

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 422-428
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11212646)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11212646>

Penerapan Media *Flashfast* Flipbook Berbasis *Problem Based Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Uang Siswa Kelas IV

Namira Wahani^{1*}, Panca Dewi Purwati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

*Email korespondensi: namirawahani53@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan yang dialami oleh guru dalam membelajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu guru kesulitan menghadirkan media yang menarik pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *flasfast* berbantuan flipbook berbasis model *problem based learning* materi uang siswa kelas IV dan mendeskripsikan keefektifan media *flashfast* berbantuan flipbook berbasis model *problem based learning* materi uang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar 1 Kota Semarang yang berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashfast* berbantuan flipbook berbasis model *problem based learning* materi uang siswa kelas IV SDN Karanganyar 1 kota Semarang efektif digunakan dalam pembelajaran materi uang dilihat dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada pretest dan posttest sebesar 45%.

Kata kunci: flipbook, *flashfast*, hasil belajar, *problem based learning*

Abstract

This research is motivated by the problems experienced by teachers in teaching Natural and Social Sciences (IPAS), namely that teachers have difficulty presenting interesting media to students. The aim of this research is to describe the application of flashfast media assisted by flipbooks based on the problem based learning model on money for class IV students and to describe the effectiveness of flashfast media assisted by flipbooks based on the problem based learning model on money in improving student learning outcomes. The subjects in the research were 20 grade IV students at SD Negeri Karanganyar 1 Semarang City. Data analysis techniques used include tests, interviews, observation and documentation. Data analysis uses qualitative descriptive analysis. The results of the research show that the application of flashfast media assisted by flipbooks based on the problem based learning model of money material for class IV students at SDN Karanganyar 1 Semarang city is effectively used in learning money material as seen by an increase in the completeness of student learning outcomes in the pretest and posttest by 45%.

Keywords: flipbook, *flashfast*, learning outcomes, *problem based learning*

Article Info

Received date: 30 April 2024

Revised date: 9 May 2024

Accepted date: 17 May 2024

PENDAHULUAN

Munculnya produk yang memanfaatkan teknologi informasi menggeser pembelajaran yang dulunya masih konvensional menjadi pembelajaran yang lebih modern. Hal tersebut tidak terlepas dari zaman yang selalu berubah dan berkembang. Pendidikan merupakan salah satu tonggak terpenting kemajuan bangsa, dengan demikian penyesuaian akan pemanfaatan teknologi informasi yang selalu berkembang ini dalam dunia pendidikan perlu dilakukan (Firdayanti et al., 2022). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tercantum bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan menjadi usaha terencana yang nyaman dimaksudkan agar siswa dengan aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di bidang keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan dan akhlak. Firdayanti et al., (2022) mengatakan pendidikan adalah pilar paling penting di kehidupan manusia dikarenakan pendidikan menjadi tempat untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri untuk menjadi manusia yang bisa

bermasyarakat serta memiliki etika kehidupan yang baik, sehingga diharapkan dengan pendidikan bisa membantu persoalan yang ada dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ini diharapkan menjadikan pembelajaran pendidikan yang awalnya pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Harapannya dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi yang semakin maju mendorong adanya upaya adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan hasil teknologi yang ada. Adanya perkembangan zaman dengan teknologi yang selalu berkembang guru dalam hal ini juga dituntut untuk bisa menggunakan alat teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Disisi lain ketersediaan pemanfaatan media merupakan bentuk fasilitas suatu pembelajaran yang dapat memberi pengaruh pada kualitas pemahaman dan keterampilan siswa. Kemampuan guru dalam menguasai dan menyediakan media yang menggunakan alat teknologi ini juga dibutuhkan di zaman sekarang. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nuryani dan Surya Abadi (2021) guru dituntut dalam hal penguasaan akan perkembangan ilmu dan teknologi serta dapat menghadirkan suatu media pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif.

