

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

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

##### **1. Konsep Pembelajaran IPA**

###### **a. Pengertian Pembelajaran IPA**

Kurikulum Indonesia memasukkan pendidikan sains sebagai salah satu mata pelajarannya. Ilmu alam (IPA) berkaitan dengan bagaimana belajar secara sistematis tentang lingkungan, menunjukkan bahwa sains adalah proses penemuan sekaligus penguasaan tubuh informasi dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. (Ningsih, 2012). Adanya proses berpikir yang menginspirasi minat tentang peristiwa alam mendefinisikan IPA sebagai cara berpikir. Penerapan metode ilmiah untuk memahami fenomena alam dan segala sesuatu yang berkaitan dengannya mendefinisikan IPA sebagai metode penyelidikan. Keberadaan fakta, konsep, prinsip, hukum, hipotesis, dan model mendefinisikan IPA sebagai tubuh pengetahuan.

Pembelajaran IPA adalah instruksi yang dapat memberi siswa pengalaman langsung untuk membantu mereka menjadi lebih mahir dalam memahami kosmos. Kebutuhan akan mata pelajaran sains adalah hasil dari sikap siswa yang baik, rasa ingin tahu mereka, dan pemahaman mereka tentang hubungan yang saling terkait dan berdampak antara sains dan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Ini juga berkaitan dengan masa depan, yang pada akhirnya akan memunculkan generasi yang cakap. (Istianah dkk., 2021, hlm. 80).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berpusat dengan alam seperti fenomena alam, penemuan-penemuan yang berkaitan dengan alam.

###### **b. Hakikat Pembelajaran IPA**

Pendidikan IPA sangat wajib ada di sekolah dasar. Melalui belajar IPA, siswa akan mendapatkan pemahaman yang luas tentang diri mereka sendiri dan dunia alam. Pendidikan sains meletakkan penekanan utama pada penyediaan

pemahaman langsung dan pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan dan mempersiapkan siswa untuk memeriksa dan memahami alam secara ilmiah. Siswa belajar sains dengan "mencari tahu dan melakukan" untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang alam.

Wahyana (dalam Trianto, 2015, hlm. 136) IPA adalah kumpulan informasi yang disusun secara metodis, dan dalam banyak kasus, aplikasinya terbatas pada kejadian alam. Hanya keberadaan badan informasi yang dapat membuktikan kemajuannya, tetapi ini juga dapat ditentukan oleh adanya pola pikir dan prosedur ilmiah.

Istilah "sains" sering digunakan dan berasal dari "ilmu alam". Alam adalah sesuatu yang bersifat biologis dan berhubungan dengan alam, sedangkan ilmu pengetahuan adalah ilmu pengetahuan. Istilah "sains" memiliki arti yang berbeda ketika digunakan untuk menggambarkan ilmu-ilmu sosial, ilmu pendidikan, ilmu politik, dan disiplin ilmu lainnya. Menurut Patta Bundu (2006, hlm. 9), istilah "sains" dalam kurikulum Indonesia mengacu pada sains itu sendiri. Bidangnya meliputi sains (diajarkan di sekolah dasar), biologi, kimia, dan ilmu bumi dan ruang angkasa (diajarkan di sekolah menengah).

Pembelajaran sains di sekolah dasar memerlukan proses pengumpulan informasi dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip dan penugasannya. Bahkan, belajar di sekolah dasar memberi anak-anak banyak kesempatan untuk menyelidiki, berefleksi, berinteraksi dengan orang lain, berkolaborasi dalam kelompok, dan berinteraksi dengan gurunya.

Sains (IPA) adalah istilah untuk badan pengetahuan ini yang telah terstruktur dengan cara tertentu. Hasilnya, kurikulum KTSP (Kemendiknas) 2016 menekankan bagaimana menemukan fenomena alam secara metodis berkaitan dengan sains. Akibatnya, diperlukan proses penemuan dan penguasaan pengumpulan pengetahuan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. Sains adalah subjek empiris yang mengeksplorasi fakta dan kejadian alam. Fenomena dan fakta alam ini membuat pengajaran sains faktual maupun verbal. Ini menyiratkan bahwa pembelajaran ilmiah yang akurat dan empiris adalah prasyarat untuk keberhasilannya. Dengan berpartisipasi dalam pembelajaran, sains terbukti menjadi sebuah proses. Hakikat ilmu pengetahuan

sebagai metode penerapan untuk mencapai pendidikan yang melatih anak pada prosedur sains.

Kesimpulannya, Beberapa gagasan berpendapat bahwa sains pada dasarnya adalah proses, benda, dan aplikasi. Ilmu pengetahuan adalah bidang ilmiah yang, sesuai dengan uraian yang diberikan di atas, menyelidiki alam semesta dan isinya secara obyektif dengan kaitannya dengan alam serta peristiwa dan fenomena yang terjadi di dalamnya. Arti IPA dibatasi jika hanya ditentukan secara istilah, seperti halnya dengan konsep IPA yang dijelaskan di atas. Satu-satunya definisi terminologis sains adalah pengumpulan pengetahuan tentang alam. Pada kenyataannya, sejumlah otoritas sains telah menegaskan bahwa pentingnya sains jauh melampaui perannya sebagai sumber pengetahuan.

#### **c. Fungsi Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA menempatkan penekanan kuat pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk membangun keterampilan yang akan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan mereka secara ilmiah. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2004), pelajaran ilmiah melayani tujuan berikut.:

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan sadar tentang beragam jenis lingkungan alam juga buatan pada kaitannya dalam penggunaan dengan kehidupan sehari-hari untuk manusia.
- 2) Pengembangan keahlian proses peserta didik supaya bisa mengatasi persoalan dengan "*doing science*".
- 3) Dikembangkannya dengan bermanfaat pada aktivitas sehari juga diteruskan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- 4) Pengembangan pengetahuan, sikap dan nilai dengan bermanfaat juga berhubungan pada majunya IPTEK, kondisi lingkungan dengan berguna untuk kehidupan sehari-hari juga melestarikannya.

#### **d. Tujuan Pembelajaran IPA**

Pada sekolah dasar tentunya mempunyai tujuan dalam belajar IPA mesti tepat pada aturan hakikat IPA yakni untuk proses, produk juga sikap. Berikut tujuan dari pembelajaran IPA menurut Dewi dkk. (2021, hlm. 4):

- 1) Mendapat keyakinan akan Keberadaan, kemegahan, dan ketertiban ciptaan Allah berfungsi sebagai bukti kemahakuasaan-Nya..
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep sains yang berguna dan boleh diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membangun rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang interaksi anata sains, alam sekitar, teknologi dan masyarakat.
- 4) Membangun kemahiran proses untuk menyiasat persekitaran, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Mengkatkan kesadaran untuk mengambil bahagian dalam mengekalkan, memelihara alam sekitar semula jadi.
- 6) Tingkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Mendapat bakat ilmu, konsep dan nkemahiran sebagai akses untuk melanjutkan pelajaran ke tingkat yang lebih tinggi yaitu SMP/MTS.

