
Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Rizki Sofyan Rizal Universitas PGRI Semarang rizki.srizal@gmail.com	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 3 Desember 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rizal, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 195-202.

Abstrak

Pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan dapat mengembangkan manusia sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat seiring tuntutan berbagai kebutuhan manusia. Salah satu hal penting yang terkait secara langsung adalah penyediaan sumber belajar yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkannya dengan cara pengembangan bahan ajar elektronik seperti flip book. Keunggulan dari bahan ajar flip book adalah tidak monoton dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file dan memudahkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan siswa, hal ini sesuai dengan perangkat pembelajaran di era 4.0. Penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi flip book menjadikan peserta didik merasa mudah memahami materi karena didukung adanya ilustrasi gambar maupun video baik materi maupun latihan soal dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : Hasil Belajar, Bahan Ajar Flipbook, Sekolah Dasar

Abstract

Education is a means to lead to the growth and development of the nation. Education can develop humans so that they are able to deal with any changes that occur due to advances in science and technology. Information and Communication Technology (ICT) is developing very rapidly along with the demands of various human needs. One of the important things that is directly related is the provision of innovative and creative learning resources in learning activities. To make it happen by developing electronic teaching materials such as flip books. The advantages of flip book teaching materials are that they are not monotonous and do not have to incur a lot of costs because they are in the form of soft files and make it easier for students to access learning anywhere and anytime according to the needs and opportunities of students, this is in accordance with learning tools in the 4.0 era. The use of teaching materials based on the flip book application makes students feel easy to understand the material because it is supported by illustrated pictures and videos both material and practice questions and is able to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Flipbook Teaching Materials, Elementary School

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia (Yuliasari, 2017). Pendidikan, sebagai ujung tombak penentu arah kehidupan manusia, juga turut serta menghadapi berbagai tantangan di era disrupsi. Pendidikan dapat mengembangkan manusia sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (R. W. Y. Putra & Ruli, 2016). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat seiring tuntutan berbagai kebutuhan manusia. Kehidupan manusia yang sarat dengan kebutuhan informasi menimbulkan ketergantungan pada bidang TIK dalam memenuhinya. Hadirnya TIK mampu mempermudah berbagai aktivitas manusia seperti bidang bisnis, pelayanan kesehatan, pekerjaan, kebutuhan sehari-hari, dan termasuk juga bidang pendidikan. Arifin (2008) mengatakan bahwa saat ini TIK tidak hanya sebagai alternatif teknologi, namun TIK menjadi partner yang tidak terpisahkan di berbagai bidang dalam meningkatkan proses kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Terdapat tiga tantangan utama yang dihadapi bidang pendidikan menurut Totok Supriyatno, Ph.D. yakni tantangan untuk menyediakan kurikulum yang adaptif, tantangan asesmen yang representatif, dan tantangan pembaharuan konten dan metode pembelajaran (Lubis, 2019). Salah satu hal penting yang terkait secara langsung dengan penyelesaian ketiga tantangan tersebut adalah penyediaan sumber belajar yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mewujudkan kompetensi tersebut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan bahan ajar, hal ini seperti yang disampaikan oleh (Zulkifli & Nadjamudin, 2002) bahwa mengembangkan bahan ajar merupakan sebagai bagian dari mengembangkan kompetensi serta dapat meningkatkan eksistensi sebagai guru profesional.

Tujuan utama dari seorang guru dalam mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu seorang Guru diharapkan mampu untuk merancang dan menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Hal yang senada juga disampaikan oleh (Wahyudi, Hariyadi, & Hariani, 2014) bahwa kemampuan guru dalam merancang bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

Realita yang terjadi masih banyak guru yang masih bergantung pada bahan ajar konvensional, yaitu tunggal beli, instan pakai dan tanpa upaya menyiapkan, merancang dan menyusun sendiri. Kesalahan dalam pemilihan bahan ajar bisa berakibat pada pemahaman peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi perkembangan kognitif siswa. Mutu pembelajaran pun juga rendah ketika guru hanya terpaku pada bahan ajar konvensional tanpa mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Kurang adanya inovasi pengembangan bahan ajar juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Bahan ajar akan memiliki dampak besar pada kualitas pembelajaran di kelas karena bahan ajar adalah cara yang efektif untuk mencerminkan pembelajaran. Bahan ajar dirancang berdasarkan perolehan dan pengembangan pengajaran, sehingga bahan ajar dapat menjadi sumber untuk mediasi dan memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran (Tomlinson, 2007). Bahan ajar digital atau elektronik dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link untuk dapat digunakan siswa. Perkembangan situs jejaring sosial telah menciptakan alat komunikasi untuk membantu banyak metode yang dapat diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran (Beltran-cruz & Cruz, 2013). Penggunaan situs jejaring sosial dalam pembelajaran ini dapat disebut Jejaring Pembelajaran Sosial (Social Learning Networks) atau disingkat SLN (Al-kathiri, 2015; Durak, Cankaya, Yunkul, & Ozturk, 2017). Tersedianya bahan ajar berbasis digital atau elektronik diharapkan dapat merangsang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Hasil dan Pembahasan

Hasil Belajar

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah tersebut siswa mengalami proses belajar, setelah mengalami proses belajar tersebut diharapkan siswa berubah sesuai dengan apa yang dipelajari dari proses belajar tersebut. Hal ini sesuai dengan menurut para ahli psikologi yang menyatakan bahwa belajar adalah adanya perubahan kematangan dari anak didik sebagai akibat dari belajar, dan menurut Gagne (Sagala, 2006: 13). Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Menurut Garret (Sagala, 2006: 13) Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Berdasarkan para ahli bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku individu dalam memperoleh suatu pengetahuan setelah ia mendapatkan suatu pembelajaran atau pengalaman, hal ini sudah tentu perubahan kearah yang lebih baik (positif), misalnya yang tadinya tidak tahu setelah mengalami proses belajar setidaknya menjadi tahu. Untuk menuju ke hal yang lebih baik lagi dalam proses belajar ini akan memerlukan waktu yang lama dan perlu adanya urutan-urutan yang sistematis didalam proses belajar agar hasil belajar lebih optimal .

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hilgard yang dikutip oleh Sanjaya, (2010:228-229). "Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya" (Sudjana, 2005: 22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Bahan ajar *Flip book*

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik, Majid (2009: 173-175). Menurut Centre for Competency Based Training (2007) dalam (Prastowo, 2011:16), bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan untuk membantu pendidik (guru, dosen, maupun instruktur) dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Menurut Rokhmawati, dkk (2019) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar perlu dilakukan karena kurangnya sumber informasi belajar dan kurangnya kemandirian peserta didik untuk belajar, sehingga hal tersebut dapat menjadi faktor utama dalam menghambat tercapainya tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya, keterbatasan sarana sekolah dalam pengadaan bahan ajar juga dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran, sehingga pengembangan bahan ajar diperlukan agar peserta didik mampu belajar mandiri sehingga tidak selalu bergantung dengan guru saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, tersedianya bahan ajar merupakan hal penting untuk merangsang kegiatan pembelajaran.

Salah salah satu pendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan bahan ajar elektronik yaitu flipbook. Bahan pembelajaran yang menarik akan menjadikan pembelajaran tidak monoton dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file (Susanti, 2015).

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan desain 4 D yang dimodifikasi menjadi 3 D yaitu define, design, dan development. Secara singkat pada tahap define adalah potensi masalah dan memunculkan solusi. Temuan Masalah pada sekolah ini adalah penggunaan bahan ajar yang selama ini digunakan belum mengantarkan siswa pada nilai hasil belajar yang maksimal dan rendahnya aktifitas belajar siswa serta kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada. Potensi dalam penulisan ini adalah mengembangkan bahan ajar elektronik dengan menggunakan aplikasi flip book.

Hasil pengamatan peserta didik antusias dalam membaca bahan ajar elektronik sehingga bisa disimpulkan bahwa bahan ajar flip book mampu meningkatkan literasi peserta didik secara digital. Untuk itu dapat diasumsikan bahwa perangkat pembelajaran elektronik memudahkan peserta didik untuk mengakses pembelajaran di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan siswa, hal ini sesuai dengan perangkat pembelajaran di era 4.0. (Sadikin & Hakim, 2019).

C. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis flip book dapat dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena terdapat perbedaan yang signifikan ditandainya dengan peserta didik merasa mudah memahami materi karena didukung adanya ilustrasi gambar maupun video baik materi maupun latihan soal. Penggunaan bahan ajar berbasis flip book dinilai lebih efektif dan praktis dikarenakan peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan peserta didik.

D. Referensi

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3).
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(1), 67-76.