

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi

Yurike Pricillya¹, Firman², Dona Sariani³

yurikepricillya34@gmail.com¹, firman.fkip@unja.ac.id², donasariani@unja.ac.id³
Universitas Jambi

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Masalah yang terdapat dalam penulisan ini guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik serta inovatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran berbasis flipbook maker untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Instrumen dalam penelitian ini yaitu angket dari ahli media, materi, bahasa, guru, dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu dari 33 siswa terdapat 30 siswa yang nilainya tuntas dan 3 lainnya tidak tuntas. Hal ini menandakan 91% siswa tuntas dan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook maker bisa digunakan untuk siswa kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi pada mata pelajaran PPKn dengan materi Tata Negara dan Pemerintahan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, Flipbook Maker

Abstract

This research was motivated by students' low interest in learning in Civics subjects. The problem in this writing is that teachers have not implemented interesting and innovative learning media to foster students' interest in learning. This research aims to determine flipbook maker-based learning media to increase students' interest in learning in Civics subjects in class VIII C of SMP Negeri 17 Jambi City. This research and development uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments in this research were questionnaires from media, material, language, teacher and student experts. The research results obtained were that out of 33 students, 30 students had completed grades and 3 others had incomplete grades. This indicates that 91% of students have completed it and shows that flipbook maker-

based learning media can be used for class VIII C students at SMP Negeri 17 Jambi City in Civics subjects with material on State Administration and Governance.

Keywords: *Learning Media, Interest to Learn, Flipbook Maker*

Pendahuluan

Salah satu instrumen terpenting dalam membesarkan potensi setiap anak yang berkualitas adalah pendidikan. Pengetahuan teknologi dan sumber daya manusia dibentuk oleh sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tertanam dalam kekuatan pembangunan untuk meningkatkan pembelajaran.

Hal ini juga selaras dengan teori Hamalik (Azhar, 2017) bahwa penerapan adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi materi (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar), unsur-unsur manusia (sikap dan guru), fasilitas (ruang kelas, audiovisual) dan prosedur yang secara signifikan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan yang sukses dipengaruhi oleh beberapa komponen. Yang pertama adalah penggunaan media pendidikan dalam proses pengajaran.

Kustandi dan Sutjipto menyatakan (Nurdyansyah, 2019) Sumber media pendidikan merupakan alat yang dapat membantu guru juga siswa menggapai tujuan pembelajarannya lebih baik juga tepat dengan memperjelas pesan dan membantu dalam proses belajar mengajar. Guna menggapai tujuan pembelajaran, “media pembelajaran” Dalam pendidikan, dapat berupa objek apa pun yang dapat membangkitkan perasaan dan memupuk perhatian, rasa ingin tahu, dan emosi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar memungkinkan siswa menjadi lebih semangat, berminat dan berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

(Wulandari, 2017) Mengatakan minat ialah perhatian mengandung unsur perasaan, minat itu artinya dorongan ataupun hasrat pada suatu objek tertentu. Minat ialah rasa senang atau rasa tertarik pada suatu kegiatan atau objek tanpa perasaan terpaksa.

Seseorang yang memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari sesuatu secara otodidak akan merasa kesulitan untuk ikut serta dalam proses pembelajaran ketertarikan

peserta didik untuk mengikuti pelajaran tanpa ada unsur paksaan, perhatian siswa berfokus pada pelajaran serta siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Strategi seperti ini akan memudahkan materi pembelajaran yang digunakan dalam diskusi kelas dan pemahaman siswa. Selain itu juga akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa melakukan seperti yang dijelaskan dan mampu memahami materi yang telah diajarkan oleh instruktur, maka prestasi belajarnya juga akan meningkat.

Namun minat belajar peserta didik kadang mengalami pasang surut. Termasuk dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dikarenakan proses pembelajaran yang bersikap monoton, Karena guru masih mengajar dengan cara tradisional yaitu menggunakan metode lambat, siswa menjadi tidak tertarik belajar dan kurang termotivasi untuk mengikuti kelas.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau “PPKn” adalah hal yang wajib dimiliki di semua jenjang pendidikan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu menjelaskan bagaimana moralitas, etika, dan perilaku peserta didik berkaitan dengan perubahan kehidupan. Tujuan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk mendidik peserta didik tentang hakikat manusia dan mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang menganut Pancasila (Rahayu, 2017).

Berdasarkan observasi pra penelitian yang peneliti lakukan di lokasi penelitian, yakni di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi pada tanggal 6 Februari 2023, Melalui wawancara kepada Ibu Ifa Afriyani, S.Pd selaku guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengisian angket oleh peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi, diantaranya Akbar Tri Atmaja, Callista Rahimah, Intan Nuraini, Muhammad Al Basyid F.H, Padila Amelia, dan Steven The diperoleh data sebagai berikut:

1. Media dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku cetak yang digunakan untuk menilai pengetahuan siswa berdasarkan kinerjanya di kelas. LKPD dan buku kurang informatif dan kurang menarik karena tidak mempunyai kemampuan menampilkan gambar, video, dan media lain yang lebih efektif memberikan penjelasan jelas terhadap konsep yang dibahas. Tidak adanya perlawanan dari guru membuat kemauan belajar siswa menurun.

2. Minat belajar siswa, siswa kesulitan dalam menerima materi karena proses belajar yang membosankan. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru, bersikap fasif dan tidak berantusias, mengobrol bersama teman pada saat pembelajaran berlangsung

bahkan sampai ada yang tertidur. Untuk meningkatkan motivasi belajarnya, siswa memerlukan materi pembelajaran yang menarik.

3. Hambatan guru dalam mengajar. Guru yang tidak basic PPKn serta belum melek terhadap teknologi sehingga mengalami kesulitan didalam memberikan materi pelajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru masih memilih menggunakan metode ceramah.

4. Ketepatan dan relevansi guru dalam pemilihan materi pembelajaran. Guru mengalami kesulitan saat menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan pada proses belajar mengajar karena kurangnya pemahaman.

Hasil observasi menunjukkan Bahwa kekurangan dalam kegiatan pembelajaran tercermin dari media yang digunakan khususnya buku teks dan LKPD sehingga menyebabkan menurunnya minat belajar siswa. Secara umum buku cetak tebal dan berat sehingga menyebabkan siswa kurang berminat untuk membaca. Materi ajar yang praktis dan efektif lebih disukai siswa. Bahan pembuatan kuenya kurang cocok untuk digunakan sehari-hari oleh siswa dan kurang praktis.

Kualitas pendidikan yang masih kurang berkualitas, bisa kita lihat dari kompetensi guru, masih banyak ditemukan guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidangnya. Hal tersebut yang terjadi di SMP Negeri 17 kota Jambi, dari 5 orang guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yakni, Ibu Ifa Afriyani, Nia Afrilia, Yanti, Esteria Hutabarat dan Ibu Juriah bukan dari jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Oleh karena itu dari permasalahan di atas, peneliti ingin membuat bahan ajar berbasis Flipbook Maker guna meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat bahan ajar menarik dan dapat memicu minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

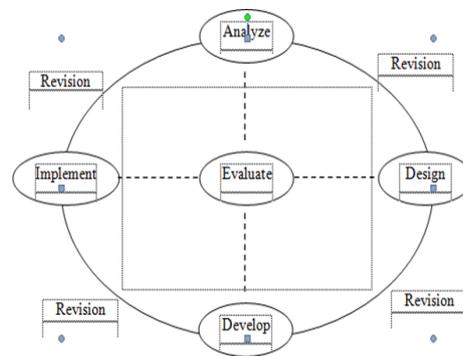
Untuk membangkitkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, bahan ajar Flipbook Maker akan dibuat dengan cara yang menarik. Bahan ajar Flipbook Maker memiliki keunggulan yang dapat menggabungkan teks, suara, grafik, video, musik, dan kuis, membuat pengetahuan yang disajikan lebih kaya dan lebih menarik dari pada buku konvensional. Selain itu Flipbook Maker ini efektif dan efisien hanya perlu mengetikkan alamat situs web yang disediakan untuk mengakses pembelajaran Flipbook Maker, informasi tersebut bisa dipelajari kapan pun juga di mana pun.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dijalankan dengan metode pengembangan/Research and Development dimana metode ini dimanfaatkan dalam menghasilkan produk dan diuji efektifitas (Sugiyono, 2016)

Produknya dengan memanfaatkan metode pengembangan ADDIE. Menurut (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018) penggunaan model ADDIE sebagai model pengembangan media yaitu demi memunculkan prosedur atau produk yang dicoba di lapangan secara sistematis, di evaluasi dan diperbaiki sampai sesuai dengan apa yang diinginkan mengenai standarisasi, kualitas dan efektifitas yang diterapkan.