#### **e. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA**

Berdasarkan Peraturan Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Isi (SI), ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Makhluk hidup Proses kehidupan meliputi makhluk hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan dan kesehatan mereka.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaanya meliputi; cair, padat, gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi; gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

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. Media

adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely (1971) dalam buku (Jannah, 2009, hlm. 1) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri. Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas

pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran Menurut Harry C. McKown dalam buku (Jannah, 2009, hlm. 20), tujuan media pembelajaran adalah: 1) Dapat membuat keadaan belajar teoritis dan abstrak lebih konkret dan aplikatif; 2) Dapat meningkatkan motivasi anak untuk lebih memperhatikan mata pelajaran yang sedang dipelajari; dan 3) Dapat membuat materi pelajaran lebih jelas dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Kemp & Dayton (dalam Hasan dkk., 2021, hlm. 45), media pembelajaran dapat memenuhi Tiga tujuan utama untuk media itu digunakan

untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengaran yang besar jumlahnya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran dapat dibuat untuk menginspirasi minat atau tindakan menggunakan strategi tertentu drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- 2) Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan atau teknik motivasi.
- 3) Tujuan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan. Ketika digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat merangsang motivasi dan stimulasi kegiatan pendidikan, serta dengan mempengaruhi kesejahteraan psikologis siswa. (Hamalik, 2014). Secara umum, keunggulan media dalam proses pendidikan antara lain memfasilitasi kontak guru-murid untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. (Karo karo dan Rohani, 2018).

Secara lebih Menurut Kemp & Dayton, ada beberapa manfaat media yang lebih spesifik (2015) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

**c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Direktorat Tenaga Kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak (Suhelayati dkk., 2020).

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu (Nasional, 2011):

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti: film rangkai suara, dsb.
- 3) Audio yang semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide, bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut melihatnya (Sadiman dalam Purba dkk., 2020).

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media audio yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.

- b) Media visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
  - c) Media audiovisual yakni jenis media yang lain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama kedua.
- 2) Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - b) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan sebagainya.
- 3) Berdasarkan trik atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, slide, film, strip, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - b) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.

### **3. Flipbook**

#### **a. Pengertian *Flipbook***

*Flipbook* pertama muncul pada September 1865 ketika John Barnes Linnett mematenkannya dengan nama Kineograph (gerak). Di era teknologi

ini, banyak vendor yang menerjemahkan ide *flipbook* ke dalam format digital, salah satunya adalah Macromedia Flash. Software ini dapat membuat animasi *flipbook* yang lebih serba guna, tidak hanya teks, gambar, video dan suara juga dapat ditambahkan ke dalam *flipbook* yang kita buat.

Menurut Warsita (dalam Mulyadi, 2022) media merupakan gabungan teks, animasi, video, suara, dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat mahasiswa, mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan. Chandra (dalam Nurjannah dkk., 2023) berdasarkan bahasanya memiliki arti buku yang membaik. Dalam artian *flipbook* memiliki keunggulan yaitu tampilan buku secara digital yang memberikan efek dapat membalikkan halaman sebelumnya atau sesudahnya. Manfaat *flipbook* sebagai media pembelajaran adalah dapat menjadi media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berupa teks, video, suara, gambar dan lainnya yang memiliki tampilan yang menarik.

#### **b. *Flipbook* Menurut para Ahli**

Menurut Warista (dalam Kodi *et al.*, hlm. 1) media *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya. *Flipbook* dapat dikelompokan media *sound slide* yang merupakan jenis dari media audio-visual (Amanullah, 2020, hlm. 37). *Flipbook* masa kini telah diorientasikan menjadi media berbasis teknologi digital. Digital merupakan suatu konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas (Aji, 2016, hlm. 23). Dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek,

maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang di dalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media (Sari & Ahmad, 2021, hlm. 2819).

*Flipbook* adalah media dalam kategori media audio-visual, menurut Sanaky (2013, hlm. 119) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah, televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengar dan penglihatan. Jenis media audio-visual ini antara lain media film, video dan televisi. Selanjutnya Ishak dan Deni (2013, hlm. 84) menjelaskan media audio-visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas terutama melalui penginderaan penglihatan, dan pendengaran) yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada peserta didik. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan (Amanullah, 2019, hlm. 37).

*Flipbook* juga bisa dikategorikan media sound slide yang juga jenis dari media audio-visual. Pada saat penggunaannya dapat dikombinasikan dengan audio kaset atau juga digunakan secara tunggal tanpa suara. Pada umumnya jika digunakan untuk keperluan intruksional slide dapat dibuat secara berseri dan berurutan serta dikombinasikan dengan audio kaset. Slide yang dikombinasikan dengan audio kaset disebut dengan *sound slide* (slide bersuara) yaitu penyajian bahan pelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan slide secara berurutan, dikombinasikan atau dilengkapi dengan audio kaset (Sanaky, 2013, hlm. 119).

### c. ***Flipbook* sebagai Media Pembelajaran Elektronik**

Perkembangan digital book (salah satunya berupa *flipbook*) mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Digital book merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual (Mulyaningsih & Saraswati, 2017).

Pengembangan buku, modul, maupun media pembelajaran dalam format elektronik atau disebut dengan e-book/e-modul yang pada saat ini digunakan sebagai pengganti buku secara konvensional tanpa mengurangi peranannya sebagai sumber informasi (Hartanti, 2013). Salah satu penggunaan perangkat lunak untuk membuat e-modul atau e-media yang diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan software yang memiliki fungsi editing yang digunakan untuk menambah hyperlink, gambar, video dan suara sebagai pendukung materi dan penambahan objek multimedia pada halaman yang bisa dibolak-balikan seperti buku asli (Ilham, 2014).

*Flipbook* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hayati, 2015, hlm. 49). Sehingga penggunaan e-media pembelajaran berbasis digital *flipbook* menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menunjang pemahaman peserta didik secara materi. E-media berbasis digital *flipbook* pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual (Yulaika dkk., 2020, hlm. 67). Pada e-media berbasis digital *flipbook* menjabarkan Kompetensi Dasar (KD), Indikator (KI), materi, penugasan dan latihan soal yang dikemas lebih powerful dalam bentuk elektronik berukuran A4 bentuk portrait yang di dalamnya berisi gambar, hyperlink dan suara sebagai penunjang materi yang bisa dipublikasi dalam bentuk SWF HTML, PDF dipublikasikan melalui website, e-mail, Whatsapp, serta media sosial lainnya (Sa'diyah, 2021, hlm. 1298).

*Flipbook* menyediakan cara profesional dalam mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan *clipchart* objek. *Flipbook* merupakan jenis perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio hyperlink, hotspot, dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini (Suryani, 2018). Produk yang akan dihasilkan memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Materi yang termuat ialah sesuai

dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, 2) Produk merupakan media pembelajaran digital yang dijalankan dalam sistem operasi windows, 3) Mudah diterapkan dan digunakan dalam kelas (bersifat aplikasi *offline*), 4) Memiliki tampilan yang menarik bagi siswa menyerupai digital book, dan 5) Dilengkapi dengan soal latihan.

**d. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook***

Kekurangan dan kelebihan *flipbook* menurut Suryani dkk. (2018, hlm. 92) adalah sebagai berikut:

- i. Kelebihan
  - a) Bisa mengimpor file dalam beragam jenis.
  - b) Impor file PDF guna perubahan halaman balik buku flip.
  - c) Impor file gambar (\*.Jpg, \*.Bmp, \*.Png, \*.Gif).
  - d) File import dan video (\*.Swf, \*.Flv, \*.F4v, \*.Mp4).
  - e) Penambahan musik latar dalam *flipbook*.
  - f) Bertambahnya latar belakang dinamis dalam *flipbook*.
  - g) Bisa menyesuaikan bentuk output.
  - h) Template pembalikan buku dengan menarik.
  - i) Tombol kontrol gaya dikustomisasi.
  - j) Pengaturan warna latar belakang juga gambar,
  - k) Buku kertas ditepatkan pada gaya tutup halaman juga aturan halaman.
  - l) Navigasi bisa menyesuaikan, latar belakang setingan, judi nama dan setingan, jenis huruf, juga mengatur halaman teks.
  - m) Penetapan size output pada *flipbook*.
  - n) Simpan template menyesuaikan supaya bisa dipakai di lain waktu
  - o) Bertambahnya latar belakang dinamis dalam *flipbook*.
- ii. Kekurangan
  - a) Video dan media lain yang dimasukkan dalam buku digital tidak dapat dipisahkan dari folder utama penyimpanan buku digital. Jika video atau media lain disimpan terpisah, maka tidak dapat diputar apabila file buku digital digunakan di laptop/PC lain.

- b) Buku digital yang diolah dalam software diinput dalam format PDF atau word. Dengan demikian, apabila terdapat perubahan pada file utama, harus membuat project baru.

**e. Implementasi *Flipbook* dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Buku menjadi bagian dari media pembelajaran yang bisa ditampilkan mengikuti kemajuan dari zaman dan kemajuan dari teknologi. Media pembelajaran juga akan meningkatkan proses komunikasi antara pembelajar dengan pengajar (Desyanti & Suhaidi, 2019, hlm. 297). Buku digital merupakan salah satu media publikasi berupa teks dan gambar berbentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lain (Andina, 2011, hlm. 95). Salah satu buku digital yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Flipbook*.

Pemilihan media *Flipbook* dirasa cocok dengan pengembangan Kurikulum saat ini. Dimana pembelajaran IPA Terpadu pada Kurikulum Merdeka menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Media *Flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan (Mulyadi dkk., 2016, hlm. 296).

Implementasi penggunaan media pembelajaran berupa *Flipbook* tentu menjadikan pembelajaran bersifat lebih interaktif. Interaktif merupakan kegiatan saling melakukan proses interaksi (hubungan dua arah) antara media dengan yang menggunakan media, yakni antara siswa dan media *Flipbook*. Guru yang menerapkan media pembelajaran saat melaksanakan proses pembelajaran akan mempermudah siswa guna memahami materi-materi yang dibahas dalam pelajaran sehingga akan memperoleh hasil belajar yang baik dan memuaskan. Dengan meningkatnya hasil belajar, maka tujuan dari pembelajaran bisa dicapai dengan maksimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat siswa tidak terfokus hanya

kepada guru yang memberikan materi (Wahyuningtyas & Sulasmono 2020, hlm. 23).

Implementasi penggunaan *flipbook* juga perlu diimbangi dengan adanya langkah-langkah pembelajaran yang sesuai, yakni dengan adanya pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered learning*). Sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dengan mengimplementasikan pendekatan ilmiah (*scientific approach*), maka langkah pembelajaran dalam kelas meliputi: 1) Mengamati, 2) Menanya, 3) Mencoba, 4) Mengolah, serta 5) Menyimpulkan, menyajikan dan mencipta untuk semua mata pelajaran (Permendikbud, 2013). Berikut merupakan langkah-langkah detailnya:

- 1) Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Melalui mengamati gambar pada *Flipbook*, peserta didik dapat secara langsung menceritakan kondisi sebagaimana yang dituntut dalam capaian dan tujuan pembelajaran.
- 2) Peserta didik tidak mudah menanya apabila tidak dihadapkan dengan media yang menarik. Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk mau dan mampu menanya melalui media pembelajaran berupa adanya *Flipbook*. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, guru harus membimbing dan memandu peserta didik menanya dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan, guru mendorong peserta didik menjadi penyimak yang baik.
- 3) Mencoba merupakan keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar dengan menggunakan metode ilmiah dan sikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari. Untuk memperoleh hasil belajar yang otentik, peserta didik harus melakukan percobaan (Permendikbud, 2013). Pada *Flipbook* dapat dilengkapi berupa adanya langkah-langkah melakukan percobaan sesuai dengan materi agar dapat digunakan acuan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Aplikasi metode eksperimen atau Tujuan dari mencoba adalah untuk memperoleh berbagai tujuan pembelajaran,

khususnya sikap, kemampuan, dan pengetahuan. keterampilan, dan pengetahuan.

- 4) Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk tahap mencoba dan mengolah adalah melalui tahapan: menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum, mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan, mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya, melakukan dan mengamati percobaan, mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data, menarik simpulan atas hasil percobaan, dan membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil.
- 5) Membentuk jejaring terdiri dari tiga langkah yaitu: menyimpulkan, menyajikan dan mengkomunikasikan (Permendikbud, 2013). Menyimpulkan dapat dilakukan bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau bisa juga dengan dikerjakan sendiri setelah mendengarkan hasil kegiatan mengolah informasi melalui Flipbook. Menyajikan dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tertulis dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu dan walaupun tugas dikerjakan secara berkelompok, sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh setiap individu agar dapat dimasukkan ke dalam file portofolio peserta didik. Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun secara bersama-sama dalam kelompok dan/atau secara individu.

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

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

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pelajaran terjadi akibat lingkungan belajar yang sengaja dibuat oleh guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan pada suatu pembelajaran. Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika setelah mengikuti pelajaran terjadi perubahan dari dalam diri siswa, namun jika tidak terjadi perubahan dalam diri siswa maka pembelajaran tersebut belum berhasil (Christina & Kristin, 2016, hlm. 223).

Hasil belajar berbentuk perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dari waktu ke waktu. Melalui kegiatan belajar yang dikenal sebagai hasil belajar, anak-anak mengembangkan keterampilan. Menurut Permendikbud No. 23 tahun 2016 pasal 1, standar evaluasi pendidikan merupakan kriteria penilaian hasil belajar siswa di sekolah dasar dan menengah. Mereka termasuk kondisi yang diperlukan untuk melaksanakan tugas, keuntungan, konsep, metode, prosedur, dan alat. Nasution (2006, hlm. 45) mengemukakan argumen berikut mengenai hasil belajar, yaitu keterampilan siswa berdasarkan pengalaman atau pembelajaran yang dipetik setelah mengikuti program pembelajaran berkala: Prosedur evaluasi sering muncul setelah proses belajar mengajar. Dimana tujuan dari evaluasi ini adalah menilai kemajuan siswa dalam belajar atau tingkat pemahaman guru terhadap materi pelajaran.

Rusmono (2014, hlm. 8), merupakan modifikasi terhadap aktivitas yang menjangkau tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Strategi pembelajaran yang terhubung dengan retensi memori dan pengembangan kapasitas dan kemampuan intelektual termasuk dalam domain kognitif. Arah pembelajaran untuk domain afektif membahas bagaimana persepsi dan penyesuaian terbentuk, bersama dengan bagaimana sikap, minat, dan nilai berkembang. Domain psikomotor mencakup modifikasi perilaku yang menunjukkan anak telah belajar keterampilan memanipulasi fisik tertentu.

Penulis dapat menyimpulkan definisi bahwa keberhasilan belajar didefinisikan sebagai modifikasi perilaku seseorang yang terdiri dari tiga elemen: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil pembelajaran lebih lanjut termasuk, misalnya, pergeseran perilaku dari tidak mampu menjadi mampu dan dari bodoh menjadi berpengetahuan.

Seseorang telah belajar ketika mereka beralih dari ketidaktahuan ke pengetahuan atau dari ketidaktahuan ke pemahaman, orang itu telah belajar sesuatu. Perilaku terdiri dari elemen motorik dan irasional. Elemen spiritual berfungsi sebagai elemen subjektif, sedangkan elemen fisik berfungsi sebagai

elemen motorik. Meskipun ekspresi wajah seseorang dapat menyampaikan pikiran mereka, kita tidak dapat mengamati suasana hati mereka dalam pengaturan spiritual. Menurut Nana Sudjana, "hasil belajar siswa" adalah penyesuaian perilaku, terutama yang disebabkan oleh pembelajaran dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar adalah rangkaian raga dan jiwa untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi," kata Djamarah.

Hasil belajar muncul sebagai interaksi antara kegiatan belajar mengajar, maka dihasilkanlah hasil belajar. Dari perspektif guru, tindakan menilai hasil belajar menandakan kesimpulan dari proses pengajaran, sedangkan dari perspektif siswa, hasil belajar dianggap sebagai puncak dari proses belajar mengajar. Djamroh mengklaim bahwa belajar adalah proses yang menggabungkan tubuh dan jiwa untuk membawa perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik dari pertemuan itu hadir. Interaksi antara kegiatan belajar mengajar menghasilkan hasil belajar. Dari perspektif guru, evaluasi hasil belajar menandai kesimpulan dari proses pengajaran, namun setiap perubahan pada komponen-komponen ini akan mempengaruhi hasil belajar.

Sistem pendidikan nasional mendasarkan tujuan kurikuler dan instruksionalnya pada definisi Benjamin Bloom tentang hasil belajar, yang pada dasarnya membaginya menjadi tiga domain: domain kognitif, domain emotif, dan domain psikomotorik. Target. Domain kognitif mencakup enam kategori hasil belajar intelektual yang berbeda: pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Dua sifat pertama dikategorikan sebagai kognitif tingkat rendah dan kognitif tingkat tinggi, masing-masing. Lima komponen membentuk domain emosional, yang berkaitan dengan sikap: penerimaan, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Domain psikomotor terkait dengan pertumbuhan kemampuan dan kapasitas untuk bertindak.

Hasil belajar sebagaimana yang dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pembelajaran serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung ia lakukan (Susanto, 2013, hlm. 6).

Dorothy J. Skeel (dalam Susanto, 2013, hlm. 8) konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian. Guna mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. V. S Winkel (dalam Susanto, 2013, hlm. 8) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Berdasarkan pendapat Winkel, dapat diketahui bahwa hasil belajar erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis.

### 2) Keterampilan

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitasnya. Menurut Indrawati (dalam Susanto, 2013, hlm. 9), keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep yang telah ada, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan.

Keterampilan proses dibagi menjadi enam aspek: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen.

### 3) Sikap

Menurut Sudirman (dalam Susanto, 2013, hlm. 11) sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan dalam domain kognitif.

## **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Sinyal ini mudah untuk mengawasi bagaimana siswa berperilaku selama proses belajar mengajar, yang tergantung pada rencana pelajaran guru. Pengungkapan hasil belajar yang diinginkan secara teoritis mencakup semua faktor psikologis yang berubah sebagai akibat dari proses pendidikan dan pengalaman siswa. Mengetahui serangkaian indikator yang luas terkait dengan jenis keberhasilan yang harus diukur adalah kunci untuk mengumpulkan pengukuran dan data tentang hasil belajar siswa. Menurut Benjamin S. Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga kelompok, di antaranya adalah sebagai berikut: lainnya:

### a) Ranah Kognitif

Proses Metode pembelajaran yang lebih menekankan pada pengembangan daripada kesadaran, introspeksi, atau ingatan siswa. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian adalah enam tahap tujuan pembelajaran kognitif. Untuk mengubah kata kerja menjadi tujuan pendidikan, guru harus memperhatikan dan memilih kata-kata yang sesuai dengan tingkat topik, ditambah dengan kata kerja yang dapat dikembangkan guru:

Tabel 2.1 Ranah Kognitif

Tingkatan <i>Verb</i>	(Kata Kerja)
<i>Knowledgee</i> (pengetahuan)	Identifikasi, spesifikasi, Menyatakan
<i>Comprehension</i> (pemahaman)	Menerangkan, menyatakan kembali, menerjemahkan
<i>Application</i> (penerapan)	Menggunakan dan memecahkan,
<i>Analysis</i> (analisis)	Menganalisis, membandingkan, Mengkonsentrasikan
<i>Synthesis</i> (sintesis)	Merancang, mengembangkan, Merencanakan
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Menilai, mengukur, memutuskan

## b) Ranah Afektif

Metode pengajaran yang menekankan pengembangan keterampilan sentimental dan emosional. Seiring kemajuan pendidikan, nilai-nilai afektif yang pada awalnya hanya mencakup perasaan dan emosi juga mencakup moral, nilai-nilai budaya, dan agama.

Perubahan yang terjadi dalam bidang ilmu sangat mendasar, sehingga mahasiswa tidak hanya mampu menerima dan memperhatikan tetapi juga mampu menjalankan sistem nilai yang berlaku pada ilmunya. Di bidang ini, siswa dapat lebih peka terhadap nilai-nilai dan etika yang ada.

Tabel 2.2 Ranah Afektif

Tingkatan <i>Verb</i>	(Kata Kerja)
<i>Receiving</i> (menerima)	Menerima, peduli, mendengar
<i>Responding</i> (menjawab)	Melengkapi, terlibat dalam, sukarela
<i>Valuing</i> (menilai)	Menunjukkan lebih senang, menghargai, menyatakan peduli
<i>Organization</i> (mengorganisasi)	Berpartisipasi, mempertahankan, menyatukan (sintesis)
<i>Characterization by value or Value complex</i> (mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks)	Menunjukkan empati, menunjukkan harapan, mengubah tingkah laku

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menatap dalam tingkah laku seseorang yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam. Baik yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun aspek-aspek yang lain sehingga perubahan sifat yang terjadi pada masing-masing aspek tersebut tergantung pada kedalaman belajar. Kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada peningkatan keterampilan siswa dan kemampuan mental mereka melalui komponen fisik mereka. Perkembangan psikomotor meliputi pengembangan gerakan otot serta pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup yang sebenarnya. Berikut ini adalah tujuh tujuan utama pembelajaran psikomotorik:

**Tabel 2.3 Ranah Psikomotorik**

<b>Tingkatan <i>Verb</i></b>	<b>(Kata kerja)</b>
Perception (persepsi)	Membedakan, mengidentifikasi, dan Memilih
Set (penetapan)	Mengasumsi, posisi, mendemonstrasikan, menjalankan
<i>Guided Responsenn</i> (reaksi atas dasar arahan)	Mengusahakan, meniru, mencoba
<i>Mechanism</i> (mekanisme)	Membiasakan, mempraktikkan, mengulang,
<i>Complex overt response</i> (reaksi terbuka dan kesulitankompleks)	Menghasilkan, mengoprasikan, menampilkan
<i>adaptation</i> (adaptasi)	Mengadaptasi, mengubah, merevisi
<i>Origination</i> (asli)	Menciptakan ( <i>create</i> ) desain, dan membuat asli ( <i>originate</i> )

**b. Indikator Hasil Belajar**

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Oleh karena itu, yang dapat dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah

mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, apakah itu berdimensi cipta dan rasa, maupun berdimensi karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Penjabaran di atas, memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar tidak hanya disimpulkan pada satu aspek saja. Idealnya bahwa indikator hasil belajar haruslah meliputi segenap ranah psikologi yang dialami oleh siswa dimana keadaan tersebut merupakan akibat dari seluruh pengalaman dan proses belajar siswa. Pengalaman dan proses belajar tersebut hendaklah mencerminkan suatu perubahan. Seorang guru perlu mengetahui indikator-indikator penting atau garis-garis besar indikator terhadap prestasi belajar siswa yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan diungkapkan baik pada aspek cipta, rasa dan karsa. Menurut Sudjana dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris ada 2 indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1) Indikator ditinjau dari sudut prosesnya

Indikator dari prosesnya adalah penekanan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.

2) Indikator ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam berbentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh. Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa lebih aktif dalam kolaborasi (kerjasama) untuk menjelaskan hasil pemikiran yang akan disampaikan, siswa lebih kreatif untuk tanya jawab dalam mencari solusi yang akan di bahas dalam suatu permasalahan. Dengan belajar aktif dan kreatif dalam materi yang di kuasi dapat menghatarkan kepada siswa untuk tujuan

pembelajaran dengan sukses. Ini beberapa indikator yang di dapat oleh siswa dalam hasil belajar yang di terapkan.

**c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dalam diri siswa yaitu kemampuan dan keinginan yang dimiliki untuk belajar, serta lingkungan sekitar siswa baik lingkungan sosial maupun keadaan yang sengaja dibuat oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Christina & Kristin, 2016, hlm. 223). Hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut:

- 1) Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosis dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh siswa seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa ketika naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- 3) Untuk kenaikan kelas, dari hasil yang diperoleh siswa akan dapat diketahui apakah siswa dapat naik kelas, apakah hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau diatas standar KKM.
- 4) Untuk penempatan, hasil belajar siswa digunakan untuk menentukan kelas siswa sesuai dengan kemampuan mereka dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih optimal.

**d. Jenis Hasil Belajar**

Belajar adalah proses Meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah proses belajar. Siswa yang belajar adaptasi lingkungan menggunakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotor mereka. Tiga aspek berikut dari bakat Benjamin Bloom dijelaskan:

- a. Enam komponen domain kognitif yang terkait dengan hasil belajar akademik dalam domain intelektual adalah pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, dan penilaian. Kognitif tingkat tinggi mengacu pada empat komponen terakhir, sedangkan kognitif tingkat rendah

mengacu pada dua komponen pertama..

- b. Pengembangan kemampuan dan keterampilan adalah fokus dari domain psikomotorik. Gerakan refleksif, keterampilan motorik dasar, kemampuan perseptual, harmoni atau kebenaran, keterampilan motorik tingkat lanjut, dan gerakan ekspresif dan interpretatif semacam itu adalah enam domain psikomotorik.

## **5. Pembelajaran Tematik**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Kurikulum Kurnas dari 2013 menempatkan penekanan kuat pada mata pelajaran tema. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang menggabungkan konten dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik perdebatan, menurut Suryosubroto (2009, hlm. 133). Namun, seperti yang dikemukakan oleh Suryosubroto (2009, hlm. 133), "pembelajaran tematik adalah upaya menggabungkan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap belajar, dan berpikir kreatif menggunakan tema" (Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, 2005, hlm. 6). Penulis mungkin menarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah instruksi yang menggabungkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap ke dalam satu tema dan membahas berbagai masalah yang terhubung satu sama lain. Pembelajaran yang menggabungkan beberapa tema sekaligus disebut sebagai pembelajaran tematik terpadu.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013, hlm. 7) Dalam pembelajaran tematik terpadu, daripada anak-anak mempelajari mata pelajaran itu sendiri, semua mata pelajaran diajarkan di sekolah dasar dalam satu kegiatan pembelajaran yang terikat pada satu tema.

