

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Tenggarong

Herlina Kumala

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Winanda Astuti

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Pitaloka Silpa

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Adelia Safitri

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Desiyana

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Joko Setiawan

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Mihay Injilia

Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

Abstract: *This study aimed to analyze the effect of using interactive Flipbook learning media on students' learning outcomes in Social Studies for grade VII students at SMP Negeri 1 Tenggarong in the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: class VII E as the experimental group and class VII B as the control group, with 32 students in each class. The experimental class received instruction using interactive Flipbook learning media, while the control class received conventional instruction. Data were collected through pretest and posttest learning outcome tests, a media-use questionnaire, and documentation. Data analysis included descriptive statistics, normality testing, homogeneity testing, independent sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the experimental class obtained a posttest mean score of 92.39, higher than the control class mean score of 81.34. The t-test result showed that the t-count value of 5.41 was higher than the t-table value of 1.99 at the 0.05 significance level, indicating a significant difference in learning outcomes between the two groups. The N-Gain score of the experimental class was 0.69, while the control class obtained 0.57; both were categorized as moderate, although the experimental class showed a higher improvement. The questionnaire result reached an average percentage of 89.063%, categorized as very good. Therefore, the use of interactive Flipbook learning media had a significant effect on improving students' learning outcomes in Social Studies for grade VII at SMP Negeri 1 Tenggarong.*

Keywords: *interactive learning media, Flipbook, learning outcomes, Social Studies, quasi experiment*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 1 Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Flipbook, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, angket penggunaan media, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 92,39 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,34. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 5,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,99 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Nilai N-Gain kelas eksperimen

sebesar 0,69 dan kelas kontrol sebesar 0,57, keduanya berada pada kategori sedang, namun peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata sebesar 89,063% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Tenggara.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, Flipbook, hasil belajar, IPS, quasi experiment

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan seiring berkembangnya teknologi pembelajaran. Guru tidak lagi hanya dituntut menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga perlu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Flipbook interaktif, yaitu media digital yang menyerupai buku cetak, namun dilengkapi fitur visual, navigasi, audio, video, dan elemen interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara lebih aktif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP memiliki cakupan materi yang luas karena memuat konsep geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Sebagian konsep IPS bersifat abstrak dan membutuhkan contoh kontekstual agar lebih mudah dipahami siswa. Apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah, buku teks, atau diskusi sederhana, sebagian siswa dapat mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh terhadap materi.

Flipbook interaktif berpotensi membantu pembelajaran IPS karena mampu menyajikan materi dalam bentuk yang lebih visual dan terstruktur. Materi mengenai potensi ekonomi lingkungan, sumber daya alam hutan, tambang, dan kemaritiman dapat ditampilkan melalui teks, gambar, ilustrasi, dan kuis sederhana. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga melakukan eksplorasi terhadap isi media dan menghubungkan informasi yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari.

Secara teoretis, pemanfaatan Flipbook sejalan dengan teori kognitivisme, teori multimedia, dan konstruktivisme. Dalam perspektif kognitivisme, media membantu siswa mengolah informasi secara lebih terarah. Dalam teori multimedia, kombinasi teks dan visual dapat memperkuat pemahaman apabila dirancang secara tepat. Sementara dalam konstruktivisme, siswa dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, interaksi, dan eksplorasi sumber belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media Flipbook dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Setiadi, Muksar, dan Suprianti (2021) menemukan bahwa penggunaan Flipbook online dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Rahayu, Pramadi, Maspupah, dan Agustina (2021) juga menunjukkan bahwa Flipbook interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Prihartini, Fajar, dan Sriyanto (2024) melaporkan bahwa bahan ajar digital Flipbook berbasis Canva layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Meskipun demikian, penggunaan media Flipbook pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tenggara belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan observasi awal, media digital sudah mulai digunakan, tetapi belum seluruhnya memanfaatkan fitur interaktif secara maksimal. Guru masih cenderung menggunakan media sebagai pelengkap buku teks, bukan sebagai bagian utama dalam strategi pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar penting untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan Flipbook interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026. Fokus penelitian diarahkan pada perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta efektivitas peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Flipbook.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelas yang sudah tersedia di sekolah, sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individu, tetapi menggunakan kelas yang telah ditetapkan sebagai kelompok penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tenggarong yang beralamat di Jalan KH. Dewantara, Kelurahan Panji, Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah keseluruhan 64 siswa. Sampel penelitian adalah kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa.

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Flipbook pada materi Potensi Ekonomi Lingkungan, khususnya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam. Kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional menggunakan buku teks, papan tulis, dan diskusi kelas. Kedua kelas diberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang disusun berdasarkan indikator kognitif C1, C2, dan C3. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media Flipbook pada kelas eksperimen, dengan skala Likert empat pilihan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data mengenai profil sekolah, perangkat pembelajaran, dan pelaksanaan kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan uji N-Gain. Uji normalitas digunakan untuk memastikan distribusi data, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians, uji-t digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelas, sedangkan N-Gain digunakan untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada tahap pretest, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 73,78, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 61,92. Setelah pembelajaran, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 92,39, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 81,34. Ringkasan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan hasil belajar siswa

Kelompok	n	Pretest	Posttest	N-Gain
Kontrol	32	61,92	81,34	0,57
Eksperimen	32	73,78	92,39	0,69

Secara deskriptif, kelas eksperimen menunjukkan hasil akhir yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selisih rata-rata posttest sebesar 11,05 poin menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Flipbook memperoleh capaian belajar yang lebih baik. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,69 dan kelas kontrol sebesar 0,57, keduanya termasuk kategori sedang, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih optimal.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai Lhitung lebih kecil daripada Ltabel. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data bersifat homogen karena nilai Fhitung lebih kecil daripada Ftabel. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji-t.

Hasil uji-t pada data posttest menunjukkan nilai thitung sebesar 5,41, sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,99. Karena thitung lebih besar daripada ttabel, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Flipbook dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil angket penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,063% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Flipbook. Siswa menilai Flipbook mudah diakses, menarik secara visual, membantu memahami materi IPS, serta membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Flipbook dapat membantu siswa memahami materi IPS secara lebih efektif. Media ini menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan perhatian yang lebih baik.

Pada materi Potensi Ekonomi Lingkungan, siswa perlu memahami berbagai jenis sumber daya alam, bentuk pemanfaatan, serta upaya pelestariannya. Materi tersebut tidak cukup hanya disampaikan melalui penjelasan verbal karena membutuhkan dukungan visual dan contoh konkret. Flipbook membantu menyajikan gambar, ilustrasi, navigasi halaman, dan kuis sederhana yang membuat siswa lebih mudah menghubungkan informasi dengan situasi nyata di lingkungan sekitar.

Dari perspektif teori multimedia, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi teks dan visual dalam Flipbook dapat mendukung proses pemrosesan informasi. Ketika materi IPS disajikan melalui tampilan yang terstruktur dan menarik, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami hubungan antar konsep. Hal ini juga sejalan dengan teori kognitivisme, karena media membantu siswa mengorganisasi informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan teori konstruktivisme. Penggunaan Flipbook memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi, membaca mandiri, menjawab kuis, dan berdiskusi mengenai contoh pemanfaatan sumber daya alam. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi dengan media dan lingkungan belajar.

Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran

konvensional masih dapat membantu siswa memahami materi, tetapi media interaktif memberikan dukungan tambahan yang lebih kuat terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, Flipbook dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Data angket memperkuat hasil tes karena siswa menilai media Flipbook berada pada kategori sangat baik. Respons positif ini penting karena penerimaan siswa terhadap media pembelajaran dapat memengaruhi keterlibatan mereka selama pembelajaran. Media yang mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman materi akan lebih berpeluang meningkatkan kualitas proses belajar.

Secara umum, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Flipbook interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, efektivitas media tetap perlu didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik, kesiapan guru, ketersediaan perangkat, dan desain konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan dukungan tersebut, Flipbook tidak hanya menjadi media visual, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif Flipbook berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 92,39 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,34. Hasil uji-t menunjukkan thitung sebesar 5,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,99 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih optimal berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,69, dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,57. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan Flipbook berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 89,063%. Dengan demikian, Flipbook interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS karena membantu siswa memahami materi, meningkatkan keterlibatan, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini menyarankan agar sekolah mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru. Guru dapat mengembangkan Flipbook sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan strategi diskusi, eksplorasi, latihan soal, dan refleksi. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel, menambah durasi perlakuan, serta menguji penggunaan Flipbook pada materi IPS lainnya.

REFERENSI

- Adawiyah, R. N., Yuliani, H., & Nasir, M. (2023). Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook terhadap Hasil Belajar Fisika. *Kappa Journal*, Universitas Hamzanwadi.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. David McKay Company.
- Bruner, J. S. (1960). The process of education. Harvard University Press.

- Clark, R., Mayer, R., & Thalheimer, W. (2003). E-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. *Performance Improvement*, 42.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Prastowo, A. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Prihartini, Y., Fajar, W. N., & Sriyanto. (2024). Pengembangan bahan ajar digital Flipbook berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan media pembelajaran Flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran Flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Windi, T., Astuti, K., & Sujatmiko, B. (2024). Pengembangan modul interaktif Flipbook untuk meningkatkan kompetensi psikomotorik siswa di bidang teknik pengambilan gambar produksi pada siswa program keahlian multimedia kelas XII.