Gambar 1 Tahap Metode ADDIE



Penelitian ini Penelitian ini dijalankan berdasarkan lima langkah penelitian yakni :

- 1) Analisis (Analysis)
- 2) Perancangan (Design)
- 3) Pengembangan (Development)
- 4) Implementasi (Implementation)
- 5) Evaluasi (Evaluation)

Subjek penelitian ini dilakukan di kelas VIII C yang berjumlah 33 orang siswa di SMP Negeri 17 Kota Jambi pada Mapel PPKn. Data penelitian ini didapatkan melalui data kuantitatif yang berupa validasi yang didapatkan dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa.

Data lainnya yaitu data kualitatif berupa tahap validasi produk, berupa saran, kritikan dan tanggapan dari berbagai ahli yang akan diuji cobakan serta dimanfaatkan untuk

memperbaiki produk. penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes, angket, wawancara, dan nilai hasil belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini diperoleh melalui penghitungan skor yang didapatkan pada validitas akademisi dan praktisi.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan yang dijalankan berbasis flipbook maker yang dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE dijalankan dengan lima tahapan. Adapun tujuan dari semua tahap dalam pengembangan yaitu memunculkan media pembelajaran khususnya pada maple PPKn yang valid atau praktis dengan adanya pengujian validasi dari akademisi dan praktisi. Pada tahap analisis, didapatkan gambaran keadaan awal pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook maker.

Pertama, menganalisis kesenjangan/masalah diperoleh dari hasil wawancara dengan guru PPKn di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi, dimana siswa sulit untuk memahami pelajaran khususnya pada materi tata negara dan pemerintahan dan rendahnya hasil belajar siswa, kemudian dijalankan analisa kebutuhan sebagai solusi terhadap permasalahannya.

Kedua, mengkonfirmasi calon pengguna, yakni melalui penyebaran angket karakteristik siswa dengan tujuan untuk melihat berapa orang yang menggunakan smartpone.

Ketiga, melakukan identifikasi sumber daya yang dibutuhkan misalnya laptop dan juga LCD.

Keempat, menentukan sistem penyampaian yang potensial, yaitu penyampaian materi dilakukan dengan cara tatap muka. Walaupun ada keterbatasan sarana di sekolah, jadi pengembangan atau pengenalan produk media dilakukan secara langsung yaitu dengan menampilkan buku digital 3dimensi melalui LCD proyektor untuk menyajikan media pembelajaran mengenai materi tata negara dan pemerintahan.

Materi disampaikan dengan menyelaraskan pada waktu yang sudah ditentukan di dalam modul belajar dan media pembelajaran ini hanya dapat ditujukan kepada siswa kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi saja, akan tetapi juga dapat diakses secara umum bisa dipakai dimana saja juga kapan saja apabila link/barcode disebarakan.

Pada tahap design, mesti dilakukan pentuan Capaian Pembelajaran (CP), merancang flowchart dan storyboard dan memilih strategi pengujian dan penyusunan tes. Capaian

Pembelajaran (CP) di perancangan materi pembelajaran berbasis flipbook maker berpedoman pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka, modul dimana materi yang telah dikembangkan akan diterapkan. Tema utama dalam pengembangan bahan ajar ini adalah “Tata Negara dan Pemerintahan” Kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi. Rumusan keterampilan dasar materinya akan dikembangkan sebagai materi pembelajaran berbasis flipbook maker ditunjukkan di tabel:

Tabel 1 Tujuan Pembelajaran (TP) pada Materi Tata Negara dan Pemerintahan

Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
TP 1	Peserta didik mampu menyadari pentingnya fungsi lembaga penyelenggara negara dan sistem pemerintahan dalam menjalankan negara.
TP2	Peserta didik mampu membedakan kewenangan pemerintahan pusat, provinsi, kabupaten dan kota.
TP3	Peserta didik menunjukkan sikap disiplin mematuhi peraturan daerah sebagai bentuk pengamalan ajaran agama
TP4	Peserta didik menunjukkan sikap berjiwa besar sebagai peneladanan sikap para pemimpin daerah swapraja

Kedua membuat flowchart dan storyboard media pembelajaran berbasis flipbook maker mengenai isi dan menu yang ada pada produk yang dikembangkan.

Ketiga melakukan pemilihan strategi pengujian dan merancang instrumen demi memahami hasil belajar siswa di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi yang menjadi indikator penentuan kelayakan dan efektifitas media pembelajaran berbasis flipbook maker.

Pada tahap development produk, dilakukan validasi demi memahami kelayakan media yang dikembangkan. Adapun validator ini meliputi ahli dalam bahasa, materi dan media. Validasi yang dijalankan dalam pengembangan media pembelajaran ini memanfaatkan skala likert.

Hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor 58, persentase 97% kategorinya sangat layak, validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 57, persentase 95% kategorinya sangat layak, dan ahli bahasa memperoleh skor 41, persentase 85% kategorinya sangat layak.

Hasil ini menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis flipbook maker pada materi tata negara dan pemerintahan bisa diuji cobakan kepada siswa dengan memperbaiki hal yang dievaluasi validator.

Langkah berikutnya yaitu uji coba kepraktisan media pembelajaran oleh guru, uji coba lapangan (kelompok kecil dan besar) demi memahami respon siswa dan hasil data yang diperoleh di analisis memanfaatkan skala likert.

Angket respon guru didapatkan skor 54, persentase 90% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa diperoleh skor 334, persentase 93% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan yang berjumlah 33 orang siswa kelas VIII C diperoleh skor 1.842, persentase 93% dengan kategori sangat praktis.

Hasil ini diperoleh sesudah melakukan analisa data melalui pemanfaatan teknik analisa data dan kesimpulannya yaitu media pembelajaran berbasis flipbook maker pada materi tata negara dan pemerintahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mapel PPKn di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi di kategorikan sangat praktis untuk media belajar.

Tahap implementation dijalankan dengan menerapkan media pada proses pembelajaran PPKn. Setelah media diimplementasikan memunculkan hasil nilai siswa yang nilainya melebihi KKM berjumlah 30 orang siswa dan 3 yang belum tuntas. Persentase atau hasil yang diperoleh adalah 91% tuntas.

Dari persentase ini bisa diketahui bahwasanya media pembelajaran berbasis flipbook maker sangat baik serta bias

memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa pada materi tata negara dan pemerintahan.

Tahap evaluation dijalankan dengan menilai media melalui evaluasi sumatif dan formatif.

Evaluasi formatif dijalankan diseluruh tahapan dan memunculkan perbaikan. Kemudian

evaluasi sumatif dijalankan dengan upaya memahami hasil belajar siswa sesudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis flipbook maker.

Tercapainya tujuan penelitian dapat dilihat melalui hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn memanfaatkan media pembelajaran berbasis flipbook maker pada materi tata negara dan pemerintahan di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi.

Melalui nilai yang didapatkan dalam post-test, diketahui 30 siswa tuntas (>75) dan 3 lainnya tidak tuntas (<75) dimana nilai terendah nya 50 dan tertinggi nya 100. Dari hasil perhitungan keseluruhan nilai dapat dilihat persentase yang diperoleh adalah 91% siswa tuntas.

Kesimpulan yang diperoleh adalah media direspon dengan sangat baik dan positif terhadap pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis flipbook maker layak untuk diterapkan di SMP Negeri 17 Kota Jambi dan bisa dimanfaatkan menjadi sumber belajar.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini yaitu adanya produk media pembelajaran yang sudah diuji cobakan pada mapel PPKn materi tata negara dan pemerintahan. Pengembangan media melalui model ADDIE yang didalamnya berupa Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media yang efektif digunakan dimana hal ini dibuktikan dengan adanya 30 siswa yang tuntas dalam belajarnya setelah pembelajaran dengan media dilakukan.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran telah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 91%. Tanggapan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn berbasis flipbook maker pada materi tata negara dan pemerintahan dapat disimpulkan bahwa media direspon sangat baik dan positif.

Daftar Pustaka

Azhar, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur: UMSIDA Press.

Rahayu, A. S. (2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Edisi Revisi (R.

Damayanti, ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mq_xDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA36&dq=info:ZNExrGjVTuQJ:scholar.google.com/&ots=PatCeij9kU&sig=2Pjjidg5mhELj1DfWYpPRng-ooMo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Retrieved from <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/123973/>

Wulandari, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Baca Tulis Al-Qur'an pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Islam Al- Azhar 15 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 4.