

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Rosyid, 2021, hlm. 36). Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2021, hlm 3). Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2021, hlm. 16-25).

Menurut Khasanah (2022, hlm. 2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Selain itu, Menurut Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti, 2019, hlm. 10-17) mengatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari teori-teori di atas bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk berubah kearah yang lebih baik. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang sifatnya menetap dari sebuah pengalaman dan juga berusaha untuk menguasai suatu hal yang baru di dalam proses pembelajaran.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran itu sangat penting, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Nurrita, 2018, hlm. 171-187).

Menurut Abi (2020, hlm. 4) Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017, hlm. 23-24) Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi.

Menurut Ratnaningsih (2020, hlm. 2) menyatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang di sebut media komunikasi. Menurut Latifah (2022, hlm. 602-606) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan *computer*. Apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dilihat dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas kepada siswa, dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Media pembelajaran digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta media pembelajaran dapat membuat efektivitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sekolah, siswa serta pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Purba (2022, hlm. 82) menyatakan bahwa tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiansikan proses pembelajaran. Menurut Purba (2020, hlm. 7) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan rangsangan kepada siswa yang ditujukan agar siswa lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran melalui alat atau bahan ajar yang sudah disiapkan, fungsinya adalah untuk mencapai efektivitas proses pembelajaran.

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Fahri (2020, hlm. 2-4) untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Menurut Zahwa (2022, hlm. 61-78) tujuan media pembelajaran merupakan sarana untuk menyelesaikan keterbatasan pada alat indra, ruang, dan waktu. Oleh sebab itu dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari (2021, hlm. 46) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih

mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- b. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- c. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- d. Menciptakan situasi belajar yang efektif.
- e. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada siswa, juga membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad 2011, hlm. 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad, 2011, hlm. 16-17).

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyat, 2017, Hlm. 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode

pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak mendengarkan raihan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Rohani (2021, hlm. 44-45) berpendapat bahwa terdapat 5 manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diselenggarakan dengan menggunakan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda dan dapat mengurangi kesenjangan informasi diantara siswa dimana pun berada.
- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, Gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga mampu membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, dan tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif, dengan menggunakan media pembelajaran akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung berbicara satu arah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai proses pembelajaran agar menjadi lebih interaktif, dan Metode pembelajaran akan menjadi bervariasi. Sehingga dapat mempercepat hubungan antara siswa dengan guru, yang dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Tidak hanya itu saja manfaat media pembelajaran ini akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga akan teralin interaksi yang baik antara guru dengan siswa sehingga pada saat proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Nurfadillah (2021, hlm.12) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

### 1. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran saja. Dilihat dari pesan yang di terimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Kelebihan dari media audio yaitu mudah didapatkan. Data dari media ini pula praktis dipindahkan serta lebih efisien dan masih banyak yang lainnya. Adapun kelemahan dari media audio yaitu sifat komunikasinya satu arah. Fungsi media audio dalam pembelajaran yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan itu disebabkan media audio yang mengandung unsur kebaruan dalam pembelajaran. Jenis-jenis media audio adalah *phonograph* (gramophone), *open reel tapes*, *cassette tapes*, *compact disc*, radio dan laboratorium bahasa.

### 2. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan non verbal. Macam-macam pesan visual adalah gambar, grafik, diagram, bagan dan peta. Selain itu juga ada macam-macam media visual yang dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam, dan media visual gerak. Fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan di ingat jika disajikan dalam bentuk visual. Penyalur pesan visual verbal nonverbal-grafis terdiri dari buku dan modul, komik, majalah dan jurnal, poster, papan visual dan sebagainya.

### 3. Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Pesan yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan pesan nonverbal seperti layaknya media visual, selain itu juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Media audiovisual dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. Jenis yang kedua adalah audio

visual tidak murni yaitu berupa slide, dan peralatan visual lainnya yang diberi unsur suara dari rekaman kaset yang digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Multimedia

Multimedia yaitu media pembelajaran yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang bisa memberikan pengalaman secara langsung baik melalui komputer dan internet, biasa juga melalui pengalaman. Selain itu menurut Setyadi (2022, hlm. 83-90) Materi pembelajaran menyatu dengan konsep performance yang berasal dari kata “raga” yang berarti suatu benda yang dapat disentuh, dilihat dan didengar serta dapat diamati melalui panca indera. Kedua, tekanan utama ada pada benda atau hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, media pembelajaran digunakan dalam konteks hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. Keempat, media pembelajaran adalah jenis media yang mendukung proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, media pembelajaran merupakan “perantara” (pembawa, media) dan digunakan dalam konteks pembelajaran. Keenam, media pembelajaran mengandung aspek-aspek seperti alat dan teknik yang berkaitan erat dengan metode pembelajaran.

Menurut pendapat Audie (2019, hlm. 595) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu, audio, visual, dan audiovisual. Media pembelajaran audio-visual cenderung efektif dari pada dua jenis lainnya dalam memotivasi siswa karena tidak membuat bosan. Menurut Setiawan (2023, hlm. 2) menyatakan bahwa terdapat enam klasifikasi media pembelajaran yaitu, media yang diproyeksikan, media yang tidak diproyeksikan, media audio, media video, media berbasis komputer.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yang berbeda yaitu diantaranya audio, visual, audio visual, dan multimedia. Selain itu jenis media pembelajaran sangat mendukung proses belajar mengajar baik di

dalam maupun diluar kelas, karena media pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Dengan demikian media pembelajaran dapat melibatkan berbagai indera penglihatan sekaligus dalam suatu proses pesan yang akan disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan pesan nonverbal seperti layaknya media visual, selain itu juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Maka dari itu jenis-jenis media tersebut yang di uraikan oleh beberapa ahli sangat memiliki peran dan arti yang sangat luas.

### 3. Media Flipped Book

#### a. Pengertian Media *Flipped Book*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. *Flipped Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (Watin, 2017, hlm. 124-129). Penggunaan media *Flipped Book* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa (Ramdania, 2013, hlm. 14). Penggunaan *Flipped Book* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar, *Flipbook* atau *Flipped Book* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *Flipped Book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak.

*Flipped Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide *Flipped Book* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. *Software* yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi *flip book* dengan variatif, tidak hanya teks, gambar,



video dan audio juga bisa disisipkan dalam *Flipped Book* yang kita buat. *Flipped Book* merupakan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *Flipped Book* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya (Ulfannura, 2022, hlm. 86-95).

*Flipped Book* merupakan software yang memiliki fungsi untuk membuka setiap halaman yang menyerupai sebuah buku, dimana *software Flipped Book* dapat mengubah *pdf, image* menjadi sebuah buku atau berbentuk album ketika dibuka satu persatu halamannya (Nurjanah, 2023, hlm. 421-428). *Flipped Book* ini juga biasa membuat *e-book, emodul, e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya teks juga dapat menyisipkan gambar, animasi, grafik, suara, link, dan video lembar kerja (Hidayatullah, 2016, hlm. 5).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Flipped Book* ini merupakan salah satu media dengan berbagai macam fitur yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media *Flipped Book* ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan banyak disukai oleh siswa, dengan adanya media *Flipped Book* siswa tidak akan merasa bosan lagi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### **b. Manfaat Media *Flipped Book***

Pemilihan *Flipped Book* dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Media *Flipped Book* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mempermudah semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca, menulis juga permainan. Media *Flipped Book* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa. *Flipped Book* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah bukuelektronik digital (Novita, 2021, hlm. 29).

*Flipped Book* juga memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar dan animasi dapat dilengkapi warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa (Yusup, 2020, hlm. 8). Manfaat Media *Flipped Book* dalam proses pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, meningkatkan motivasi dan minat belajar (Puspitasari, 2019, hlm. 17-25).

Selain itu, Menurut Munawaroh (2018, hlm. 23) manfaat *Flipped Book* adalah membantu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, siswa bisa menikmati aktivitas yang beragam selama jam belajar dilakukan. Jika buku elektronik biasa hanya mampu memberikan aktivitas membaca dan melihat gambar. Maka di dalam buku elektronik (*Flipped Book*) siswa bisa membaca teks, melihat gambar, menonton video, menonton animasi bergerak, dan lain- lainnya. Menurut Prihatiningtyas (2020, hlm. 56) mengemukakan bahwa *Flipped Book* bisa meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satunya dari tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Jika sekedar membaca teks maka ada kemungkinan materi tertentu masih susah dipahami. Bagaimana jika dilengkapi dengan ilustrasi bergerak dalam bentuk video dan animasi bergerak, sudah tentu tingkat pemahaman siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Flipped Book* memiliki banyak manfaat diantaranya, untuk membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, meningkatkan motivasi dan minat belajar, dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flipped Book***

Menurut Putri (2022, hlm. 68-70) menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipped Book* memiliki langkah-langkah dalam

penggunaannya seperti halnya media lainnya. Langkah-langkah penggunaan media *Flipped Book* sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan merupakan tahap awal dalam penggunaan media sebelum berlangsungnya pembelajaran.
  - 1) Menyiapkan siswa agar dapat berperan secara aktif, pada pertemuan sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flipped Book* sudah diberitahukan kepada siswa.
  - 2) Mempelajari tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
  - 3) Mempersiapkan materi dan mengatur media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.
  - 4) Memastikan tempat mengajar tersedia power listrik untuk mengaplikasikan media.
- b. Tahap penerapan adalah tahap inti penggunaan media pembelajaran *Flipped Book*.
  - 1) Menyampaikan apersepsi untuk menarik perhatian siswa.
  - 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
  - 3) Memintakepada siswa untuk memperhatikan dengan materi yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran *Flipped Book*, mencatat bagian-bagian yang dianggap penting serta mengikuti intruksi yang disampaikan melalui media *Flipped Book* tersebut.
  - 4) Menjaga suasana belajar tetap kondusif saat penggunaan media pembelajaran *Flipped Book*.
  - 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti.
  - 6) Tahap kelanjutan yaitu pendalaman materi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Menurut Salsabela (2022, hlm. 128-39) langkah penggunaan media pembelajaran *Flipped Book* sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- 2) Guru menjelaskan tentang togas yang akan diberikan (langkah-langkah yang dikerjakan siswa).
- 3) Semua siswa memperhatikan media *Flipped Book* yang di paparkan melalui LCD (Liquid Crystal Display).
- 4) Waktu yang diberikan maksimal 6 kali pertemuan.

#### **d. Kelebihan Media *Flipped Book***

Penggunaan media *Flipped Book* dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Yulaika (2020, hlm. 67-76) media *Flipped Book* dapat menambah minat belajar siswa dan juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Menurut Priskila (2023, hlm. 36-43) menyatakan bahwa media *Flipped Book* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu, dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dapat digunakan kapan saja, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kelebihan media *Flipped Book* menurut Cholifah (2022, hlm. 149-158) dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Oka (2022, hlm. 182) menyatakan bahwa *Flipped Book* memiliki kemampuan dalam menyajikan materi lebih variatif. Ada banyak beragam tampilan, fitur, dan juga penambahan elemen bisa didalam *Flipped Book* tersebut.

Menurut Sumiharsono (2017, hlm. 13-15) menyatakan bahwa kelebihan media ini jika dikaitkan pada proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa mengalami pengalaman yang beragam dari segala media.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih relevan.
- 3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

- 4) Siswa tidak jenuh membaca khususnya materi bahasa Indonesia meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *Flipped Book* ini.
- 5) Penggunaan media *Flipped Book* ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan media *Flipped Book* dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, dan siswa juga dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui bantuan media *Flipped Book*, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas.

#### **e. Kekurangan Media *Flipped Book***

Media *Flipped Book* juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan oleh (Hamid, 2020, hlm. 149-164) menyatakan bahwa penggunaan media *Flipped Book* hanya dapat digunakan disekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan guru dan siswa yang baik dalam bidang teknologi saja. Menurut Nurm (2021, hlm. 1) Media *Flipped Book* hanya dapat digunakan oleh beberapa kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang saja. Sedangkan menurut Amin (2023, hlm. 37-40) informasi yang disampaikan media *Flipped Book* cenderung lebih sedikit. Sehingga pembaca (siswa) tidak merasa puas akan informasi yang telah disampaikan melalui media *Flipped Book*.

Menurut Kustiawan (2016, hlm. 76) dalam penggunaan media *Flipped Book* dapat mengandung gambar, audio, video dan lainnya, tetapi masih menggunakan teks untuk memantapkan lagi penyampaian. Teks yang digunakan dalam berbagai tujuan, antara lain:

- 1) Dalam pengenalan pada suatu objek seperti gambar atau label untuk suatu program.
- 2) Mengantarkan informasi dalam bentuk penjelasan yang mengandung sebagian besar berisi teks.
- 3) Membiasakan pengguna untuk memakai media aplikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kelemahan dalam media *Flipped Book* yaitu media ini hanya dapat digunakan oleh sebagian orang saja, dan media *Flipped Book* ini hanya dapat digunakan disekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan guru dan siswa yang baik dalam bidang teknologi saja.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil Belajar merupakan suatu pencapaian yang di peroleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara pengajaran pendidik yang dilakukan oleh siswa jika dalam proses pembelajaran pengajaran dilakukan dengan baik, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan.

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah proses berinteraksi dengan situasi yang ada di sekitar individu, yaitu siswa. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi pembentukan pribadi dan kepribadian individu. Menurut Arsyad (2021, hlm. 47-54) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Belajar merupakan ciri khas manusia, sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, rumah, jalanan, dan dalam aktu yang tidak ditentukan sebelumnya (Hamdani, 2023, hlm. 17).

Hasil belajar menurut Supit (2023, hlm. 6994-7003) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunukan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada suatu pokok pembahasan. Menurut Amelia (2023, hlm. 595-604) hasil belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh siswa dalam proses kegiatan

belajar mengajar bersamaan dengan perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam sebuah symbol huruf atau kalimat.

Sedangkan menurut Hasan (2023, hlm. 200-209) menyatakan bahwa prestasi yang dicapai dan diperoleh, setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar yang dimaksud adalah prestasi hasil belajar yang ideal yang meliputi psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang dicapai oleh siswa sebagai individu maupun kelompok setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi tingkah laku, kemampuan, dan keterampilan setelah melakukan pembelajaran di kelas. Hasil belajar merupakan skor yang dihasilkan siswa melalui test awal dan test akhir. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang telah menghadapi proses peralihan ilmu pengetahuan dari orang dewasa. Dengan adanya hasil belajar siswa mampu mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang diserap, dipahami, dan dimiliki dalam materi pelajaran.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Menurut Widaningsih (2023, hlm. 9-16) membagi tiga macam hasil belajar diantaranya ketrampilan dan keterbiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Menurut Aqida (2023, hlm. 67-80) hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan:

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Dalam ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu (1) pengetahuan, merupakan tipe hasil belajar yang terendah. (2) Pemahaman, terdiri dari tiga kategori yaitutingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat dua adalah penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian,

membedakan yang pokok dan mana yang bukan pokok. Tingkat tiga adalah pemahaman ekstrapolasi. (3) Aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis, (4) Analisis, adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya (5) Sintesis, yaitu menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. (6) Evaluasi, adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, model, materi dan lain-lain (Sudjana, 2020, hlm. 23-29).

b. Ranah Afektif, berkenaan dengan:

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif yaitu (1) *receiving / attending*, yakni semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. (2) *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya, (3) *valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. (4) organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain, (5) karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya (Sudjana, 2020, hlm. 29-30).

c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan:

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni (1) gerakan refleks (keterampilan pada



gerakan yang tidak sadar), (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motif dan lain-lain, (4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan, (5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Wijayanto, 2020, hlm. 30-33).

Ranah psikomotorik juga merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar psikomotorik dapat dilakukan untuk kerja atau keterampilan yang dikuasai oleh siswa. Penilaian untuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu (Sudjana, 2021, hlm. 109).

Dari uraian yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa pada suatu pelajaran setelah mengalami proses belajar yang terus menerus dan hasilnya berdasarkan tes, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun Indikator hasil belajar menurut Banari (2023, hal 12-22) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat pada tabel 2.1. dibawah ini:

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar

No.	Aspek	Kompetensi	Indikator hasil belajar
1.	Kognitif	Pengetahuan  Pemahaman  Penerapan  Analisis  Sintesis  Evaluasi	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, menefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung. Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan.
			Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan. Mengkritisi, menafsirkan, mengadili dan memberikan evaluasi.

2.	Afektif	Penerimaan  Menanggapi  Penanaman nilai Pengorganisasian  Karakterisasi	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan. Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan. Menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan dan melakukan. Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3.	Psikomotorik	Pengamatan  Peniruan  Pembiasaan  Penyesuaian	Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi. Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model.

Berdasarkan Indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa, Ranah Kognitif, ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kempuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. Ranah Afektif adalah ranah

yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

Ranah Psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial.

### **c. Tujuan Hasil Belajar**

Setelah kegiatan belajar mengajar maka akan dilakukan evaluasi hasil belajar. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Beberapa prosedur pengukuran hasil belajar yaitu pengukuran secara tertulis, secara lisan, dan melalui observasi. Prosedur tertulis dipakai untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya kognitif dan afektif, sedangkan prosedur observasi dipakai untuk mengukur hasil belajar yang bersifat motorik (Nasution, 2023, hlm. 295-302).

Tujuan hasil belajar merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (*judgement*) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya.

Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran, untuk keperluan bimbingan konseling, untuk

keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

#### **d. Faktor Hasil Belajar**

Menurut Suryadi (2022, hlm. 44-55) menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern yang terdiri dari faktor fisiologis seperti kondisi Kesehatan dan tubuh, serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan. Menurut Kurniawan (2022, hlm. 27-38) terdapat dua faktor yang dapat dikelompokkan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang masuk dalam tahap belajar. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Hasil belajar seseorang juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Unsur-unsur yang menentukan hasil belajar, menurut Syarifuddin (dalam Maduratna & Setyawan, 2020, hlm. 76-91), dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

##### 1) Faktor Stimulus

Istilah "faktor stimulus" mengacu pada segala sesuatu di luar orang yang menyebabkan mereka bereaksi atau berubah, serta penegasan dan lingkungan yang mereka hadapi.

##### 2) Faktor Metode Mengajar

Cara seorang guru mengajar memiliki dampak besar pada apa yang siswa pelajari; dengan kata lain, pendekatan yang dilakukan seorang guru sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Pendekatan adalah strategi yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

##### 3) Faktor Individual

Faktor individu memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik siswa belajar, dan usia dan pertumbuhan berjalan seiring satu sama lain. Banyak fungsi fisiologis menjadi semakin berkembang seiring bertambahnya usia individu.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berfungsi sebagai standar untuk menilai seberapa baik siswa telah menguasai materi yang dibahas selama pembelajaran.

## **5. Pembelajaran IPA**

### **a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam**

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Sutrisno (2007, hlm. 346) menambahkan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Akan tetapi penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses, sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk (Susanto, 2013, hlm. 177).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) memiliki tiga komponen utama yaitu (1) proses ilmiah (2) produk ilmiah, dan (3) sikap ilmiah (Antasari, 2017, hlm. 1-13). Ilmu pengetahuan alam dikatakan sebagai proses karena IPA merupakan penjumlahan keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu selanjutnya (Antasari, 2017, hlm. 15-17). Ilmu pengetahuan dikatakan sebagai produk karena isi dari sains merupakan hasil kegiatan yang empiris dan analisis yang dilakukan para ahli (Sujana, 2021, hlm. 113-121).

### **b. Tujuan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar**

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Tujuan pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat didalamnya. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru dalam menjembatani pembelajaran supaya

lebih menyenangkan dan tidak monoton, diantaranya penggunaan bahan ajar, media, metode, model pembelajaran. Model pembelajaran IPA sesuai untuk anak usia sekolah dasar karena model pembelajarannya menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat (Kelana, 2021, hlm. 1).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ditunjukkan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berfikir alamiah. Dan pada dasarnya tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk mendidik, membekali, dan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Azizah, 2019, hlm. 28). Adapun materi yang dipelajari yaitu dengan menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka ini terbagi menjadi tiga topic yaitu topik A, B, dan C.

#### c. Materi Mengubah Bentuk Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha (kerja) dan mengalami perubahan. Perubahan ini bisa berupa perubahan posisi, perubahan gerak, perubahan suhu, perubahan wujud zat, bahkan perubahan pada makhluk hidup, seperti tumbuh dan berkembang juga termasuk di dalamnya. Jika energi habis, maka suatu benda itu tidak akan bisa melakukan kerja (usaha). Manusia bisa merasa kelelahan sehabis berkegiatan, karena manusia menggunakan energi. Maka, manusia beristirahat dan mengonsumsi makanan serta minuman untuk mengembalikan energi yang hilang. Mengubah bentuk energi merupakan perubahan bentuk energi dari satu bentuk ke bentuk lain. Hal ini sejalan dengan hukum kekekalan energi yang menyatakan bahwa energi tidak dapat diciptakan dan dimusnahkan, tetapi bisa

berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya (Suntana, 2018, hlm. 242-261).

Mengubah energi juga merupakan perubahan suatu bentuk energi ke bentuk energi lainnya. Seperti energi gerak yang bisa diubah menjadi energi listrik atau energi listrik yang bisa diubah menjadi energi cahaya (Sugandhi, 2022, hlm. 180-186). Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan energi dengan cara mengubah bentuk energi. Misalnya energi kimia dalam makanan diubah menjadi energi gerak dalam aktivitas sehari-hari. Energi gerak tangan diubah menjadi energi panas (Hadi, 2022, hlm. 61-68). Dalam materi mengubah bentuk energi juga memiliki tiga topic diantaranya:

#### 1) Transpormasi Bentuk Energi

Transpormasi bentuk energi adalah perubahan bentuk energi. Dimana suatu bentuk energi diubah menjadi bentuk energi lainnya tanpa menambah ataupun mengurangi jumlah total energi di alam semesta. Transpormasi energi dapat terjadi pada semua bentuk energi. Terdapat beberapa contoh transpormasi energi diantaranya, (1) aktifitas manusia: energi kimia (dari makanan), energi gerak, (2) bermain gitar: energi gerak menjadi energi bunyi, (3) televisi: energi listrik berubah menjadi energi bunyi dan cahaya, (4) kipas: energi listrik menjadi energi gerak (zulmi, 2020, hlm. 82). Transpormasi bentuk energi adalah perubahan bentuk energi. Di mana suatu bentuk energi diubah menjadi bentuk energi lainnya tanpa menambah atau mengurangi jumlah total energi di alam semesta.

Menurut Parinduri (2020, hlm. 88-92) menyatakan bahwa transpormasi bentuk energi merupakan sebuah energi yang bermanfaat pada saat terjadinya perubahan bentuk energi. Contohnya energi kimia dalam batrai kering bermanfaat untuk menyalakan senter ketika terjadi perubahan dari energi kimia menjadi energi listrik. salah satu ciri bentuk energi adalah kemampuannya unstuck bertransformasi dari satu bentuk ke bentuk



lainnya, dan inilah salah satu definisi energi bahwa ia seperti materi yang tidak binasa atau tercipta dari awal, tetapi berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya, dan diantara transformasi yang paling menonjol adalah energi listrik dalam kipas, energi cahaya dari matahari, energi elektromagnetik dan energi, energi kimia dan bahan bakar otomotif.

## 2) Energi yang Tersimpan

Energi tersimpan merupakan energi yang tersimpan dalam suatu sistem, dan tersimpan dalam bentuk massa atau medan gaya (Razul, 2022, hlm. 2). Energi bisa terbagi menjadi 2 jenis, yaitu energi kinetik dan energi potensial. Energi kinetik dimiliki pada segala sesuatu yang bergerak. Energi potensial adalah ketika energi disimpan dan bisa digunakan ketika dibutuhkan. Semua benda bisa memiliki energi potensial jika berada pada posisi tertentu. Jika telur disimpan di atas sendok yang dipegang, telur akan memiliki energi potensial karena ada kemungkinan telur itu jatuh. Namun jika telur disimpan di wadah yang aman dalam kulkas, maka telur tidak akan memiliki energi potensial (Saleh, 2018, hlm. 78).

Energi potensial ini bisa disebut sebagai energi gravitasi. Benda jatuh disebabkan oleh gaya gravitasi. Besar energi gravitasi dipengaruhi oleh massa benda dan ketinggian. Semakin besar massa dan letak ketinggian benda, maka akan semakin besar energi potensial yang dimiliki benda tersebut. Hasilnya, energi kinetik yang dihasilkan juga akan semakin besar. Selain dipengaruhi oleh posisinya, energi potensial juga bisa dimiliki oleh benda-benda elastis atau yang memiliki gaya pegas. Ketika anak panah ditarik busur, maka anak panah akan menyimpan energi potensial pegas. Energi pegas ini akan bertransformasi menjadi energi kinetik ketika busur panah dilepaskan. Besar kecilnya energi potensial pegas dipengaruhi dengan seberapa jauh kita menarik benda elastis tersebut (Ridlo, 2021, hlm 2).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber energi yang ada di alam tersimpan dalam berbagai macam benda. Energi yang tersimpan pada suatu benda disebut sebagai energi potensial. Artinya benda ini memiliki potensi atau kemampuan untuk menjadi sumber energi. Namun tentu saja membutuhkan transformasi energi untuk memanfaatkannya.

### 3) Energi yang bergerak

Secara historis, nama dari energi kinetik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *energeia* yang memiliki arti usaha dan *kinesis* yang memiliki arti gerak. Perlu diketahui, energi gerak merupakan usaha gerak yang dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor, yaitu massa dan juga kecepatan dari gerak benda tersebut. Energi gerak bisa didapatkan melalui persamaan atau rumus sebagai berikut. Energi yang dimiliki oleh suatu benda yang berpindah. Setiap benda yang memiliki kecepatan disebut sebagai benda yang memiliki energi gerak. Misalnya, tiupan angin yang dapat menggerakkan kincir angin, atau bola billiard yang. Makin cepat bergerak apabila makin kuat kita dorong. Energi gerak pada benda tersebut secara otomatis akan makin besar. Energi gerak akan makin besar apabila suatu benda bergerak makin cepat. Hal yang sama juga terjadi jika massa suatu benda makin besar, maka energi geraknya juga makin besar (Hasibuan, 2023, hlm. 34)

Menurut Koeshartati (2013, hlm. 14), energi kinetik atau yang biasa disebut energi gerak adalah energi yang dimiliki oleh suatu subjek atau objek akibat gerakannya. Energi gerak suatu objek (benda) didefinisikan sebagai usaha yang dibutuhkan untuk menggerakkan suatu objek dengan massa tertentu dari kondisi diam sampai mencapai kecepatan tertentu. Menurut Putra (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa energi gerak adalah energi yang dimiliki oleh suatu benda yang berpindah. Setiap benda yang memiliki kecepatan disebut sebagai benda yang memiliki energi gerak. Misalnya, tiupan angin yang dapat menggerakkan kincir angin, atau bola

billiard yang semakin cepat bergerak apabila semakin kuat kita dorong. Energi gerak pada benda tersebut secara otomatis akan semakin besar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa energi kinetik atau disebut juga energi gerak adalah energi yang disebabkan oleh gerakan. energi gerak merupakan usaha gerak yang dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor, yaitu massa dan juga kecepatan dari gerak benda tersebut.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Kajian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Dalam penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai memperkaya bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2022, hlm. 102-188) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipped Book* Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas IV” berdasarkan hasil penelitian dari para ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media menilai media pembelajaran 3.18, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.93, dan respon siswa menilai media pembelajaran 3.85 dengan demikian media pembelajaran berbasis *Flipped Book* yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran fiqih.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Anindita (2020, hlm 13-22) dengan judul “Pengaruh Media *Flipped Book* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pemberian angket (*pretest*) terhadap 16 siswa hanya 1 siswa atau 6,25% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada dalam kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 67,50%.

Sedangkan pada pemberian angket (*posttest*) terhadap 16 siswa yang berada dikategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,50% atau berada dalam kategori sangat tinggi.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ayuni (2022, hlm. 445-450) dengan judul “Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran *Flipped book* Berbasis *Unity Of Sciences* Pada Materi Perubahan Lingkungan” menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipped book* berbasis *unity of sciences* pada materi perubahan lingkungan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan validasi oleh dosen ahli dan guru biologi. Presentasi kelayakan dari ahli media 73% (layak), ahli materi 83% (sangat layak), ahli integrasi sains dan islam 80%, dan guru biologi 89% (sangat layak). Selain validasi dosen ahli dan guru biologi, terdapat penilaian dari uji skala kecil dengan 15 siswa kelas X SMA dengan presentase 97% (sangat layak).
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Hasria (2021, hlm. 57-72) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipped book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 1 Pres Tello Baru Makasar” menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flipped book*. berdasarkan penilaian para ahli memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan kategori sangat valid. Adapun skor rata-rata dari penilaian respon guru adalah 4,3 serta rata-rata penilaian respon siswa adalah 3,5 dengan kategori keefektifan yaitu efektif. Dari keseluruhan respon validator, respon guru, dan respon siswa, dalam pengembangan media pembelajaran *Flipped book* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Tello Baru Makasar dinyatakan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

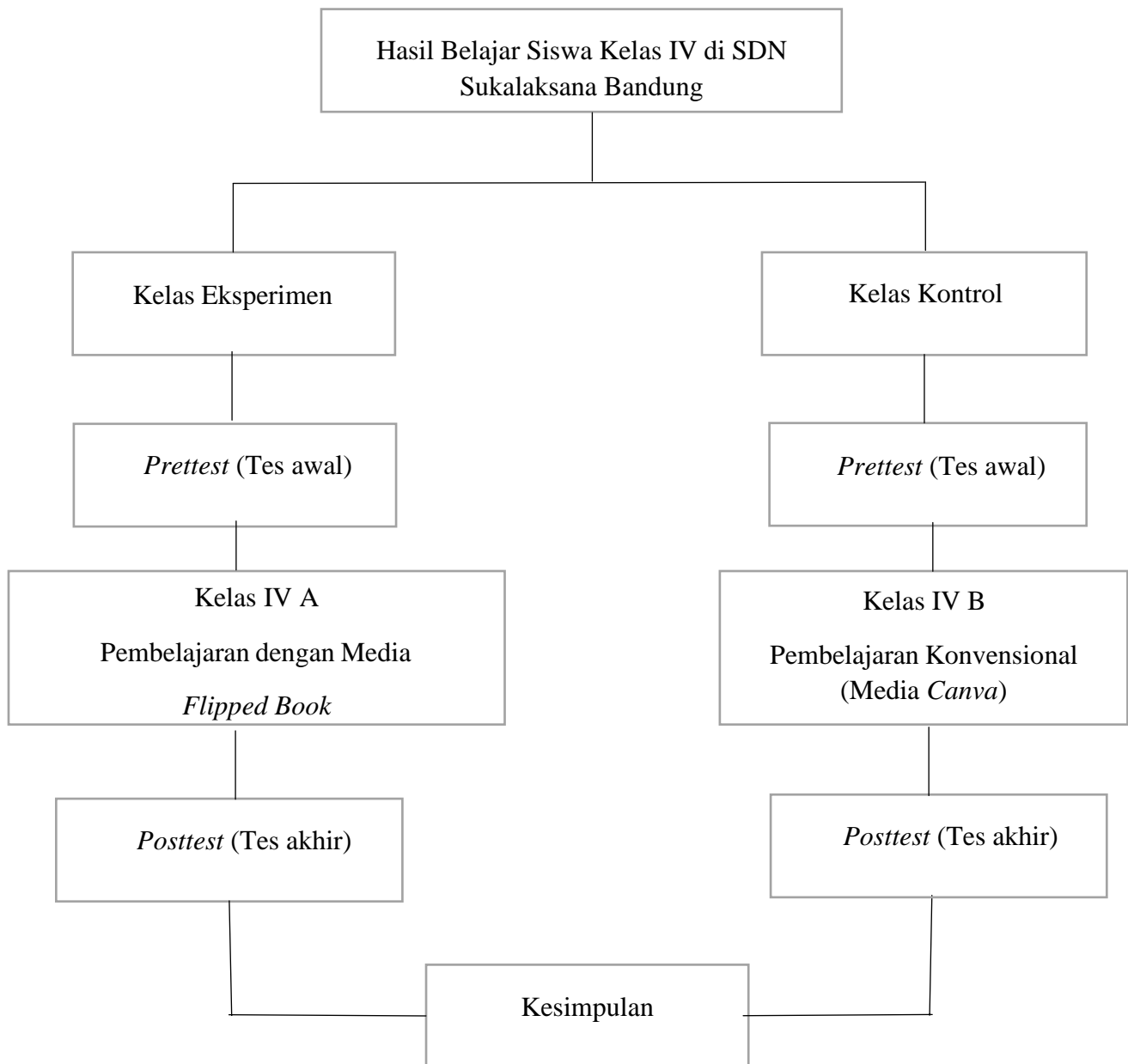
Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *Flipped book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Flipped book* sangatlah menarik untuk diterapkan di Sekolah Dasar karena *Flipped book* memiliki keunggulan yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dengan sangat

*variatif*, ada beragam tampilan, *fitur*, dan juga dapat menambahkan elemen didalam *Flipped book* tersebut.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Proses pembelajaran di SD menekankan pada pemberian pengalaman langsung atau pemikiran yang lebih dari pada sekedar tahu untuk mengembangkan kompetensi siswa agar dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang siswa pelajari serta mampu mengembangkan potensi diri. Media pembelajaran *Flip Book* dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPA.

Selain itu, keunggulan media pembelajaran ini adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur, serta memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Sehingga dengan itu penulis mengambil kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 2. 1** Gambaran Penelitian

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Menurut Lestari (KBBI, 2021, hlm. 78) Asumsi merupakan suatu dugaan yang diterima sebagai dasar. Asumsi juga berarti landasan berfikir sebab sesuatu hal yang diasumsikan dianggap benar. Menurut Hetilaniar (2021, hlm. 143-160) mereka berpendapat jika asumsi merupakan

anggapan dasar mengenai realita yang harus diverifikasi secara empiris. Asumsi dasar tersebut dapat mempengaruhi cara pandang peneliti pada sebuah fenomena serta proses penelitian secara menyeluruh. Ini disebabkan karena setiap penelitian pasti memakai pendekatan berbeda sehingga asumsi dasarnya juga berbeda di setiap penelitiannya.

Asumsi merupakan suatu yang dipercaya kebenarannya oleh peneliti yang akan berguna sebagai hal-hal yang digunakan untuk tempat bertumpu bagi peneliti dalam melakukan penelitiannya. Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) menyatakan bahwa asumsi merupakan prasangka sementara yang belum bisa dibuktikan kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Menurut Arif (2021, hlm.166-379) asumsi biasanya dinyatakan sebagai anggapan dasar yaitu, sebuah pernyataan yang tidak diragukan lagi keakuratannya sebagai titik awal dari sebuah penelitian. Sementara itu menurut Fiantika, dkk (2022, hlm. 42) menyatakan bahwa asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi dapat dikatakan sebagai anggapan mendasar yaitu dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya, harus diuji kebenarannya, dengan membuktikan secara langsung.

## **2. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 44) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis disebut sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori. Menurut Mufarikoh (2019, hlm. 71) menyatakan bahwa hipotesis merupakan kesimpulan sementara, tetapi kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya, hipotesis merupakan sebuah awaban sementara atau dugaan sementara dimana ada kemungkinan benar dan ada kemungkinan salah. Hipotesis merupakan pernyataan dari suatu populasi yang harus dibuktikan kebenarannya dengan tahap pengujian hipotesis. Menurut Pakpahan, dkk

(2021, hlm. 34) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pernyataan yang telah ditulis dalam rumusan masalah.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardani, dkk., (2020, hlm. 329) bahwa jawaban sementara pada rumusan masalah dalam penelitian adalah hipotesis. Rumusan masalah di dalam penelitian ini tertera dalam bentuk pernyataan. Menurut Nugroho (2018, hlm. 86-109) Hipotesis adalah hasil yang memiliki sifat sementara terhadap persoalan penelitian hingga jawabannya akan terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang berupa pernyataan. Dugaan tersebut perlu dibuktikan kebenarannya, karena berasal dari teori yang relevan dan tidak didasari pada fakta yang dihasilkan melalui pengumpulan data.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat, disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang berupa pernyataan. Dugaan tersebut perlu dibuktikan kebenarannya, karena berasal dari teori yang relevan dan tidak didasari pada fakta yang dihasilkan melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung.