

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pada masa sekarang ini globalisasi mempengaruhi kemajuan teknologi dan informasi yang memberikan pengaruh kepada proses pendidikan menuju manusia bermartabat di masa depan. Maksudnya peserta didik dipersiapkan untuk menjadi manusia yang berani berbuat dan berani pula bertanggungjawab atas amal perbuatannya sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya (Sukring, 2016). Artinya kita yang hidup dalam kemajuan teknologi dan informasi harus dapat menyiapkan diri untuk menghadapi kehidupan yang akan datang terutama dalam masalah pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Artinya manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan yang di maksud adalah usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat.

Guru dengan peserta didik dalam proses pendidikan memiliki sifat interdependensi. Maksudnya guru membutuhkan partisipasi siswa dalam mengamalkan dan mengembangkan ilmunya. Siswa membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya (Yosep, 2015). Artinya dalam setiap proses pendidikan, faktor utamanya adalah guru dan peserta didik.

Cara belajar yang baik, tentu mampu mengatasi kesulitan belajar serta untuk membantu siswa mengatasi kesulitan memahami bahan ajar. Peran seorang guru adalah untuk membantu perkembangan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Istihana, 2015). Guru juga dituntut agar

mampu memberikan informasi secara empatik, santun dan efektif (Sumiarsi, 2015). Pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran peserta didik. Dalam hal ini peran seorang guru sangat menentukan, karena guru lah yang langsung membina para peserta didik melalui proses pembelajaran.

Peran seorang guru sebagai motivator ialah mengupayakan semaksimal mungkin agar siswa memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi disetiap proses pembelajaran (Ifrianti, 2015). Guru harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat (Andesta Bujuri & Baiti, 2018). Sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik.

Pendidikan adalah aspek utama dalam menentukan kualitas dan kepribadian suatu bangsa. Dibangunnya karakter suatu bangsa yaitu melalui pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik (Irham & Ardy Wiyani, 2013). Pendidikan secara terus-menerus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan dan kebutuhan manusia, wajar saja jika pendidikan menjadi pokok bahasan yang selalu penting untuk dikaji. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tentunya untuk mewujudkan itu semua adalah dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran (Zinnurain, 2015). Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Anggraini & Yulia, 2016). Maksudnya suatu program pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, kualitas guru, kualitas siswa, ketersediaan kurikulum, bahan ajar, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Dalam proses belajar mengajar, guru menyampaikan materi memerlukan media agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Dalam dunia pendidikan (Sadiman A S. 2009) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Adapun Menurut (Hamalik, 2008) menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.

Proses pembelajaran dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan serta motivasi dari seorang guru. Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai macam media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran untuk tercapainya maksud dan tujuan pembelajaran (Yulianda, Ambarita, & Ansari, 2019). Pendidik harus mempersiapkan diri dengan berbagai macam keterampilan intelektual yang cukup, keterampilan intelektual tersebut meliputi keterampilan penguasaan konsep dari materi yang akan disampaikan dan juga senantiasa menyiapkan diri untuk menjawab setiap perkembangan masyarakat dengan berbagai penguasaan teknologi dan informasi. Penggunaan media untuk keperluan pembelajaran sangatlah dibutuhkan guna mempermudah dalam menjelaskan materi dan agar lebih mudah dicerna oleh para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dilakukan di segala bidang termasuk bidang mata pelajaran PAIBP.

Faktanya, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam meningkatkan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran seorang pendidik lebih mementingkan penyampaian materi dan mengesampingkan timbal balik dari peserta didik itu sendiri. Hal ini terjadi karena sumber belajar dan metode yang digunakan dalam pembelajaran dianggap kurang menarik oleh peserta didik, sehingga mereka menjadi kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang megakibatkan mereka menjadi cenderung mengabaikan materi yang disampaikan guru. Solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah melalui peningkatan mutu pendidikan disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik supaya mereka tertarik dan semangat dalam mempelajari materinya.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan. Hal ini dapat kita lihat dari ideologi bangsa Indonesia itu sendiri dimana salah satu isinya adalah Ketuhanan Yang Maha Esa. Bahkan sebenarnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini telah diaplikasikan di lingkungan keluarga. Dimana didalamnya anak sudah diajarkan untuk taat kepada Allah, hormat kepada orang tua, berperilaku baik dimanapun dengan siapun, dan lain sebagainya. Namun hal ini berbanding terbalik dengan proses pembelajaran di sekolah, siswa cenderung kurang memberikan respon dengan materi yang diajarkan, mereka menganggap bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini terjadi tidak lain karena metode yang digunakan tidak inovatif dan monoton, seperti lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanpa ditambah dengan media-media pembelajaran yang lain. Tentu sebagai seorang pendidik yang profesional hal ini merupakan tugas dengan tanggung jawab yang besar untuk menumbuhkan suasana pembelajaran yang aktif. Mengingat kedepannya tuntutan perkembangan dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks maka dunia pendidikan harus melakukan inovasi agar dapat mengimbangi dan menampung setiap kebutuhan manusia.

