Continuous Education : Journal of Science and Research
Volume 6 Issue 2 July 2025
Journal Homepage:
https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr

Efektivitas Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Muhammad Naufal Al Fathi[1], Alfiandra[2]
[1,2] *Universitas Sriwijaya, Indonesia*
Corresponding Author: alfiandra@fkip.unsri.ac.id

ARTICLE INFO
Article history:
Received
21 March 2025
Revised
25 April 2025
Accepted
15 April 2025

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* elektronik yang terintegrasi dengan model pembelajaran *problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Sekayu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi akademik siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta kualitas produk yang dikembangkan. Media *flipbook* ini dikembangkan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker dan disusun berdasarkan sintaks model *problem solving*. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dengan rata-rata penilaian di atas 85%. Produk diuji coba dalam skala kecil dan uji lapangan kepada siswa kelas VIII, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai tes dari 65,2 menjadi 84,6. Selain itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap media ini karena dianggap menarik dan mudah digunakan.

Key Word *Flipbook, Media Pembelajaran Elektronik, Problem Solving, Hasil Belajar*

How to cite https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi pada dasarnya adalah hasil dari kemajuan teknologi yang cepat guna memenuhi berbagai kebutuhan manusia. kemajuan manusia pada masa kini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, dan pendidikan menjadi salah satu aspek yang sangat bergantung dengan perkembangan teknologi. Dalam ranah pendidikan, terjadi suatu proses transformasi yang pada akhirnya bertujuan mengubah peserta didik menjadi individu terdidik sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah diimplementasikan. Dalam

konteks ini, setiap tingkatan pendidikan idealnya berfungsi secara bersinergi, saling terkait, dan berfokus pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan dari pendekatan sistem dalam pendidikan adalah untuk memajukan pencapaian tujuan yang telah dirancang (Pristiwanti *et al.,* 2022).

Pada dasarnya perkembangan media yang modern mengembangkan media yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media. Terlebih ketika dikembangkannya media yang lebih kompleks berbentuk *software intelligence* Penggunaan *software* sebagai alat media pembelajaran merupakan bentuk terjadinya perkembangan dalam pembelajaran. Menurut Efendi (dalam Ambarwati *et al.,* 2022), aspek pengembangan pembelajaran dibidang teknologi yaitu guru memiliki keterampilan untuk menguasai teknologi. . Perkembangan media teknologi ini mempengaruhi perkembangan model pembelajaran yang berbasis multimedia. Model multimedia dalam konteks pembelajaran dewasa ini bisa diperinci sebagai berikut : (a) media presentasi, (b) pembelajaran berbasis komputer (*stand alone*), (c*) e-learning* dan *learning management system*, (d) televisi dan video, (e) 3D dan Animasi, (f) *mobile learning* (Deni, 2012). Dengan demikian, penguasaan keterampilan tersebut akan meningkatkan fleksibilitas dan kualitas media pembelajaran di kelas.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, pada studi pendahuluan pertama dilakukan kepada SMP Negeri 1 Sekayu, yang mana pada SMP ini telah sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti yaitu peserta didik telah mendapatkan pembelajaran PPKn dikelas menggunakan media pembelajaran elektronik, akan tetapi peserta didik masih kurang dalam hasil belajar dan kurang aktif saat proses pembelajaran dilaksanakan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan monoton saat proses pembelajaran yang ada. Dengan demikian, diperlukannya media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel agar dapat memenuhi kebutuhan dari peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Yulaika, (2020) menyampaikan bahwa penggunaan flip book sebagai bahan ajar dapat diterapkan dan efektif dalam meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian Raditya & Surjana, (2021) menyampaikan bahwa mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook berbasis solving ini layak digunakan dengan memiliki data tervalidasi sangat baik.

Globalisasi yang dipicu oleh kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan pada hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era yang serba cepat ini, transformasi dalam pendidikan sangat bergantung pada penggunaan teknologi yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu kemajuan yang paling terlihat adalah penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat lunak (software) dan media interaktif yang memungkinkan pendidikan menjadi lebih menarik dan efektif. Namun, meskipun sudah banyak sekolah yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran, masih ditemukan masalah seperti kurangnya keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran yang tidak optimal. Hal ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara jenis media pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, yang mengarah pada kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kompleks, seperti flipbook, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Flipbook, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran interaktif, menawarkan kemudahan dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan memungkinkan interaksi lebih intens antara siswa dan materi pelajaran. Media ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung pengajaran dengan pendekatan yang lebih visual dan dinamis, yang bisa menanggulangi kebosanan yang sering terjadi dengan penggunaan media pembelajaran tradisional yang monoton.

Namun, meskipun penggunaan flipbook dan media interaktif lainnya sudah menunjukkan hasil yang positif dalam beberapa penelitian, tantangan terbesar yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi ini dengan cara yang paling efektif dalam konteks kelas yang beragam. Dalam konteks ini, penelitian ini sangat relevan untuk mengidentifikasi lebih dalam bagaimana penggunaan flipbook berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran mereka, serta bagaimana media ini dapat diadaptasi dengan lebih baik oleh guru dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran flipbook berbasis multimedia yang interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Sekayu.

Penelitian ini menarik karena menggabungkan dua aspek penting dalam dunia pendidikan, yaitu pemanfaatan teknologi dan peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya relevan bagi dunia pendidikan saat ini, tetapi juga menawarkan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mengingat tantangan yang dihadapi oleh banyak sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan solusi praktis yang dapat diimplementasikan di berbagai sekolah. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran tentang bagaimana penggunaan teknologi yang lebih interaktif dapat mendukung tujuan pendidikan yang lebih holistik, yakni

menghasilkan individu terdidik yang mampu bersaing di dunia global yang semakin bergantung pada teknologi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Sekayu. Adapun yang menjadi indikator dari keberhasilan hasil belajar peserta didik yaitu adalah hasil observasi dan field test yang diberikan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2013). Metode ini berfokus pada proses validasi dan pengembangan produk, sehingga penting untuk dikuasai, baik di jenjang pendidikan sarjana maupun pascasarjana. Menurut United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), kegiatan penelitian dan pengembangan (*R&D*) dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu: (1) *Penelitian Fundamental*, berupa percobaan orisinal tanpa tujuan spesifik yang jelas; (2) *Penelitian Terapan*, yang melibatkan eksperimen dengan tujuan tertentu; (3) *Pengembangan Produk*, yang mencakup perbaikan serta perluasan produk yang sudah ada; dan (4) *Pengembangan Proses*, yakni penciptaan atau peningkatan suatu proses pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 sekayu pada peserta didik kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah media pembelajaran elektronik *flipbook* berbasis *problem solving*. Adapun penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE dalam proses untuk mendapatkan hasil penelitiannya. Berikut hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

Hasil Tahap *Analysis*

Pada tahapan analisis ini ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran elektronik masih jarang digunakan di SMP Negeri 1 Sekayu, sehingga media yang digunakan hanya dipelajari dalam kondisi yang memungkinkan saja saat proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena media yang digunakan dirasa masih kurang interaktif dan tidak dapat dipelajari setiap saat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil yang didapat penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, serta didukung dengan model pembelajaran yang dapat *problem solving* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk

mewujudkan hasil belajar yang baik. Mendapatkan hasil belajar yang baik harus didukung dengan media pembelajaran yang baik saat proses pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran elektronik flipbook yang digabungkan dengan pemecahan masalah yang dapat dipecahkan oleh peserta didik.

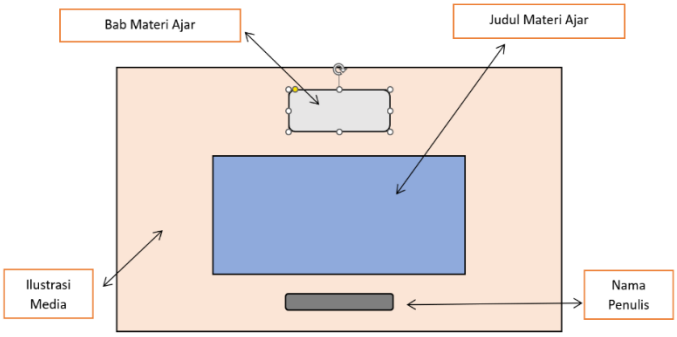
Hasil Tahap *Design*

Tahapan desain merupakan proses perancangan media pembelajaran elektronik dan instrumen penelitian sebagai rancangan awal yang disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Perancangan ini mencakup judul, isi materi, evaluasi, dan pendukung lainnya sesuai kebutuhan. Selanjutnya, peneliti mengembangkan media flipbook berbasis *problem solving* untuk membantu guru meningkatkan hasil belajar. Media ini dirancang agar peserta didik dapat belajar melalui kegiatan kelompok secara aktif.

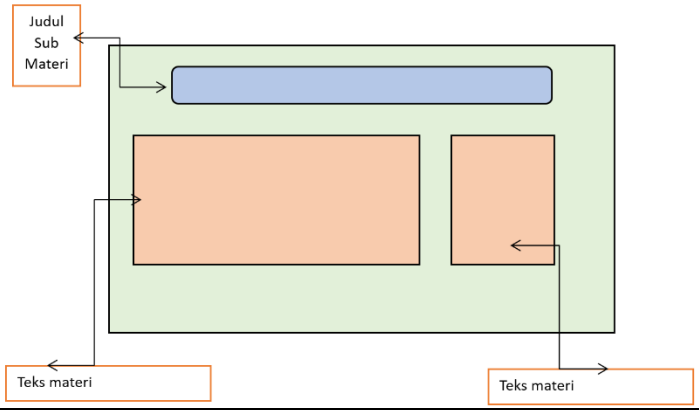
Pada tahapan ini peneliti mulai merancang media pembelajaran dari cover, isi media pembelajaran, serta komponen evaluasi media pembelajaran.

Tabel 1.
Hasil dari Storyboard Design Media Pembelajaran Elektronik Flipbook yang Akan Dibuat

a) Tampilan Sampul



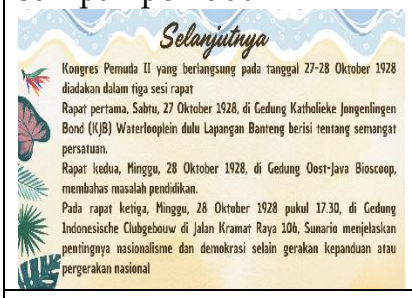
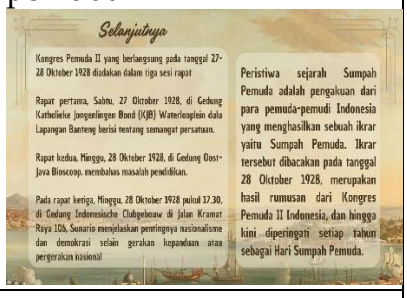
b) Tampilan Materi (Konten)

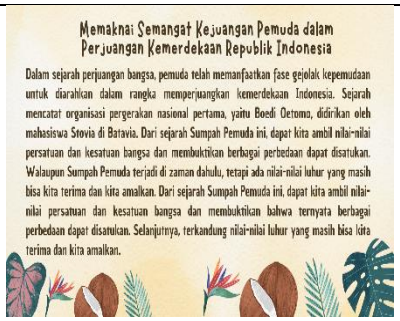
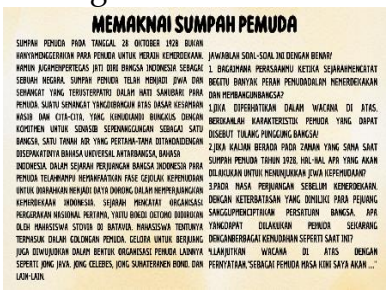


Tabel 2.

Continuous Education : Journal of Science and Research
Volume 6 Issue 2 July 2025
Page 128-143

Hasil *Prototype* dan Hasil *Self Evaluation* Desain Media Pembelajaran Elektronik *Flipbook* Berbasis *Problem Solving*

<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">Bagian</th><th colspan="2">Deskripsi</th></tr>
<tr><th>Sebelum</th><th>Sesudah</th></tr>
<tr><td>Bagian Awal (Pendahuluan)</td><td>Cover</td><td>Berisi judul materi
</td><td>Berisi judul materi dan gambar ilustrasi sejarah
</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Bagian Isi</td><td rowspan="3">Isi Materi</td><td>Berisi materi pembelajaran PPKn tentang sumpah pemuda dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika
</td><td>Berisi materi pembelajaran PPKn, tentang sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal Ika
</td></tr>
<tr><td>Kurangnya informasi materi tentang peristiwa sumpah pemuda
 
</td><td>Menambahkan materi tentang peristiwa sumpah pemuda
 
</td></tr>
<tr><td>Tata letak penulisan materi yang padat</td><td>Menata kembali tata letak penulisan materi</td></tr>
</table>

			
Bagian Akhir	Evaluasi	Berisi tentang cerita yang disesuaikan dengan model pembelajaran problem solving 	Berisi tentang cerita yang disesuaikan dengan model pembelajaran problem solving

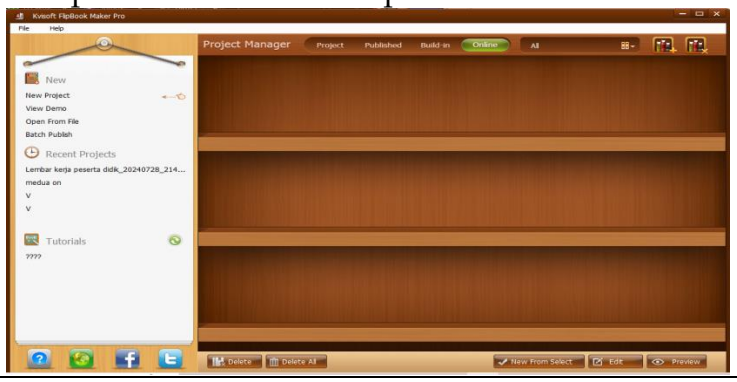
Hasil Tahap *Development*

Pada tahapan pengembangan menguatkan penerapan desain produk. Tahapan ini adalah tahap terakhir dalam proses pembuatan media pembelajaran yang telah melalui berbagai tahap pengembangan sebelumnya oleh peneliti. Tahapan ini peneliti menambahkan unsur-unsur penting yang mendukung media pembelajaran yang ada, seperti teks, gambar, video, grafik, sumber, dan fitur tambahan lainnya. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

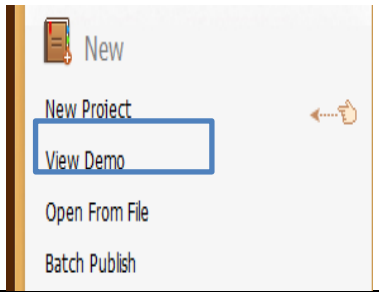
Continuous Education : Journal of Science and Research
Volume 6 Issue 2 July 2025
Page 128-143

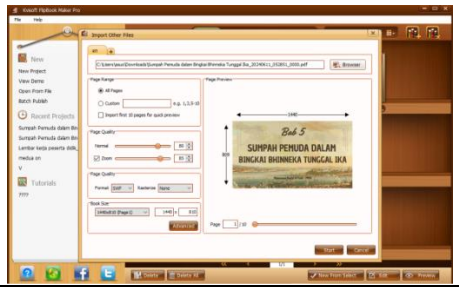
Tabel 3.
Proses Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar

a. Tampilan Awal Kvisoft Flipbook Maker.



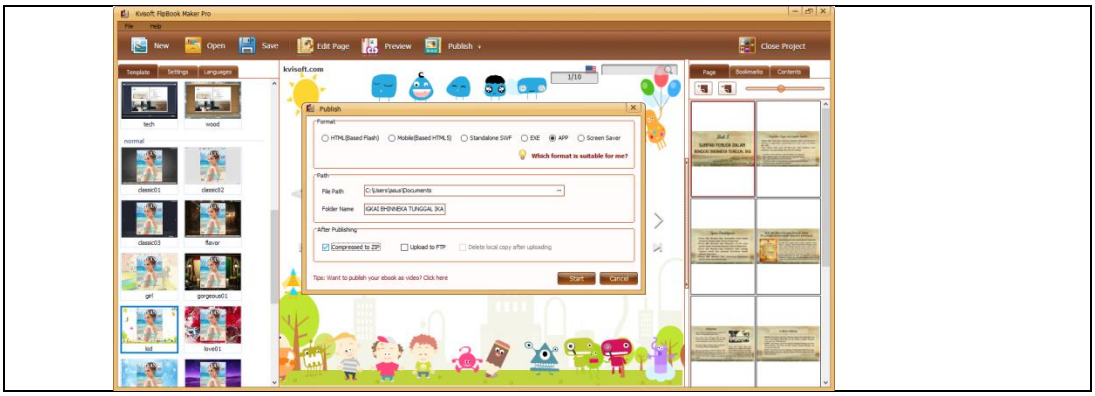
b. Selanjutnya peneliti memilih tulisan *New Project* dan memasukan file pdf yang akan diedit dan dimasukan ke dalam Kvisoft Flipbook Maker.





c. Pada tahapan ini penambahan komponen yang diperlukan yang akan dipakai pada media pembelajaran flipbook diantaranya yaitu gambar, video, sumber-sumber yang digunakan, dll.

d. Peneliti menyimpan dan mem-*publish* media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving*



Hasil Validasi Para Ahli

Pada tahapan development juga dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh para ahli dibidang-bidang yang telah ditentukan. Pada tahapan ini, yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving ini telah layak untuk digunakan.. Berikut hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh para ahli.

Tabel 4.
Hasil Validasi Para Ahli

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kategori
1	Uji Ahli Materi	87,5 %	Sangat Layak
2	Uji Ahli Bahasa	70%	Layak
3	Uji Ahli Media	90%	Sangat Layak

Tabel 5.
Masukan dan Saran oleh Para Ahli

No.	Ahli	Masukan
1	Uji Ahli Materi	ilustrasi foto sebaiknya lebih mencerminkan warga Indonesia dan soal problem solving perlu diperluas agar lebih relevan dengan konteks lingkungan sekolah
2	Uji Ahli Bahasa	perbaikan penggunaan kosakata agar lebih tertata, penyesuaian kalimat sesuai EYD, serta penambahan informasi materi
3	Uji Ahli Media	perbaikan identitas media flipbook, penambahan rumusan tujuan pembelajaran, serta pencantuman sumber video pembelajaran.

Hasil Tahap One-To-One Evaluation

Pada tahapan ini, Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan individu siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tiga siswa kelas VIII dipilih berdasarkan rekomendasi guru dengan tingkat

kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setelah melalui review ahli, media dinilai secara formatif berdasarkan umpan balik siswa. Evaluasi one-to-one menggunakan media flipbook berbasis problem solving bertujuan menilai kelayakan dan kepraktisan produk. Siswa yang terpilih diminta mengisi kuesioner mengenai media dan dampaknya terhadap hasil belajar.

Tabel 6.
Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tahap Kegiatan One To One Evaluation

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	KEL 1	51
2	KEL 2	50
3	KEL 3	51
4	KEL 4	48
5	KEL 5	51
6	KEL 6	46
7	KEL 7	48
Jumlah		**345**
Hasil		**82%**

Hasil one-to-one evaluation menunjukkan media pembelajaran flipbook berbasis problem solving memperoleh persentase kepraktisan sebesar 82% dan termasuk kategori praktis, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Tahap Small Group Evaluation

Small Group Evaluation dilakukan dengan menguji media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving pada enam siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sekayu. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan rekomendasi guru PPKn, siswa yang dipilih terdiri dari dua siswa berprestasi tinggi, dua siswa berprestasi sedang, dan dua siswa berprestasi rendah.

Tabel 7.
Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tahap Kegiatan One To One Evaluation

No.	Nama Peserta Didik	Skor
1	KEL 1	51
2	KEL 2	50
3	KEL 3	51
4	KEL 4	48
5	KEL 5	51
6	KEL 6	46

7	KEL 7	48
Jumlah		**345**
Hasil		**82%**

Media pembelajaran flipbook berbasis problem solving pada tahap small group evaluation memperoleh persentase kepraktisan sebesar 81,9%, yang termasuk kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui tahap expert review dan small group evaluation.

Hasil Tahap *Implementation*

Hasil Field Test

Tahap field test dilakukan untuk menguji efek potensial media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 sebanyak 34 siswa. Media yang sebelumnya telah dinyatakan layak oleh ahli dan mendapat respons positif dari siswa pada tahap one-to-one dan small group evaluation ini digunakan dalam proses pembelajaran PPKn selama satu pertemuan. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan media dan mengakses flipbook melalui tautan di ponsel, kemudian belajar secara berkelompok. Guru PPKn mengamati proses belajar menggunakan lembar observasi untuk menilai hasil belajar siswa.

Tabel 8.
Hasil Rekapitulasi Lembar Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Flipbook Berbasis Problem Solving

Peserta Didik	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	Jumlah Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	Keterangan Hasil Belajar Peserta Didik
1	60	88	Sangat Baik
2	56	82	Baik
3	58	85	Baik
4	56	82	Baik
5	62	91	Sangat Baik
6	55	81	Baik
7	59	87	Sangat Baik
8	57	84	Baik
9	55	81	Baik
10	55	80	Baik
11	59	86	Sangat Baik
12	58	85	Baik
13	55	81	Baik

14	57	83	Baik
15	58	85	Baik
16	48	67	Cukup Baik
17	60	88	Sangat Baik
18	60	88	Sangat Baik
19	57	84	Baik
20	58	85	Baik
21	59	86	Sangat Baik
22	55	81	Baik
23	62	91	Sangat Baik
24	60	88	Sangat Baik
25	52	74	Cukup Baik
26	61	89	Sangat Baik
27	57	83	Baik
28	57	83	Baik
29	60	88	Baik
30	63	90	Sangat Baik
31	60	88	Baik
32	50	72	Cukup Baik
33	61	89	Sangat Baik
34	55	80	Baik
Total	**1969**	**2895**	**Tinggi**
Persentase	**56,25**	**82,73**	

Berdasarkan perhitungan persentase skor sebesar 82,73% , dari 34 siswa terdapat 12 siswa dengan nilai sangat baik, 18 siswa baik, dan 4 siswa cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Sekayu, sesuai dengan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan peneliti.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran individu maupun kelompok serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media ini dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pembelajaran interaktif yang memadukan video, gambar, audio, dan animasi.

Validasi media oleh para ahli menunjukkan hasil yang positif, yaitu 87,5% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 70% dari ahli bahasa dengan

kategori layak, dan 90% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Pada tahap evaluasi kepraktisan, media memperoleh nilai 82% pada one-to-one evaluation dan 81,9% pada small group evaluation, keduanya termasuk kategori praktis.

Implementasi media di SMP Negeri 1 Sekayu pada mata pelajaran PPKn kelas VIII melibatkan 35 siswa dan menghasilkan skor kepraktisan sebesar 82,73%. Dari jumlah tersebut, 12 siswa mendapat nilai sangat baik, 18 siswa nilai baik, dan 4 siswa nilai cukup baik, menunjukkan media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran elektronik flipbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan materi yang membantu pemahaman secara lebih optimal (Ervita, et. al., 2022). Hal ini sejalan berdasarkan hasil dari oservasi dan angket respon peserta didik menunjukkan respon positif dengan skor rata-rata 80%, mengindikasikan media ini bermanfaat dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis flipbook yang dikembangkan dengan pendekatan problem solving dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Sekayu. Pada tahapan analisis, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah ini masih jarang dan tidak interaktif, sehingga menghambat hasil belajar peserta didik. Dalam tahap desain dan pengembangan, media flipbook berbasis problem solving dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dalam kelompok. Setelah dilakukan uji coba dan evaluasi, media ini memperoleh skor kepraktisan yang sangat baik dari ahli dan siswa, serta menunjukkan potensi peningkatan hasil belajar pada siswa dengan persentase rata-rata mencapai 82,73% dalam field test.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian Yulaika (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan flipbook dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, perbedaan utama adalah pendekatan yang lebih interaktif dengan menggabungkan elemen problem solving dalam media pembelajaran, yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran tunggal tanpa elemen interaksi yang mendalam. Media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini menandakan pentingnya mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang interaktif dan problem solving, yang dapat menyesuaikan

dengan kebutuhan berbagai tipe siswa dan memperbaiki keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa sekolah-sekolah, khususnya SMP, dapat mempertimbangkan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis flipbook yang dikembangkan dengan pendekatan problem solving. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendukung guru dalam mengelola kelas dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan teknologi yang lebih menarik dan bermanfaat. Di sisi lain, para guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan untuk menggunakan media tersebut dengan optimal.

Adapun hasil penelitian ini muncul karena penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan flipbook berbasis problem solving yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing dan mengakses materi kapan saja, yang meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian ini, tindakan yang diperlukan diantaranya 1) Penerapan Media Pembelajaran: Sekolah-sekolah perlu mengadopsi dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis flipbook dan pendekatan problem solving ke dalam kurikulum mereka. 2) Pelatihan Guru: Guru-guru perlu diberi pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media berbasis flipbook yang interaktif. 3) Evaluasi dan Peningkatan: Setelah implementasi, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran ini di berbagai kelas dan disiplin ilmu lainnya. 4) Pengembangan Media Lanjutan: Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengembangkan dan menyesuaikan media ini dengan kebutuhan pembelajaran di mata pelajaran lainnya dan tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Setelah penelitian dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran elektronik flipbook berbasis problem solving yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini telah memenuhi standar pembelajaran berbasis problem solving dengan dukungan gambar, poster, video, dan media lainnya. Kelayakan media tersebut didukung oleh hasil validasi para ahli dari berbagai bidang. Dari segi

kepraktisan, media ini dinilai praktis melalui pengujian kelompok kecil dan one-to-one. Selain itu, uji coba field test menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, & Sumendap, S,. Y, . L. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam.

Anwar, F., Pajarianto, et., al., (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* ., Makassar : CV. Tohar Media.

Asfar, Taufan Irfan, M., & Nur, S. (2018). *Model Pembelajaran PPS (Promblem Posing dan Solving)*.

Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Anandari, Q. S. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *25*(1), 33.

Binatara, D. N. A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Pada Siswa Sd. *Journal of Education Action Research*, *4*(2), 171–177.

Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Ervita, Tellu, AN, & Masrianih., The Effect of Problem Solving Models on Concept Mastery and Student Learning Outcomes about Biology in Junior High Schools, Jurnal Riset Pendidikan MIPA, 6(2): 88-97, December 2022.

Fauzani, A. R., Novrita, S. Z., & Dewi, S. M. (2018). Pengembangan Modul E-Book Pada Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, *1*(4), 173–180.

Hapsi, M, A. (2022). *Pengembangan Media Pembeleajaran E- Flipbook Berbasis Unity Of Sciences Pada Materi Perubahan Lingkungan* Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Jarmita, N. (2018). Kemampuan Mahasiswa PGMI Dalam Memecahkan Masalah Geometri Ditinjau Dari Perbedaan Kemampuan Matematika. *Al-Khawarizmi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *2*(2), 152–165.

Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera

Meyanti, R., Bahari, Y., & Salim, I. (2019). Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Solving. *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)*, *2*(2), 262–266.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tabiyah*, *3*(1), 171–187.

Pribadi, A. B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajjaran*.

Pristiwanti, D., Badriah, S., Hidayat, S., & Dewi, RS., Pengertian Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022.

Putu, S. (2020). *Cara membuat buku elektronik dengan kvisoft flipbook maker*. Kkn Undiksha.

Raditya, IKS., & Sujana, IW., Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Problem Solving Pada Muatan Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Indonesian Journal Of Instruction, Volume 2 Nomor 3 2021, pp 92-102.

Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*, Yogyakarta : Deepublish.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suarmawan, K. A., Meitriana, M. A., & Haris, I. A. (2019). Faktor-Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *Volume 11,*(2), 529–531.

Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, *7*(2), 66–80.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.

Yogiswara, C, S. (2019). Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kogmitif Peserta Didik SMA. In *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* (Vol. 1, Issue 1). Universitas Negeri Yogyakarta.