Tujuan utama pembelajaran tematik, menurut Sukandi et al. (2009, hlm. 3), adalah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan dari beberapa domain ke dalam satu mata pelajaran. Penulis mungkin menarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah instruksi yang menggabungkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap ke dalam satu tema dan membahas berbagai masalah yang terhubung satu sama lain.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Ciri-ciri pada pembelajaran tematik ini. Menurut Suryosubroto (2009, hlm 134) Yang pertama lebih fleksibel, berfokus pada kebutuhan dan minat siswa, berpusat pada peserta didik, membagikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik, mengaburkan batas antara pembelajaran, memaparkan ide dari pembelajaran lain dalam sebuah prosedur pembelajaran. Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 135), pembelajaran terpadu atau tematik memiliki kualitas sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang berpusat pada anak;
- 2) penekanan pada pemahaman dan pembentukan makna.
- 3) memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung;
- 4) mengutamakan proses di atas hasil akhir saja; dan
- 5) memiliki motivasi yang tinggi.

Atribut mendasar dari pembelajaran tema menurut pendapat para ahli adalah berpusat pada ,peserta didik Ketika pembelajaran terjadi melalui praktik terus menerus dan hasil siswa dapat berubah untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan siswa.

c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014, hlm. 15-16) menyatakan bahwa pembelajaran tematik melayani tujuan tersebut di atas dan mencapai tujuan berikut: "Karena informasi yang ditawarkan mengajarkan materi yang aktual dan relevan bagi siswa, pembelajaran tematik terpadu membantu siswa menangkap dan mengembangkan ide tentang materi yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut dan dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar." Tujuannya meliputi: Menurut sudut pandang yang disebutkan di atas, berpusat pada siswa, di mana pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung dan hasil belajar siswa dapat berubah berdasarkan minat dan kebutuhan siswa, merupakan komponen penting dari pembelajaran tema.

Berfokus pada satu topik atau masalah membuatnya lebih mudah untuk mempelajarinya, mengembangkan berbagai kemampuan yang relevan, dan memiliki pemahaman yang lebih dalam tentangnya. Dimungkinkan untuk menghasilkan peningkatan kompetensi bahasa dengan menghubungkan berbagai konten kursus dengan pengalaman siswa sendiri; Mereka lebih antusias belajar karena mereka dapat berkomunikasi secara efektif dalam

pengaturan dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, dan menulis; mereka merasa lebih positif dan bermakna tentang belajar karena informasi yang diberikan dalam kerangka berbagai tema; Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang diajarkan dalam gaya terpadu dapat disiapkan sekaligus dan disajikan dalam dua atau tiga pertemuan, atau bahkan lebih, dan atau pengayaan.

Menurut Depdiknas, pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang efektif di SD dan MI karena berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, melintasi batas mata pelajaran, menghadirkan ide dari berbagai mata pelajaran, dapat diadaptasi, dan menyesuaikan tujuan pembelajaran. dengan minat dan kebutuhan masing-masing siswa. Ini juga mendukung gagasan belajar sambil bersenang-senang.

Berdasarkan sudut pandang para ahli, kesimpulannya adalah pembelajaran tematik terpadu berupaya agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan semangat mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dan membangun berbagai kemampuan siswa pada topik tertentu.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Penggunaan pembelajaran tema mencakup berbagai manfaat dan kekurangan. Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 136), keuntungan berikut dimaksudkan: Menyenangkan karena fakta bahwa itu didasarkan pada keinginan dan minat siswa. Mengadaptasi pengalaman dan aktivitas belajar dengan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa. Belajar akan tinggal lebih lama karena mudah diingat dan signifikan dan memerlukan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan keterbukaan terhadap perspektif orang lain. Seiring dengan kelebihan yang disebutkan di atas, pembelajaran tema juga memiliki sejumlah kelemahan. Kekurangannya adalah: Guru memiliki standar kemahiran yang sangat tinggi. Tidak semua guru mahir memadukan kurikulum dengan teori-teori paling populer di bidangnya.

Berdasarkan penjelasan Penggunaan tema pembelajaran menawarkan keuntungan bagi pendidik karena membuat siswa senang, tetapi pendidik juga harus dapat menghubungkan kurikulum dengan konsep yang sudah ada

sebelumnya dalam materi pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada uraian di atas.

e. Tahapan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik melibatkan sejumlah tahapan yang berbeda, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau refleksi. Menurut Suryosubroto (2009, hlm. 137–138), tahapannya adalah sebagai berikut: Perencanaan. Keberhasilan pembelajaran tematik di kemudian hari sangat bergantung pada efektivitas persiapan pertama yang dilakukan agar dapat menerimanya. Secara tematis menerapkan apa yang telah dipelajari Ide penting hari ini adalah bahwa pembelajaran tema harus diterapkan. Pada titik ini, guru secara efektif mengeksekusi rencana pelajaran yang telah disusun setelahnya.

Penilaian pendidikan dengan tema Sementara penilaian pembelajaran tema berfokus pada tingkat keterlibatan, minat, dan minat siswa, penilaian hasil tidak memperhatikan pemahaman siswa tentang topik atau sikap terhadapnya, juga tidak mempertimbangkan bagaimana topik tersebut akan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. semangat untuk memperoleh pengetahuan baru. Dimungkinkan juga untuk menggunakan pajangan karya siswa atau koleksi proyek siswa dari kegiatan pendidikan sebagai bentuk evaluasi. Selain itu, fase (sintaksis) yang digunakan oleh model pembelajaran tema pada dasarnya sama dengan semua model pembelajaran lainnya. Fase perencanaan, fase pelaksanaan, dan fase penilaian adalah tiga tahapan atau fase yang membentuk paradigma pembelajaran tema, menurut Trianto (2007, hlm. 15).

Tahap Perencanaan Beberapa tugas yang harus diselesaikan selama tahap persiapan antara lain membuat silabus, meneliti mata pelajaran yang relevan, strategi pelaksanaan pembelajaran, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Untuk menghasilkan hasil yang menyeluruh dan akurat untuk semua persyaratan kompetensi, indikator kinerja fundamental, dan indikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan topik yang dibahas, pelajaran ini dirancang untuk mencakup setiap item dalam daftar yang disebutkan di atas. Tugas yang terlibat dalam pemetaan kompetensi dasar dan kriteria kompetensi menjadi indikator adalah sebagai berikut: melakukan tindakan yang mengubah

kompetensi dasar dan standar kompetensi masing-masing mata kuliah menjadi indikasi. Sangat penting untuk memperhatikan ketika indikasi sedang dibuat. Jenis pelajar, sifat subjek, dan faktor-faktor lain mempengaruhi pembentukan indikator.

Pemilihan Tema pengikatan integrasi terlebih dahulu, kemudian pilih tema yang sesuai berdasarkan pemahaman Anda tentang kompetensi dasar dan persyaratan kemampuan dalam setiap mata pelajaran. Ini adalah dua opsi untuk memilih tema. Ketika guru memilih tema dalam hubungannya dengan murid, mereka dapat mempertimbangkan minat dan persyaratan anak-anak. Tentukan dan evaluasi kapasitas, kompetensi, dan tanda-tanda dasar. Buat daftar dan kategorikan tanda-tanda yang diperlukan, kemampuan dasar, dan persyaratan kompetensi untuk setiap mata pelajaran.

Buat jaringan tema dengan menghubungkan atribut dan metrik dasar ke titik fokus. Jaringan tema ini akan membuat hubungannya dengan tema, keterampilan dasar, dan kemudian tanda-tanda khusus subjek menjadi jelas. Jumlah waktu yang dialokasikan untuk setiap tema dapat mengarahkan bagaimana jaringan tema ini berkembang. Majelis pendidikan Hasil dari setiap operasi yang selesai pada tahap sebelumnya berfungsi sebagai dasar untuk silabus. Silabus mencakup unsur-unsur seperti persyaratan kompetensi, indikator, kesempatan belajar, alat, dan sumber daya, serta penilaian atau evaluasi.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Pelaksanaan Pembelajaran Rencana pembelajaran digunakan untuk melaksanakan pengalaman belajar siswa yang telah dimasukkan ke dalam silabus pembelajaran. Komponen rencana pelajaran tematik meliputi: Informasi tentang pembelajaran, seperti pelajaran terintegrasi, kelas, semester, dan waktu pertemuan. Kemampuan dasar dan isyarat harus dipraktikkan. Topik utama dan pembenaran yang perlu dipahami siswa untuk mengembangkan keterampilan dan indikasi dasar.

Strategi pembelajaran adalah awalan primer dan penutup/afirmasi berisi teknik pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar aktual yang harus diselesaikan peserta didik untuk mengendalikan kompetensi dan

indikator dasar. Materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik, serta alat dan media yang digunakan untuk mempromosikan perolehan keterampilan dasar, konsisten dengan keterampilan dasar yang harus dipelajari. Metode dan sumber daya yang akan digunakan untuk menguji tingkat pembelajaran peserta didik dan melacak hasil penilaian disebut sebagai penilaian dan tindak lanjut.

Tahap Implementasi Awal atau pendahuluan inti dan kegiatan konfirmasi akhir membentuk tiga langkah proses implementasi model pembelajaran tema. Ide-ide utama yang akan memandu pelaksanaan pembelajaran tema adalah sebagai berikut: Untuk mulai dengan, guru tidak memiliki kontrol langsung atas kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran memungkinkan siswa untuk membuat preferensi belajar mereka sendiri. Kedua, pembelajaran harus dilakukan dalam kelompok soliter dan kooperatif yang menuntut tanggung jawab. Ketiga, ketika membuat rencana, guru harus dapat beradaptasi dengan sudut pandang yang kadang-kadang mungkin sama sekali tidak terbayangkan..

Tahap analisis Tim Puskur (2007, hlm. 14) penilaian dalam pendidikan tema adalah upaya untuk mengumpulkan berita tentang kursus dan hasil pertumbuhan dan perkembangan siswa sebagai hasil dari pembelajaran dasar yang teratur, berkelanjutan, dan menyeluruh. Tujuan fase evaluasi ini termasuk menilai apakah indikator yang telah ditentukan telah terpenuhi, membiarkan guru tahu tentang hambatan belajar potensial, mengembangkan diagram yang jelas tentang bagaimana pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik berkembang, dan mengumpulkan informasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. membuat rencana untuk tindak lanjut.

Sesuai dengan uraian di atas, Guru harus seharusnya sebagai fasilitator daripada sebagai satu-satunya pemain yang mengontrol proses pembelajaran sesuai dengan definisi yang diberikan di atas.

## B. Penelitian Terdahulu

Kegunaan penelitian terdahulu dalam penelitian ini diantaranya untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang penulis lakukan. Selain itu, penelitian terdahulu digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Berikut penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu “Pengaruh Media *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung”.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Setiadi, Makbul Muksar Dan Dhia Suprianti tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian terdapat:

- a) Pada siklus I temuan observasi menunjukkan bahwa 77% kriteria pelaksanaan pembelajaran terpenuhi. menunjukkan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dengan presentase sebesar 77% dengan kriteria baik.
- b) Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan ketercapaian pelaksanaan dengan presentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik, yang artinya hasil tersebut pembelajaran dengan presentase sebesar 63% dari siklus I,
- c) Hasil belajar siswa secara keseluruhan pada topik 8 subtema 1, 3, dan 4 mengalami peningkatan karena penggunaan media pembelajaran *flipbook* online dan model pembelajaran pembelajaran direktur. Hanya 66,6% siswa dalam siklus I yang pembelajarannya diselesaikan dengan cara tradisional. Sedangkan pada siklus II, persentase yang mewakili ketuntasan tradisional hasil belajar siswa naik menjadi 81,8%. Temuan ini menyiratkan bahwa ada peningkatan 15,2% dalam kelengkapan tradisional hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Aprilia tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Sains *Flipbook* Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat:

1. Siswa yang menggunakan media *flipbook* saintifik yang berbasis kontekstual memiliki nilai belajar rata-rata 88,12. Nilai rata-rata tersebut

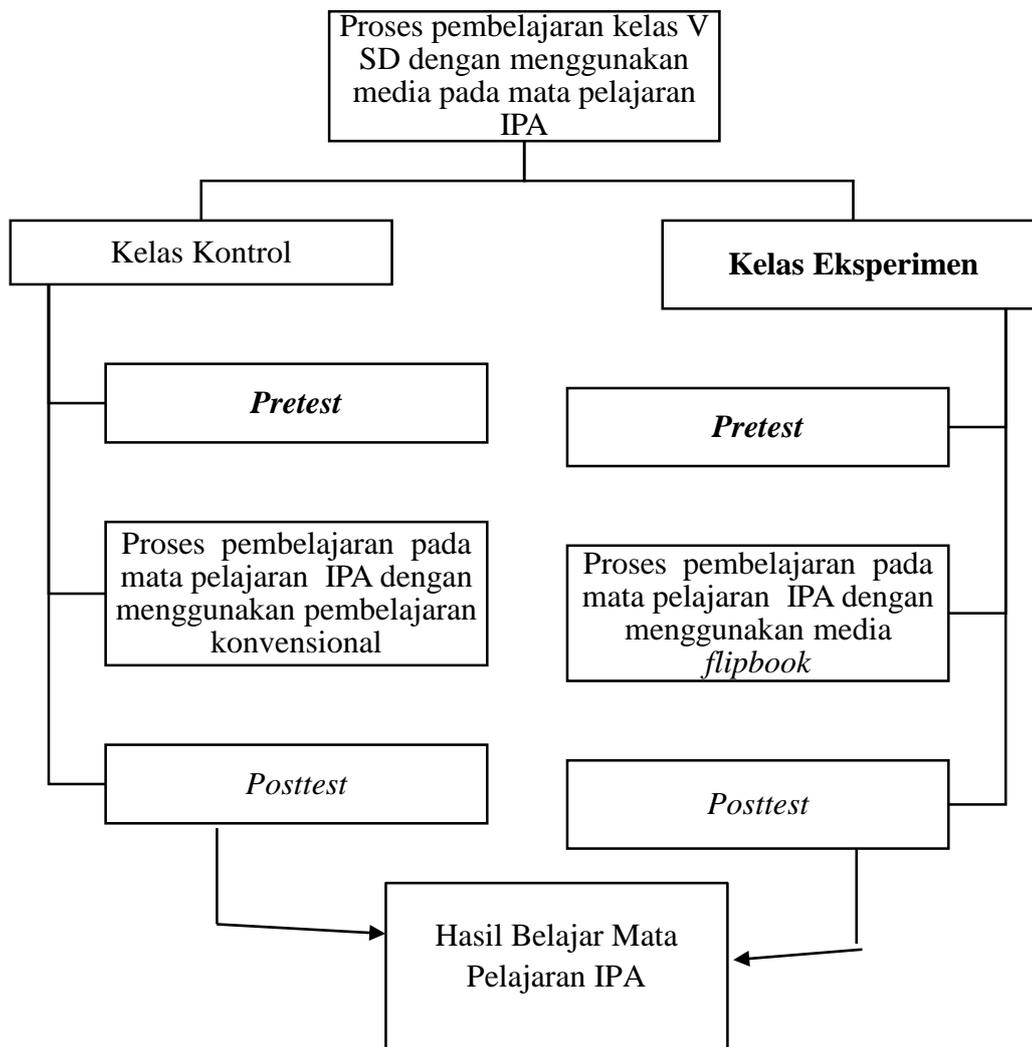
lebih besar dari nilai 75,31 yang diperoleh kelas dengan menggunakan buku paket IPA.

2. Hasil uji *independent sample t-test* diperoleh signifikan  $0.00 < 0.05$  artinya  $H_0$  ditolak menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media sains flipbook berbasis kontekstual dengan kontrol kelas menggunakan buku cetak/paket IPA.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Vikiantika, Nurita Primasatya, Yoeni Erwati Tahun 2022 Yang Berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*”. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat:
  - a. Menurut temuan hasil belajar siswa siklus pertama menunjukkan 56% siswa tidak melebihi persentase penyelesaian kelas yang dipersyaratkan, yaitu  $\geq 75\%$ .
  - b. Pada siklus II adanya peningkatan kriteria ketuntasan kelas yakni sebesar 30%. Sebanyak 25 siswa tuntas dengan presentase keberhasilan belajar sebesar 86%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yakni  $\geq 75\%$ .

### **C. Kerangka Berpikir**

Media flipbook adalah salah satu jenis media yang digunakan sebagai alat untuk membantu dalam pembelajaran. Alternatif untuk meningkatkan bakat dan hasil belajar siswa adalah media flipbook, yang berbentuk seperti buku. Siswa dapat membaca, melihat foto, menonton film, dan melihat materi flipbook yang telah dirangkai. Mereka juga dapat melakukan metode yang dijelaskan di media.

**Gambar 2.1**  
**BAGAN KERANGKA BERFIKIR**



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

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

Mukhtazar (2020, hlm. 57), asumsi biasanya merupakan tanggapan spekulatif atau pernyataan yang perlu diverifikasi secara langsung sebagai benar. Teknik lain untuk mendefinisikan asumsi adalah melalui penilaian keadaan hipotetis. Aldizar di Aras mengambil inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan dengan mempekerjakan guru yang imajinatif dan kreatif untuk merancang program pendidikan, menilai siswa menggunakan pendekatan pembelajaran mutakhir, dan mengawasi siswa bermasalah (2022, hlm. 102). Karena siswa tidak selalu termotivasi untuk belajar, sangat penting untuk memberi mereka sumber belajar atau media yang menarik perhatian mereka dan

membuat mereka antusias dengan materi pelajaran. Supriyono (2018, hlm. 47) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran siswa sekolah dasar karena tiga alasan: pertama, mereka masih berpikir dalam hal konsep konkret di kelas ini; kedua, menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa; dan ketiga, menciptakan media pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan evaluasi profesional ini, dapat disimpulkan bahwa klaim tersebut bersifat spekulatif yang tidak dapat diverifikasi; Akibatnya, mereka harus terlebih dahulu lulus tes kebenaran sebelum terbukti secara meyakinkan. Penelitian tentang hasil belajar siswa menggunakan Flipbook Media diasumsikan.

## 2. Uji Hipotesis

Menurut Nandang Martono (2014, hlm. 67), asal kata Hypo Ini menunjukkan kebenaran, oleh karena itu dapat dipahami sebagai perbaikan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan atau sebagai ringkasan penemuan teoritis yang dibuat setelah melakukan tinjauan literatur.

Pembingkaiian masalah kajian, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 64) dalam bentuk pertanyaan, ditawarkan jawaban sementara. Atas dasar deskripsi ini, hipotesis penelitian adalah jawaban tentatif untuk topik penelitian. Dengan menggunakan kerangka kerja yang dijelaskan di atas, hipotesis berikut dapat dikembangkan:

Kesulitan menulis yang telah diajukan sebagai pertanyaan sementara diselesaikan oleh hipotesis, dan hipotesis berfungsi sebagai solusi tentatif. Penafsiran undang-undang yang diberikan terutama didasarkan pada asumsi yang telah disiapkan dan bukan pada data aktual yang dikumpulkan melalui pengumpulan data, oleh karena itu pernyataan yang dibuat di sini hanya berlaku dalam kondisi tertentu. Berikut ini adalah hipotesis penulisan yang diterima secara luas:

1.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook* dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.  
 $H_a$  : Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook* dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2.  $H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook* dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.  
 $H_a$  : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook* terhadap mata pelajaran ipa.

Menurut dasar-dasar teoritis penelitian, "Ada pengaruh yang signifikan." media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA di kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024", media berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa.