematika guru tidak pernah menggunakan media karena guru tidak mengerti membuat materi matematika kedalam bentuk PPT. Menurut guru tersebut, matematika adalah ilmu yang sulit untuk dijelaskan dengan PPT dan siswa harusnya banyak praktik mengerjakan bukan mendengarkan penjelasan

Materi garis dan sudut merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami siswa dan cukup kompleks untuk dipelajari. Mengenai flipbook sendiri, guru sudah mengetahui hanya saja belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran karena media pembelajaran ini belum ada di sekolah dan terbatas pada materi tertentu. Guru berharap media pembelajaran ini dapat dikembangkan secara terarah dan terstruktur sehingga dapat membantu guru maupun siswa dalam memahami materi garis dan sudut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi garis dan sudut Pembuatan media pengembangan berbasis flipbook pada materi garis dan sudut diharapkan dapat menjadi solusi kebutuhan media pembelajaran di SMP Negeri 9 Pontianak khususnya kelas VII.

Design

Tahap perancangan, yaitu serangkaian kegiatan pembuatan rancangan awal media pembelajaran. Langkah-langkah pada tahap ini yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, serta membuat rancangan awal.

Tahap penyusunan standar tes meliputi langkah seperti: Menyusun materi pembelajaran dengan mengembangkan pokok bahasan yang sudah ada kemudian disusun menjadi media pembelajaran dan menyusun media pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah di buat secara sistematis. Pada tahap pemilihan media yang disusun meliputi media gambar, video, internet, peta konsep dan teka-teki silang. Hal ini didukung oleh Rohani (2019) bahwa media yang menampilkan suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi dapat membantu guru menciptakan suasana yang tidak monoton dan tidak membosankan

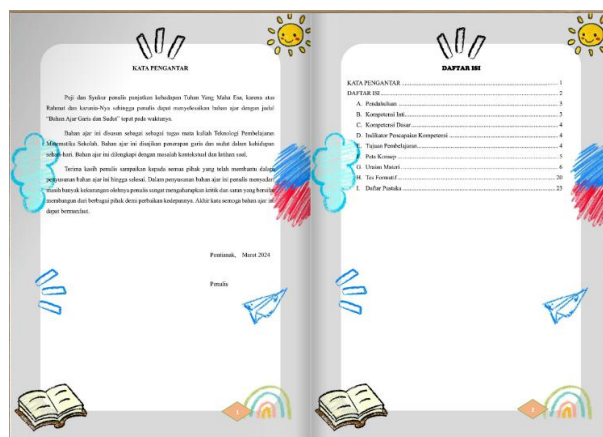
Kegiatan yang dilakukan dalam pemilihan format adalah memilih dan menetapkan format untuk media pembelajaran. Pada tahap membuat rancangan awal merancang desain layout media pembelajaran yang akan digunakan. Desain layout didesain menggunakan aplikasi Canva dengan

menggunakan kertas berukuran A4. Naskah diketik menggunakan jenis huruf Open Sans dan Tillana ExtraBold berukuran 11, dengan jarak space 1 cm. Desain layout sampul dapat dilihat pada Gambar.



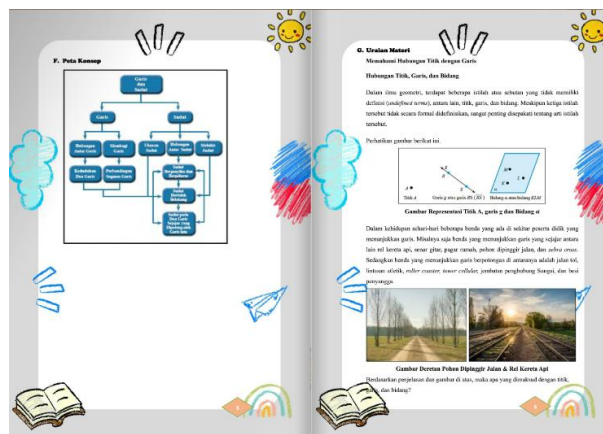
Gambar 1. Halaman Sampul

Gambar 1 merupakan sampul dari media pembelajaran flipbook. Sampul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Sampul berisi judul materi, nama penulis, NIM, terdapat animasi bunga, buku, dan perpaduan beberapa warna sehingga dapat menarik perhatian siswa yang sedang menggunakan media tersebut.



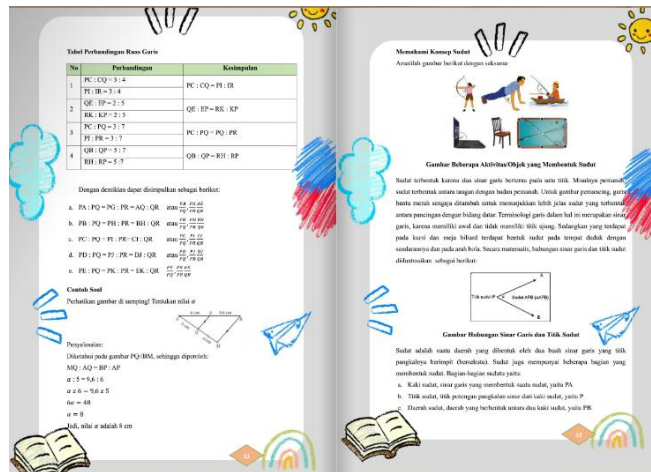
Gambar 2. Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi

Gambar 2 berfungsi sebagai pendahuluan dan daftar isi. Kata pengantar memuat pernyataan penghargaan penulis atas dukungan yang diterima. Daftar isi berisi bagian-bagian dari flipbook beserta nomor halaman yang telah disusun berurutan



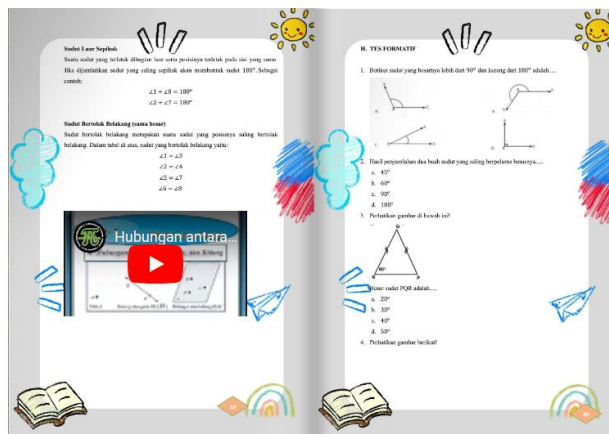
Gambar 3. Halaman Peta Konsep & Uraian Materi

Gambar 3 merupakan peta konsep dan materi. Peta menampilkan keterkaitan bermakna dari sebuah konsep ke konsep yang lain. Sedangkan uraian materi berisi semua materi yang terdapat dalam flipbook



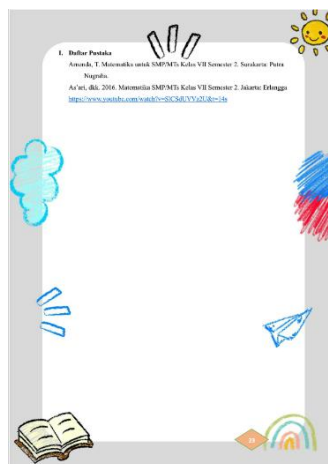
Gambar 4. Halaman Contoh Soal

Gambar 4 merupakan tampilan contoh soal yang terdapat dalam flipbook. Contoh soal berisi pertanyaan atau masalah yang diajukan serta penyelesaiannya.



Gambar 5. Halaman Tampilan Youtube & Latihan Soal

Gambar 5 merupakan tampilan youtube dan latihan soal yang terdapat pada flipbook. Konten youtube yang terdapat pada flipbook berisi penjelasan tentang materi garis dan sudut. Selain itu, ada soal latihan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap konten yang diberikan.



Gambar 6. Halaman Daftar Pustaka

Gambar 6 merupakan tampilan daftar pustaka yang mana menampilkan daftar sumber yang telah dipakai untuk referensi pada flipbook.

Development

Media ini telah melalui proses validasi konten dan media oleh para ahli yang berkualifikasi. Penelitian ini mengembangkan materi pembelajaran flipbook untuk siswa SMP. Flipbook adalah publikasi digital interaktif yang terdiri dari halaman-halaman yang menyerupai kalender atau album. Halaman-halaman ini memuat animasi, teks, gambar, dan media lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Flipbook biasanya menyertakan sampul, daftar isi, dan peta konsep. Gambar di bawah ini menunjukkan beberapa bagian yang terdapat di media pembelajaran flipbook. Tahap ini terdiri dari 3 langkah diantaranya melihat kelayakan produk, melihat kepraktisan produk, dan melihat keefektifan produk.

Kelayakan Produk

Media pembelajaran yang digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli sebelum diujicobakan. Validasi ini meliputi validasi media dan materi. Penilaian flipbook dihasilkan peneliti memberikan produk beserta angket yang terdiri dari 14 pertanyaan. Angket tersebut berkaitan dengan produk berupa media pembelajaran flipbook yang telah dikembangkan. Berikut hasil dari validasi ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Presentasi	Keterangan
1.	Aspek Media	71,4%	Baik
2.	Mutu Teknis	90,00%	Sangat Baik
3.	Ukuran Fisik Media	87,5%	Sangat Baik
	Rata-Rata	82,96%	Baik

Dari table di atas diperoleh penilaian dari ahli media yaitu aspek media 71,4% dengan kategori baik, aspek teknis 90% memiliki kategori sangat baik dan penilaian ukuran fisik media 87,5% memiliki kategori sangat baik. Diketahui rata-rata validasi ahli media yaitu 82,96 dengan kategori baik atau layak digunakan.

Peneliti selanjutnya memberikan produk disertai lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi 10 pertanyaan untuk validasi konten. Hasil validasi yang dilakukan oleh spesialis materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Presentasi	Keterangan
1.	Cakupan Materi	87,5%	Sangat Baik
2.	Akurasi Materi	87,5%	Sangat Baik
3.	Kemutakhiran	100%	Sangat Baik
4.	Merangsang Keinginan untuk Belajar	87,5%	Sangat baik
	Rata-Rata	90,62%	Sangat baik

Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa cakupan materi sebesar 87,5%, termasuk dalam kategori sangat baik; keakuratan materi sebesar 87,5%, termasuk dalam kategori sangat baik; keterkinian sebesar 100%, termasuk dalam kategori sangat baik; dan aspek merangsang keinginan belajar sebesar 87,5%, termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil rata-rata validasi sebesar 90,62% menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook untuk siswa kelas VII termasuk dalam kategori sangat baik atau layak untuk digunakan.

Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran flipbook yang dikembangkan berdasarkan hasil tanggapan atau angket siswa dan guru.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Flipbook

No. Siswa	Jumlah Penilaian	Presentase
1.	27	84,37%
2.	29	90,62%
3.	25	78,12%
4.	24	75,00%
5.	24	75,00%
6.	25	78,12%
Skor Maksimal	32	100%
Rata-Rata	25,67	80,21%
Kategori		Baik

Data tersebut menunjukkan bahwa pengujian media pembelajaran flipbook memperoleh skor rata-rata 80,21%, yang berarti sangat baik atau praktis untuk digunakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat dalam menggunakan perangkat pembelajaran flipbook. Sedangkan hasil dari tanggapan guru terkait media pembelajaran flipbook yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Flipbook

No.	Aspek yang Dinilai	Presentasi	Keterangan
1.	Aspek Isi/Materi	93,7%	Sangat Baik
2.	Aspek Media Rata-Rata	91,6% 92,65%	Sangat Baik Sangat Baik

Dari table di atas diperoleh hasil tanggapan dari guru terkait aspek materi dan media pembelajaran yang digunakan. Balasan untuk item tersebut menghasilkan 93,7% dalam kategori sangat baik, sedangkan rata-ratanya 91,6% dalam kategori sangat baik. Hasil rata-rata angkat respon guru 92,65% menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook yang dikembangkan praktis untuk digunakan.

Hal ini didukung penelitian Miftah (2013) bawa salah satu fungsi media pembelajaran yaitu mampu membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa. Menurut Murniati dkk. (2021) bahwa bahan ajar dalam aspek materi salah satunya materi yang disajikan harus runtut, lugas koheren, mudah dimengerti, tidak mengandung unsur pornografi, serta terdapat pengetahuan kontekstual antara materi dan peristiwa sehari-hari. Hasil analisis aspek manfaat dikategorikan praktis karena sebagian besar siswa setuju bahwa media ini dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini didukung oleh Kemp dan Dayton (Karo & Rohani, 2018) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran yaitu media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.

Keefektifan Produk

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai minat belajar siswa dengan menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran flipbook pada siswa kelas VIIB di SMP Negeri 9 Pontianak. Hasil minat belajar siswa yang diperoleh dari uji-t sampel berpasangan memiliki nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 kurang dari 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran flipbook. Penggunaan media pembelajaran flipbook berdampak pada peningkatan minat belajar siswa pada materi garis dan sudut pada siswa kelas VIIB di SMP Negeri 9 Pontianak.

Hasil angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook pada materi garis dan sudut dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Adam, 2023; Wulandari, 2020) penggunaan media dalam proses pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga memudahkan pengalaman belajar dan memberikan dampak psikologis yang positif.

Pembahasan

Hasil dari kelayakan flipbook sebagai media pembelajaran matematika sejalan penelitian yang dilakukan oleh Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Rahmawati, dkk (2017) bahwa dengan media flipbook materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar, serta dilengkapi dengan warna-warna sehingga siswa dapat tertarik menggunakan media tersebut. Menurut Hasriani (2021) kelebihan media flipbook ini siswa dapat mempunyai pengalaman yang beragam dari media. Seperti yang dijelaskan oleh Nurrita (2018) bahwa dengan media pembelajaran, siswa bisa lebih tertarik dan penyampaian pembelajaran mudah dimengerti oleh siswa.

Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Kemp dan Daylon (dalam Nurfadhillah, 2021) bahwa dengan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan menciptakan komunikasi dua arah dari siswa dan guru, sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dipaparkan oleh Khairinal, dkk (2021) bahwa dengan flip pdf professional mempermudah untuk memasukkan beragam jenis media animatif ke dalam flipbook seperti video youtube, hyperlink, teks animatif, gambar, audio, dan flash ke dalam flipbook. Media pembelajaran flipbook ini bisa dikases digunakan secara pembelajaran daring ataupun pembelajaran tatap muka secara langsung.

KESIMPULAN

Hasil kajian dan pengembangan media pembelajaran flipbook menunjukkan bahwa sumber daya pendidikan yang dihasilkan layak untuk meningkatkan minat siswa terhadap pokok bahasan garis dan sudut. Substansi menunjukkan kelayakan sebesar dengan rata validasi ahli media 82,96% dan ahlis materi 90,62% yang artinya media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Media yang dikembangkan memiliki kepraktisan dengan rata-rata angkat respon siswa 80,21% dan angkat respon guru 92,65%, sehingga dikategorikan praktis untuk digunakan, yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat dalam belajar melalui penggunaannya. Uji-t sampel berpasangan dari angket minat belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran flipbook, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang kurang dari 5%. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran flipbook.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Adil Hulu, Y., Gulo, aman, Ayu Telaumbanua, T., Druru, M. (2023). Pengembangan Media Permainan Puzzle pada Siswa SMP dengan Materi Teks Eksposisi. *Journal on Education*, 06(01), 5311–5317.
- Alfiyah, Z., Hartatik, S., Nafiah, N., & Sunanto, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Query Date: 2023-09-24 18:05:34. <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/1297/0>
- Amanullah, M. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Ananda, E., & Wandini, R. (2022). Analisis Perspektif Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Query Date: 2023-09-24 18:05:34. <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/2773/0>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA TANGERANG. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>

- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/Plusminus.V2i1.1521>
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, 2(1), 191–198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Hasriani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Hikmah, S. N. (2021). *HUBUNGAN KECERDASAN NUMERIK DAN MINAT BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA SMP*. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 29(1), 33-39. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Hulu, F. E., Harefa, P., Angelus, D., Laia, E., Harefa, T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi. *Journal on Education*, 06(01), 4224–4232.
- Juliasnyah, W. A., Suryani, N., & Agung, L. (2016). Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreatifitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa. *TEKNODIKA*, 14(1), 51-59. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Karo, I. R., & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOMA*, 7 (1), 91- 96.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.
- Maharani, S., Nusantara, T., As' Ari, A. R., & Qohar, A. (2020). Computational Thinking Pemecahan Masalah Di Abad Ke-21. Madiun: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (Kdt).
- Marleni, L. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.
- Masturi, Fakhriyah, F., Sumaji, & Roysa, M. (2016). Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Ditinjau dari Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Muhammadiyah I Kudus. *Refleksi Edukatika*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.24176/re.v5i2.588>
- Meliana, F. M., Herlina, S., Agus Dahlia, dan, & Artikel ABSTRAK, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjmev6i1.5712>
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(1), 95–105.
- Monalisa, A., Methalia, E., Yanti, Y. A., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Muatan Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4 N.
- Murniati, S., Roza, Y., & Maimunah. 2021. Analisis Kesesuaian Materi Himpunan Buku Teks Siswa Matematika Kelas VII terhadap Kurikulum 2013. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 177–188.
- Nur, M., Prihatiningtyas, N., & Rosmayadi, R. (2020). Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP pada Model Learning Cycle 7E dan Problem Based Learning pada Materi Statistika. *Variabel*, 3(1), 26-35. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/var.v3i1.1317>
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Nurhasanah, F. I., & Firdaus, E. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan. In *Metode Pjbl Kurikulum Merdeka SMA* (Vol. 10, Issue 2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pinta, P., Bate'e, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Journal on Education*, 06(01).

- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>
- Retno, A. J. (2024). Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Creator Book untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rizkiardi, R. M., & Subali, B. (2018). Dampak Model Pembelajaran Auditori, Intellektual, Repetition (Air) Terhadap Minat Belajar Siswa. *Inopendas Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.112-120>
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Runtut Bela Vista, E., & Chasanatun, F. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279.
- Shawmi, A. N., Samiha, Y. T., Raihan Alfarizi, M., Liza, T., Sapitri, W., Miliyarta, U., Lauren Liza, L., & Guru, P. (2023). ANALISIS HASIL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. In *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research* (Vol. 02).
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yuniarrahmanaa, S., Matsuna, & A, S. L. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Fisika Untuk Siswa Kelas X Pada Materi Usaha Dan Energi Sma Negeri 1 Matan Hilir Utara. *SKRIPSI Mahasiswa UM*, 9(3), 213–220. <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/81579.html>