Upaya dalam membantu proses pembelajaran yang lebih efektif yakni dengan mulai diterapkannya kemajuan teknologi di dunia pendidikan contohnya diterapkannya pada media pembelajaran yang membantu jalannya proses pembelajaran. Penerapan media yang berbantuan teknologi ini ditunjang dari berbagai faktor seperti sarana dan prasarana sekolah yang memadai, kemampuan guru dalam menguasai teknologi serta kemampuan guru dalam menyediakan media dengan bantuan teknologi. Pada kenyataannya masih banyak sekolah yang belum mempunyai sarana dan prasarana yang mendukung serta banyak pendidik belum terbiasa memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut karena berbagai faktor salah satunya belum mampu menguasai penggunaan media berbasis teknologi. Masih sering ditemukannya guru yang belum fasih dalam mengoperasikan teknologi yang akibatnya proses pembelajaran masih berjalan secara konvensional tanpa adanya pembaruan yang dihadirkan sehingga proses pembelajaran masih terkesan monoton. Banyak sekolah terutama wilayah yang masih sulit dijangkau belum memiliki sarana maupun sarana yang mendukung dan memadai, meskipun ada disekolah tersebut tapi jumlahnya masih minim dan mutu peralatan yang kurang baik (Widianto et al, 2021).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran adalah digunakannya media pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat mengurangi penjelasan materi yang terlalu banyak pada siswa (Magdalena et al., (2021). Media pembelajaran sangat dibutuhkan guru untuk menjadi alat yang digunakan dalam membantu siswa memahami suatu konsep pembelajaran terutama media pembelajaran yang bisa dioperasikan secara mandiri oleh siswa (Hanannika & Sukartono, 2022). Media pembelajaran digunakan sebagai penunjang kemudahan serta keberhasilan siswa dalam proses belajar, media pembelajaran merupakan alat yang berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) (Widianto, 2021). Dengan demikian, seorang guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu penentu tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai.

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah media flipbook. Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran yang bentuknya sebuah buku digital yang dalam pemanfaatannya penggunaan teknologi. Di dalamnya tidak hanya memuat teks, namun berbagai media seperti gambar, audio, video, serta video animasi dapat dikominasikan dan dilengkapi dengan fitur navigasi yang membuat flipbook menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Wibowo dan Purnamasari (dalam Yuliawati et al., 2022) Flipbook merupakan gabungan dari kumpulan gambar yang dijadikan urutan animasi dari sebuah buku kecil tanpa mesin yang dimaksudkan terbalik dengan diberikan ilusi gerakan.

Model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar menyusun pengetahuannya secara mandiri, dapat mengembangkan keterampilan inquiry dan lebih tinggi serta dapat meningkatkan rasa percaya diri. Model ini menuntut siswa untuk melakukan kolaborasi dengan teman lainnya dalam memecahkan suatu permasalahan yang bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Menurut Istiatutik (dalam Dewi, 2021) *problem based learning* merupakan kegiatan menggali informasi dengan menampilkan suatu permasalahan nyata sehingga dapat memicu siswa untuk menyelidiki selanjutnya

mencari solusi dari permasalahan tersebut dan penyampaianya menggunakan cara pendekatan pemecahan masalah berkelompok. Menurut Fathurrohman (dalam Saputro et al., 2019) sintak-sintak model *problem based learning* ini terdiri dari 5 tahapan 1) Mengorientasikan siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryani & Surya Abadi (2021) dengan judul “Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD” hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajarn flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA dapat membantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut juga dikatakan layak digunakan dengan perolehan kualifikasi sangat baik dari hasil uji validitas oleh para ahli dan uji perorangan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Alvin, dkk (2022) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook” dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ditunjukkan bahwa penelitian tersebut telah berhasil mencapai kriteria ketuntasan kelas yang telah ditentukan yaitu 75%. Hasil belajar merupakan capaian prestasi siswa secara akademis melalui kegiatan ujian, tugas serta kegiatan dalam bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti faktor stimulus, metod emngajar dan faktor individual yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri (Syarifuddin, dkk dalam Maduratna dan Setyawan, 2020).

Berdasarkan wawancara dan observasi secara langsung dengan wali kelas IV di SDN Karanganyar 1 Kota Semarang, informasi yang telah didapatkan di SDN Karanganyar 1 belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sudah menerapkan media yang berbasis teknologi atau IT, namun dalam pelaksanaanya tidak mencakup semua materi. Dengan kata lain, hanya beberapa materi saja yang menggunakan bantuan media berbasis tekologi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan media berbasis tekologi ini masih banyak diterapkan saat pembelajaran IPA namun saat pembelajaran IPS guru masih belum menerapkan media yang bervariasi maupun media yang berbasis tekologi atau IT. Sehingga kegiatan pembelajaran masih terbatas menggunakan buku teks saja. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang focus dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Masithoh (2022) menjelaskan dalam pembelajaran IPS di SD materi yang tersedia syarat dengan konsep, pengertian, dan prinsip-prinsip yang abstrak, dengan begitu agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat lebih bermakna di siswa perlu perhatian khusus dalam pembelajaran IPS ini. Pembelajaran IPS sangat penting diberikan pada siswa dalam pembelajaran karena materi yang tercakup di dalamnya dapat dikembangkan dan integrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa keluar dari lingkungan sekolah baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. Penggunaan media interaktif berbasis tekologi IT dengan menggunakan flipbook dinilai cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS materi uang, materi uang ini menjadi materi yang dekat dengan siswa dipadukan dengan adanya fitur seperti audio, teks, gambar dan fitur lainnya yang dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik minat serta memberi dorongan siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Berdasarkan penjelasan serta permasalahan yang telah dipaparkan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *flashfast* berbantuan flipbook berbasis model *problem based learning* materi uang dan mendeskripsikan keefektifan media *flashfast* berbantuan flipbook berbasis model *problem based learning* materi uang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. kelas IV SDN Karanganyar 1.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Rukajat (dalam Sarjana et al., 2024) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha untuk menggambarkan sebuah fenomena yang terjadi secara nyata, kekinian dan realistik. Penelitian ini membuat gambaran, uraian secara sistematis dan faktual dengan apa yang terjadi berdasarkan fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang dipelajari. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 dan 25 Maret 2024 di SD

Negeri Karanganyar 1 Kota Semarang dengan subjek penelitian wali kelas IV dan siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini merupakan media *flashfast* berbantuan flipbook dan model pembelajaran *problem based learning*. Untuk variabel terikat dalam penelitian ini merupakan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dokumentasi, tes, observasi dan wawancara. Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah lembar panduan observasi dan lembar rambu-rambu wawancara serta perangkat tes berupa soal pretest dan posttest. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dilakukan pretest. Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan media *flashfast* berbantuan flipbook dengan menggunakan model *problem based learning* terhadap pemahaman siswa mengenai materi uang maka akan dilakukan posttest diakhir pembelajaran. Serta dilaksanakan pengamatan secara interaktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen panduan observasi yang sudah dibuat sebelumnya sehingga diperoleh data penelitian dan kemudian digunakan analisis data untuk dibuat sebuah laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media *Flashfast* Flipbook Berbasis *Project Based Learning* Materi Uang Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terutama pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru masih belum menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sebagai penunjang proses pembelajaran, media yang digunakan guru seringkali hanya berupa gambar tanpa memanfaatkan teknologi atau IT. Guru kelas IV juga mengatakan bahwa materi IPS merupakan materi yang banyak berisi tentang konsep, pengertian, sejarah dan sebagainya. Sehingga dalam penggunaan media pun guru masih belum menemukan media yang cocok untuk pembelajaran IPS.

Media *flashfast* flipbook merupakan media yang dikembangkan dengan teknologi berupa slide yang di dalamnya berisi materi dan dikombinasikan dengan fitur-fitur pendukung seperti gambar dan audio. Media ini dibuat dengan memanfaatkan software canva untuk membuat ilustrasi dan slide yang berisi penjelasan yakni mengenai materi uang dan ditambahkan dengan gambar-gambar pendukung materi dan berbagai gambar lain agar semakin menarik. Langkah selanjutnya adalah mengubah slide yang masih manual yang dibuat di canva menjadi sebuah flipbook dengan menggunakan web *heyzine* online flipbook maker. Fitur pendukung serta audio bisa kita tambahkan setelah mengunggah bahan materi ke dalam web tersebut.

Penggunaan media *flashfast* flipbook ini dilakukan pada pembelajaran di kelas IV pada materi uang namun, sebelumnya akan dilakukan pretest terlebih dahulu. Pelaksanaan pretest dilakukan sebelum dimulainya proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam materi uang sebelum diberikan stimulus dengan penerapan media *flashfast* flipbook berbasis model *problem based learning*. Butir soal yang diberikan berjumlah 12 item butir soal yang berbentuk AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dalam bentuk soal pilihan ganda, menjodohkan dan uraian singkat. Soal yang diberikan termasuk dalam level kognitif tingkat C3, C4 dan C5 dengan indikator yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Level kognitif yang ditentukan juga sudah disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

Pada penerapan media *flashfast* berbantuan flipbook pada proses pembelajaran digunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang mengikuti lima sintak-sintaknya. Sintak I orientasi siswa pada masalah, pada bagian ini guru akan memberikan pertanyaan pemantik kepada seluruh peserta seperti “apa yang biasa kalian lakukan dengan uangmu?” dan “jenis uang apa yang kalian gunakan saat kegiatan jual beli?”. Selanjutnya, siswa akan diarahkan untuk mengamati tayangan pada layar proyektor yang menampilkan media *flashfast* flipbook yang menampilkan materi pembelajaran tentang nilai, fungsi dan jenis uang. Dilanjutkan dengan guru akan menunjukkan sebuah gambar yang menunjukkan beberapa jenis uang (uang kartal dan uang giral) serta beberapa informasi yang kaitannya dengan fungsi dan jenis uang. Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab

mengenai materi yang telah disampaikan dan siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan serta bisa menyampaikan pendapatnya mengenai gambar yang telah ditampilkan.

Sintak II mengorganisasi siswa untuk belajar, pada tahap ini siswa dibantu oleh guru dalam mendefinisikan untuk mengorganisasikan pengamatan siswa mengenai nilai, fungsi dan jenis uang. Siswa akan diminta untuk menggali informasi pada gambar yang sudah ditampilkan sebelumnya dalam media *flashfast*. Sintak III membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, dalam tahap ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam kelompok siswa akan diarahkan untuk mengidentifikasi mengenai fungsi dan jenis uang. Untuk memantik pengetahuan siswa kembali diarahkan untuk belajar dari masalah dengan mengamati uang yang mereka punya mengutarakan pendapatnya dan menyampaikan pertanyaan jika terdapat materi yang belum siswa pahami. Di dalam tahap ini siswa juga akan mengerjakan LKPD yakni berupa mind mapping atau peta konsep dengan menuliskan informasi yang mereka dapatkan dari kegiatan sebelumnya. Siswa juga difasilitasi untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami mengenai pengerjaan LKPD dan guru akan mengontrol seluruh kelompok dalam pengerjaan tugasnya.

Sintak IV mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pada tahap ini guru akan memfasilitasi seluruh kelompok untuk mempresentasikan hasil LKPD nya di depan kelas. Dalam hal ini seluruh kelompok secara bergantian maju untuk presentasi dan kelompok lain menanggapi. Guru juga akan memberikan penguatan mengenai hasil LKPD saat kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan tugas kelompoknya. Sintak V menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, tahap ini siswa bersama dengan guru berdiskusi kembali mengenai hasil pembelajaran yang dilakukan. Siswa akan diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan menyampaikan pendapatnya dan akan diberikan penguatan mengenai hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan bersama kelompoknya oleh guru. Dilanjutkan siswa mengerjakan soal posttest dengan soal yang sama digunakan untuk pretest. Hal ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi uang dengan penerapan media *flashfast* berbantuan flipbook dalam pembelajaran *problem based learning* (PBL).



Gambar 1. Implementasi Media *Flashfast* Flipbook



Gambar 2. Pengerjaan LKPD

Peningkatan Hasil Belajar dengan Penerapan Media *Flashfast* Flipbook Berbasis *Problem Based Learning* Materi Uang Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 1

Setelah pelaksanaan pembelajaran dilakukan posttest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah mendapatkan materi uang dengan menggunakan media *flashfast* berbantuan

flipbook dengan model pembelajaran *problem based learning*. Hasil belajar siswa dalam posttest mengalami peningkatan sesuai dengan hasil analisis berikut.

Tabel 1. Analisis Data Perolehan Hasil Belajar

Aspek	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	30	50
Nilai Rata-rata	49,5	75,5

Berdasarkan hasil analisis data perolehan hasil belajar dengan penyelesaian soal pretest dan posttest, didapatkan hasil data yang cukup signifikan berbeda antara nilai pretest dan posttest pada saat sebelum dan sesudah menerapkan media *flashfast* berbantuan flipbook dengan model *problem based learning*. Tabel 2 menunjukkan bahwa saat pengerjaan pretest nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa berada pada nilai 80 dan nilai terendah 30. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa dalam pengerjaannya yakni nilai tertinggi yang didapatkan adalah 100 dan nilai terendah pada nilai 50. Dilihat dari hasil rata-rata perolehan nilai kelas juga mengalami peningkatan dari pretest dan posttest yakni mengalami peningkatan.

Tabel 2. Tabel Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Aspek	Pretest	Posttest
Presentase Tuntas	15%	60%
Presentase Tidak Tuntas	85%	40%

Berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yakni 75, pada pretest didapatkan masih rendahnya siswa yang mencapai nilai KKTP tersebut dengan hanya 15% siswa tuntas dengan rincian hanya 3 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 85% siswa belum tuntas dengan rincian 17 siswa yang belum mencapai KKTP. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan media *flashfast* berbantuan flipbook dengan model *problem based learning* ada peningkatan presentase ketuntasan dilihat dari nilai posttest siswa yang tuntas mencapai 60% dengan 12 siswa berhasil mencapai nilai KKTP dan yang belum tuntas 40% dengan jumlah sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan sudah lebih dari setengah siswa kelas IV mencapai nilai KKTP. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *flashfast* berbantuan flipbook dalam model pembelajaran *problem based learning* efektif pada peningkatan hasil belajar siswa di mana hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan presentase ketuntasan nilai hasil belajar pretest dan posttest sebesar 45 %.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Karanganyar 1 Kota Semarang penerapan media *flashfast* flipbook berbasis *problem based learning* materi uang siswa kelas IV SDN Karanganyar 1 berjalan dengan baik dan berhasil diterapkan pada proses pembelajaran dengan mengikuti sintak-sintak pembelajaran project based learning dengan runtut. Penerapan media *flashfast* flipbook berbasis *problem based learning* materi uang siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di mana hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan presentase ketuntasan nilai hasil belajar pretest dan posttest sebesar 45 %.

REFERENSI

- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Maduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuwangi 6 Kamal. *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 349–354. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1059>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.

- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- NGATIYEM, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–157. <https://doi.org/10.51878/action.v1i2.637>
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Saputro, B., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Pada Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 3(2), 621–631. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/252/238>
- Sarjana, S., Mesin, T., Muhammadiyah, U., & Pekalongan, P. (2024). *Pengaruh Pembiasaan Membaca Al Qur ' an Terhadap Kecerdasan Emosional Dosen dan Tendik Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UMPP*. 1(February), 91–95.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yuliawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 95–105.