Kehidupan dunia pendidikan tidak akan luput dari suatu permasalahan, termasuk permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kadang kala dalam beberapa kesempatan, peserta didik mengidentikkan pembelajaran PAI dengan monoton dan mengantuk, sehingga beberapa peserta didik kurang mampu menguasai materi pelajaran PAI. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam materi yang ada dalam pelajaran PAI, menjadi salah satu permasalahan yang diindikasikan membuat peserta didik kurang memahami materi pelajaran.

Dari permasalahan diatas, solusi yang tepat bagi keberhasilan pembelajaran PAI harus segera dilaksanakan. Karena pembelajaran PAI bukan sekedar transfer ilmu, melainkan tranfer nilai-nilai agama yang menjadi dasar dari

kehidupan manusia. Oleh karena itu salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan edukatif antara guru dan siswa, sehingga mampu menciptakan nuansa belajar yang efisien dan efektif. Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai pembawa informasi dari sumbernya yaitu pendidik menuju penerima informasi yaitu peserta didik. Sedangkan metode penyampaiannya merupakan langkah-langkah yang dapat membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi tersebut menjadi pemahaman dasar dari banyaknya informasi mentah menjadi wacana ilmu pengetahuan.

Interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain akan mencapai hasil belajar yang baik. Belajar adalah proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan yang disebabkan oleh keadaan atau pertumbuhan seseorang (Ismawati, 2016). Dalam pembelajaran, peranan media sangat penting, karena media pembelajaran mampu memperjelas informasi yang dapat memperlancar pembelajaran dan hasil belajar. (Hasanah & Nulhakim, 2015) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh bagi siswa dan akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAIBP salah satunya adalah media *Flipbook*. Seiring perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan perangkat lunak untuk membuat media *Flipbook*. Hal seperti ini tentunya akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang baik. *Flipbook* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi sekarang diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti buku, majalah, komik, dan sebagainya.

Software yang disediakan oleh vendor kini mampu membuat animasi *Flipbook* menjadi lebih variatif tidak hanya sekedar teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam *Flipbook* yang dibuat. Keunggulan dari media *Flipbook* adalah: (1) lebih komunikatif, (2) mudah dilakukan perubahan, (3)

interaktif, dan (4) lebih leluasa menuangkan kreatifitas. Maksudnya *Flipbook* dapat menyajikan materi secara audiovisual sesuai teori yang disampaikan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media *Flipbook* ini berupa perangkat lunak multimedia yang dibuat dengan software Adobe Flash, Adobe Photoshop dan software pendukung lainnya. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan semua materi yang disampaikan dapat diserap oleh peserta didik lebih maksimal. Dengan adanya hal ini diharapkan dapat memberikan perubahan positif menuju perkembangan yang lebih baik, serta diharapkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAIBP dapat menjadi lebih interaktif dan praktis.

Peneliti melakukan prasurvey di SMAN 24 Kota Bandung, media yang sudah ada disana berupa buku pegangan guru, dan buku paket serta media *Flipbook* yang sedang dalam tahap percobaan. Media *Flipbook* ini mampu membantu dalam proses pembelajaran dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dan hasil belajar PAI dapat benar-benar tercapai sesuai dengan tujuannya serta mampu memberikan nuansa yang menyenangkan bagi siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian serta disusun menjadi sebuah karya tulis ilmiah yaitu skripsi dengan judul “**AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA FLIPBOOK HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR PAI DI KELAS XI IPS SMAN 24 BANDUNG**”

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas aktivitas belajar siswa dengan media *flipbook* di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas belajar siswa dengan media *flipbook*

dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui realitas aktivitas belajar siswa dengan media *flipbook* di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung.
3. Mendeskripsikan hubungan antara aktivitas belajar siswa dengan media *flipbook* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung.

D. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dari beberapa tujuan penelitian tersebut, manfaat yang diharapkan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi pemerintah, dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
 - b. Bagi lembaga pendidikan, dapat dijadikan sarana pendukung pelaksanaan belajar mengajar khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - c. Bagi peneliti, mampu meningkatkan wawasan mengenai pembelajaran dan sumber belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat membantu melengkapi media yang dimiliki oleh guru khususnya untuk pelajaran PAIBP untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dikelasnya.
 - b. Bagi peserta didik, dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar melalui pemanfaatan media *Flipbook* yang telah di berikan.

- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya media *Flipbook* sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran.

E. KERANGKA BERPIKIR

Pendidikan diharapkan dapat membantu masalah sosial di masyarakat. Tujuan pembelajaran ialah mempersiapkan pelajar untuk melanjutkan kelangsungan hidupnya dimasyarakat, terutama masalah spiritual keagamaan. Dalam proses belajar mengajar tentu akan ada metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik dan pelajar itu sendiri yang dapat mengimbangi perkembangan zaman terlebih perkembangan teknologi. Salah satu komponen yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Oleh sebab itu Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti membutuhkan teknologi yang tumbuh saat ini untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata media berasal dari kata medium artinya perantara atau pengantar (Arsyad A, 2002). Sedangkan tujuan dari digunakannya media pembelajaran adalah supaya dapat merangsang perasaan, pikiran dan kemauan belajar peserta didik dalam proses penyampaian materi (Basyarudin, 2002). Media juga sanggup menanggulangi kebosanan dalam pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut mampu membagikan sarana belajar yang tidak hanya ada di dalam kelas tapi juga yang terdapat di luar kelas, bila perihal itu dimanfaatkan dengan benar tujuan pendidikan akan tercapai.

Adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran dimasa mendatang akan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Para pendidik berupaya untuk membuat media yang menarik, mudah dan efisien. Salah satunya yang dapat dikemas dengan menarik dan dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar adalah media *Flipbook*. *Flipbook* atau Digital Book merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual.

Didalam media *Flipbook* ini dapat dimasukkan file pdf, video, gambar dan file animasi. Output yang dihasilkan oleh *Flipbook* berekstensi antara lain EXE, HTML, APP, dan ZIP. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan

media akan lebih variaif sebab tidak sekedar dalam bentuk teks namun juga memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik. Jadi *Flipbook* merupakan salah satu multimedia yang berisi gambar, teks/angka, animasi dan video dikemas dan dioperasikan dengan komputer, dan kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Flipbook* merupakan media berupa e-book, e-modul, e- paper dan e-magazine. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki desain template, fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan backsound sehingga *Flipbook* yang dibuat lebih menarik. Menurut Warista, media *Flipbook* memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran yang lain, sebab pada media *Flipbook* ini bukan sekedar menyajikan gabungan teks namun juga memasukan video, animasi, suara dan lain sebagainya.

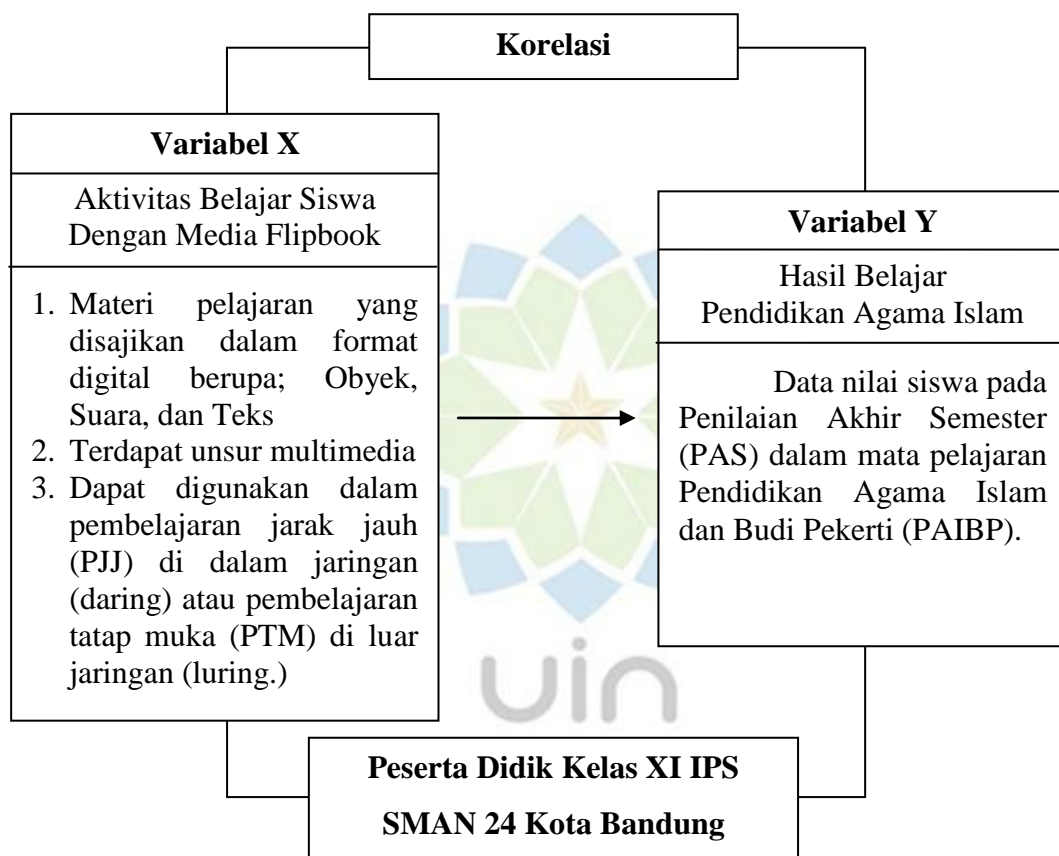
Dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* adalah media yang disusun secara sistematis, berisikan materi berupa obyek, suara, maupun teks yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya memiliki unsur multimedia sehingga pengguna lebih interaktif dengan media ini.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas XI IPS SMAN 24 Bandung menggunakan media *Flipbook* sebagai media baru dan masih dalam tahap percobaan yang dikembangkan oleh guru PAIBP; Bapak Sholahudin Sanusi, S.Ag, M.Pd.I. dikembangkannya media *Flipbook* ini karena pandemic Covid-19 yang mengharuskan sekolah melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan dalam jaringa (daring). Media *Flipbook* ini mudah digunakan baik oleh guru ataupun peserta didik, jika pembelajaran di sekolah menggunakan media power point sebagai acuan dalam menjelaskan materi, maka PJJ ataupun daring menggunakan media *Flipbook* sebagai media yang lebih mudah untuk digunakan sehingga para peserta didik mudah dalam mencerna dan memahami materi yang ingin disampaikan guru.

Walaupun demikian, media *Flipbook* ini dapat digunakan pada saat tatap muka di kelas, dan lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terbukti pada saat dilaksanakannya Pembelajaran Tatap Muka

Terbatas (PTMT), para peserta didik cepat tanggap dalam memahami materi yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa baik pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan (Daring) maupun dilaksanakan luar jaringan (luring), sehingga hasil belajar PAIBP dapat meningkat.



GAMBAR 1.1 Kerangka Berpikir

F. HIPOTESIS

(Sugiyono, 2018) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian digunakan hipotesis sebagai berikut:

Apakah terdapat hubungan antara Aktivitas Belajar siswa dengan media *Flipbook* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam?

Ho: Tidak terdapat hubungan antara Aktivitas Belajar siswa menggunakan media *Flipbook* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Ha: Terdapat hubungan antara Aktivitas Belajar siswa menggunakan media *Flipbook* dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

G. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penggunaan media *Flipbook*, memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Santri Prima, Program Studi Tadris Biologi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (2020), penelitian ini mengenai Pengembangan Sumber Belajar Berupa *Flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Sumber belajar berupa *Flipbook* yang dikembangkan ini pada kategori layak. Kelayakan sumber belajar berupa *Flipbook* ini dapat dilihat melalui penilaian 3 pakar ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Sumber belajar berupa *Flipbook* ini dapat dikatakan layak dan bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar; Sumber belajar berupa *Flipbook* untuk SLTA ini termasuk dalam kategori praktis dan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu sumber belajar. Kategori ini didapatkan dari angket hasil penilaian guru mata pelajaran biologi dan siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kelayakan media *Flipbook* sebagai sumber belajar.
2. Destiyana, Rifka. 2016. Dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan EModul IPA Terpadu Berbais *Flipbook* Tema Pencemaran Lingkungan sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP/MTs. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul IPA Terpadu berbasis *Flipbook* Maker ini layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kelayakan dari sumber belajar melalui validasi oleh para ahli. Namun

perbedaannya pada penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dari penggunaan sumber belajar yang sedang dikembangkan.

3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Nurfaida, Program Studi Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar, (2020), penelitian ini mengenai Efektifitas Penggunaan Media *Flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Flipbook* dalam meningkatkan minat belajar bahasa indonesia kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata angket minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa indonesia sebelum diberikan perlakuan sebesar 67,50 dengan standar deviasi 8,214 kemudian skor rata-rata angket minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan sebesar 83,50 dengan standar deviasi 6,909 dari skor ideal 100 berada pada posisi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan demikian hipotesis yang diajukan di terima atau terdapat pengaruh penggunaan media *Flip book* dalam meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh media *Flip book* terhadap minat belajar siswa.
4. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Mochammad Revandi Nordiansyah, Program Studi PAI, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (2021), penelitian ini mengenai media *Flip book* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis angket penilaian siswa, siswa menilai bahwa media ini cukup sesuai dengan bahan ajar. Hasil ini dilihat dari tingkat kevalidan bahan ajar hasil pengembangan sebesar 70%. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh media *Flipbook* terhadap prestasi belajar siswa.
5. Rahmawati, Desi. 2017. Dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Gerak Benda di SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook*

pada materi gerak benda ini sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan melalui validasi oleh para ahli. (Jurnal Pendidikan Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik, 2016).

