



Penerapan Model Pembelajaran Visual Dengan Berbantuan Media *Flipbook* Pada Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 2 Ciwaru

Sri Lestari, Dena Latif Setiawan, M.Kom
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Kuningan
Jl. RA Moetarsih Soepomo No. 28 B Kab. Kuningan 45511
lestasri021@gmail.com
denalatifsetiawan@upmk.ac.id
Kuningan - Indonesia

Article History

Received: 1 Agustus 2025, Accepted: 11 Agustus 2025, **Published: 22 September 2025**

Abstrak

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling terpilih kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan VII C sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan tes dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model pembelajaran visual dengan menggunakan media *Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil kuesioner perbandingan rata-rata sebesar 9,83% dengan nilai pretest 17,72% menjadi 20,08%. Selain meningkatnya motivasi belajar siswa, hasil nilai belajar siswa juga meningkat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,40 dan kelas kontrol 78,84, sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 8,56 dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis data uji paired sample t-test motivasi belajar siswa menggunakan software SPSS 26 didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $u\ 3.892 > 1.71088$ dan $22.126 > 2.068$ dengan $sig\ (2\ tailed) = 0,000 < 0,05$. H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa penerapan Model pembelajaran visual dengan menggunakan media *Flipbook* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Ciwaru.

Kata kunci : Model Pembelajaran Visual; *Flipbook*; Motivasi Belajar.

Abstract

The method used in this research is *Quasi-Experimental* with a *Non-equivalent control group design*. The sampling technique used purposive sampling, selecting class VII B as the experimental class and VII C as the control class. Data collection used tests and questionnaires. Based on the research results, it can be concluded that the application of the visual learning model using *Flipbook* media affects student learning motivation. This is known from the questionnaire results, where the average ratio increased by 9.83% from a pretest value of 17.72% to 20.08%. Besides increasing student learning motivation, student learning outcomes also increased, as seen from the average score of the experimental class being 87.40 and the control class 78.84, indicating that the increase in the final score for the experimental class was 8.56 higher than the control class. The results of the paired sample t-test data analysis for student learning motivation using SPSS 26 software showed a t-count value $> t$ -table, which is $3.892 > 1.71088$ and $22.126 > 2.068$ with a $sig\ (2\ tailed) = 0.000 < 0.05$. H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the application of the visual learning model using *Flipbook* media has an effect on the learning motivation of seventh-grade students in Informatics at SMP Negeri 2 Ciwaru.

Keyword: Visual Learning Model; *Flipbook*; Learning Motivation

PENDAHULUAN

Saat ini dunia teknologi memiliki perkembangan yang sangat pesat. Salah satunya pada bidang pendidikan, saat ini telah berada pada tingkat yang lebih maju dengan adanya penggunaan perangkat digital pada proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Contohnya adalah penggunaan laptop, proyektor, dan alat lainnya. Peralatan digital tersebut dapat digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran apabila tersedia koneksi internet yang stabil dan pemahaman guru dalam mengoperasikan peralatan tersebut.

Teknologi dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan media digital sebagai alat bantu yang efektif. Teknologi media digital memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya era digital ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan beragam, seperti melalui penggunaan video, simulasi, atau aplikasi pembelajaran. Pendekatan ini mempermudah peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media digital juga mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek atau kolaborasi, di mana siswa dapat bekerja sama secara daring untuk menyelesaikan tugas atau melakukan eksplorasi secara mandiri.

Pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), siswa berada pada fase perkembangan yang krusial, di mana siswa masih membentuk minat dan motivasi belajar yang akan mempengaruhi prestasi akademik. Namun, terdapat tantangan yang signifikan terkait dengan motivasi belajar siswa, terutama di kelas VII. Banyak siswa yang menunjukkan ketidakaktifan dan kurangnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Metode yang monoton dan kurang variatif sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran visual, yang memanfaatkan media visual dengan berbantuan *Flipbook* untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

Media *Flipbook* merupakan salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan dalam model pembelajaran ini. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar siswa yang sama dengan buku akan tetapi dalam bentuk digital [1]. *Flipbook* adalah buku bergambar yang dapat dibolak-balik, yang memungkinkan siswa untuk melihat informasi secara berurutan dan interaktif. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran visual menggunakan media *Flipbook* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu keunggulan utama *Flipbook* Digital adalah kemampuannya untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan fitur-fitur interaktif yang beragam, siswa dapat memilih cara belajar yang paling sesuai dengan preferensi mereka. Menurut Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023) mengatakan mengenai sejumlah keunggulan dari media pembelajaran *Flipbook* diantaranya yaitu 1. mampu digunakan dimana pun selama masih ada jangkauan internet yang memadai, 2. mampu memberikan materi belajar dengan padat dan jelas, 3. praktis, *Flipbook* praktis dibawa, digunakan dimana pun siswa berada, 4. mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa [2]

Penerapan model pembelajaran visual dengan media *Flipbook* tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Menurut Mayer (2009), teori multimedia menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan dalam bentuk kombinasi teks dan gambar. *Flipbook*, sebagai media visual, memungkinkan siswa untuk melihat gambar dan teks secara bersamaan, sehingga dapat membantu mereka membangun koneksi antara konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hegarty dan Just (1993), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Selain itu, penelitian oleh Moreno dan Mayer (2000) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. *Flipbook*, dengan desain yang menarik dan interaktif, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa [3].

Namun, terdapat tantangan dalam penerapan model pembelajaran visual. Penelitian oleh Alsharif (2016) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media visual sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengimplementasikannya. Guru yang tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan *Flipbook* secara efektif mungkin akan kesulitan dalam menyampaikan materi dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan *Flipbook* secara optimal dalam pengajaran mereka. Penerapan model pembelajaran visual menggunakan media *Flipbook* di kelas VII SMPN 2 Ciwaru dapat menghadapi beberapa konflik umum yang berpotensi menghambat efektivitasnya. Salah satu konflik utama adalah resistensi dari siswa terhadap metode pembelajaran baru. Banyak siswa yang telah terbiasa dengan cara belajar konvensional, seperti ceramah dan pengajaran langsung dari guru. Ketika diperkenalkan dengan *Flipbook*, beberapa siswa mungkin merasa canggung atau tidak nyaman, sehingga mengurangi minat dan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpuasan dan kebingungan, yang pada gilirannya dapat mengurangi efektivitas penggunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Ciwaru, mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang baru diperkenalkan di tingkat SMP, sehingga menghadapi berbagai tantangan dalam implementasinya. Siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami dan beradaptasi dengan materi yang diajarkan, karena sebagian besar dari mereka tidak memiliki pengetahuan dasar yang cukup mengenai Informatika atau topik-topik yang dibahas. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika juga cenderung rendah, Khususnya kelas VII B dan C yang memiliki motivasi belajar 80% rendah dibandingkan dengan kelas VII A yang tergolong sebagai kelas unggulan. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi atau praktik langsung. Banyak siswa yang terlihat pasif, bahkan beberapa diantaranya menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, tingkat kehadiran siswa pada mata pelajaran ini juga relatif rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rendahnya motivasi belajar siswa juga tercermin dari hasil tugas dan ulangan yang kurang memuaskan. Sebagian besar siswa mengerjakan tugas dengan asal-asalan, tanpa menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Mereka juga kurang berinisiatif untuk mencari sumber belajar tambahan atau bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa siswa belum melihat relevansi dan manfaat mata pelajaran informatika dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Seiring dengan kemajuan teknologi, kebijakan yang mendukung integrasi teknologi digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang

berguna dalam penyusunan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi didalam kelas, khususnya di tingkat SMP. Sebagaimana diungkapkan oleh Siringoringo & Alfaridzi (2024) integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif [4]. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap model pembelajaran visual dengan media *Flipbook* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran informatika di SMP. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan membangkitkan motivasi belajar siswa agar hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai hasil yang diharapkan. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penerapan media visual dengan berbantuan *Flipbook* dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Dalam penelitian (Hannani Tri et al., 2023) menjelaskan bahwa dengan berbantuan media *Flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dijelaskan juga bahwa dengan media *Flipbook* ini menjadikan bahan ajar guru dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian (Siti Junanah 2024) dengan Media visual membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan, motivasi, dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media visual berbantuan *Flipbook* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan jiwa kreatif dan motivasi belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam penggunaan model pembelajaran visual dengan berbantuan media *Flipbook* khususnya pada sekolah menengah pertama dengan mata pelajaran informatika.

Oleh karena itu sebagai solusi untuk menerapkan model pembelajaran visual dengan berbantuan media *Flipbook* digital yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Visual dengan berbantuan Media *Flipbook* pada Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 2 Ciwaru”.

Penerapan adalah mempraktekkan atau memasang sesuatu. Teori ini menekankan pada suatu tindakan nyata dalam menerapkan sesuatu untuk tercapainya tujuan tersebut. Menurut Cholis (2024) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. Serta menurut Setiawan (2022) Penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kata penerapan (implementasi) bermuara pada aktifitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu system. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa penerapan (implementasi) bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. [5].

Model pembelajaran visual adalah model pendekatan belajar dengan mengandalkan penglihatan untuk menerima informasi dan pengetahuan. belajar visual adalah belajar dengan cara mengamati dan menggambarkan [6]. Belajar visual diantaranya yaitu dengan menggunakan media gambar contoh diagram, peta gagasan, ikon, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika sedang belajar,

menggunakan benda-benda yang ada di dalam kelas ataupun media pembelajaran yang dibuat oleh guru atau peserta didik, melakukan kegiatan pengamatan lapangan misalnya meneliti tumbuhan, langit, dan lain sebagai Adapun disinggung dengan perkataan mengamati maksudnya ialah dimana peserta didik melakukan penglihatan [7]. Ketajaman penglihatan setiap orang itu kuat. Karena objek yang dilihatnya nyata atau konkret, sehingga mudah untuk diingat, berbeda dengan hanya menggunakan kata-kata saja untuk menggambarkan objek yang sama sekali siswa belum mengetahuinya atau abstrak akan sulit untuk disimpan dalam memori otak mereka. Didalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain. Dengan membuat yang visual paling tidak sejajar dengan yang verbal sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih cepat dan baik. Nya.

Flipbook merupakan aplikasi yang dapat dibuat menjadi buku elektronik dengan menarik [8]. Tidak hanya memberikan teks tetapi juga dapat menyajikan berbagai animasi yang bisa bergerak, video yang langsung terhubung pada situs web tertentu, dan audio yang dapat didengarkan, sehingga media *Flipbook* ini menjadi media yang interaktif serta menarik dan menghilangkan pembelajaran yang monoton [9]. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky bahwa pengetahuan tidak hanya diterima secara pasif oleh individu tetapi dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran adalah proses sosial bekerja sama dengan guru maupun teman sebaya untuk membangun pemahaman bersama melalui proses belajar mengajar [10]. Merujuk pada pengertian *Flipbook* tersebut berarti *Flipbook* digunakan sebagai buku elektronik yang memudahkan guru dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Kelebihan dari *Flipbook* digital menurut Hadiyanti (2021) ini diantaranya : 1. Dapat memberikan efek flip atau halaman yang bisa dibolakbalik. 2. Pembuatan *Flipbook* terbilang mudah walaupun sedikit rumit. 3. Tampilan *Flipbook* tidak hanya berupa teks dan gambar saja, melainkan juga bisa disertai dengan bentuk audio atau video yang bisa dikombinasikan dalam menguraikan materi pembelajaran sehingga dapat memotivasi belajar siswa [11] Dibalik kelebihan pasti ada kekurangan. Menurut Prisila et al., (2021) kekurangan dari *Flipbook* digital diantaranya : 1. *Flipbook* digital ini hanya dapat dipakai oleh sekolah yang mempunyai sarana yang layak dan jaringan internet yang stabil. 2. Selain itu, hanya bisa dipakai secara individu dikarenakan untuk mengakses media ini menggunakan handphone peserta didik masing-masing [12].

Motivasi merupakan istilah yang sering digunakan untuk mendeskripsikan keberhasilan atau pun kegagalan dari hampir seluruh tugas yang kompleks [13]. Motivasi penting di dalam sebuah kehidupan salah satunya dalam kegiatan belajar, motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang memajukan aksi dan mengarahkan tingkah laku itu sendiri [14]. Motivasi dibutuhkan manusia untuk hidup didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa motivasi belajar berarti siswa mempunyai keinginan yang membuat siswa rajin dalam belajar dan pembelajarannya berlangsung dengan baik [15].

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode penelitiannya ini dengan quasi eksperimental sebagai bagian dari penelitian eksperimen, yang merupakan sebuah bentuk penelitian yang berusaha menemukan keterikatan sebab-akibat antara variabel bebasnya dan variabel terikatnya, yang dilakukan pengendalian dan manipulasi pada variabel bebasnya secara sengaja melalui jenis desain penelitian Non-equivalent control group design. Adapun populasinya yaitu siswa SMP Negeri 2 Ciwaru dengan 80 siswa. Dalam mengambil sampelnya digunakan teknik purposive sampling, pemilihan sampel secara purposive merupakan proses

pengambilan sampel yang dilakukan ketika perlu mempertimbangkan bahwa sampel tersebut harus mewakili suatu populasi tertentu, berdasarkan karakteristik yang sudah diketahui oleh peneliti. Terpilih sampel penelitiannya, yaitu kelas VII B dan VII C sebagai sampelnya.

Proses penelitiannya ini terbagi atas tiga tahapan, pertama tahap persiapannya, kemudian pelaksanaannya, dan penyelesaiannya. Pada tahap persiapan peneliti menyiapkan instrument, perangkat pembelajaran, observasi lokasi penelitian, pemilihan sampel, dan izin penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tes awal di dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kontrol, dan memberi perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran visual dengan bantuan media *Flipbook* sementara kelas kontrolnya dengan metode konvensional. Ketika perlakuannya ini sudah dilakukan, kedua kelompok mendapat tes akhir dan angket motivasi belajar siswa. Pada tahap penyelesaian, peneliti menganalisis data, pembahasan hasil, dan menarik kesimpulan.

Data yang dianalisis menggunakan software SPSS versi 26 dan manual menggunakan Ms. Excel 2013 yang berasal dari instrumen soal tes dan angket. Soal tes ini diberikan guna memahami status kognitif siswa dan hasil penerapan pemberian *treatment*nya. Adapun bentuk dari soal tesnya ini adalah pilihan berganda dengan total soal yaitu 20 yang dilakukan analisis agar diketahui kavalidannya, reliabilitasnya, tingkatan kesukaran soalnya, dan daya pembeda soal. Sedangkan tujuan penyebaran angket adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran visual dengan berbantuan media *Flipbook*. Angket terdiri dari 25 pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator motivasi belajar siswa sebagai berikut

Tabel 1. Indikator Motivasi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
			+	-	
1	Visual	Ketertarikan Media Yang Digunakan	13		1
2	Mental	Memiliki Tujuan Belajar	3,4,6, 7,8,9, 11	15, 18	9
3	Motorik	Manajemen Waktu Belajar	24	1,5 ,2	4
4	Bersosialisasi dengan sekitar	1. Kegiatan Organisasi Di Sekolah 2. Lingkungan Belajar Kelas		2,1 4, 1 6,1 7	4
5	Apresiasi	Penghargaan Dari Guru Dan Lingkungan Sekitar	21,23	10, 12, 19, 20	6
6	Kegiatan berdoa	Berdoa Sebelum Belajar		22	1
Total pertanyaan					25

Hasil respon data angket yang diisi oleh siswa dari 6 aktifitas yaitu aktivitas secara visual, mental, motorik, bersosialisasi, apresiasi dan kegiatan berdoa. Penskoran dilakukan menggunakan skala likert, dan data diolah dalam bentuk persentase menggunakan skala interval kategori.

Tabel 2. Rumus Interval Kategori

Kategori	Interval kelas	F	%
Sangat tinggi	$>M + 1 \text{ Std}$		
Tinggi	M sampai $(M+1 \text{ Std})$		
rendah	$(M-1 \text{ Std})$ sampai M		
Sangat rendah	$<M - 1 \text{ Std}$		
Jumlah			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil pengolahan data dari hasil angket motivasi belajar siswa kelas VII B (kelompok eksperimen) dan VII C (kelompok kontrol) pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Ciwaru.

a. Persentase Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

Tabel 3. Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

No.	Aspek	Indikator	Pretest		Posttest		Persen
1.	Kegiatan visual	Ketertarikan media yang digunakan	68	54%	95	76%	22%
2	Kegiatan mental	Memiliki tujuan belajar	728	80%	784	87%	7%
3.	Kegiatan motorik	Manajemen waktu belajar	337	84%	346	86%	2%
4.	Bersoasialisasi dengan sekitar	Kegiatan organisasi dan Lingkungan belajar kelas	349	87%	399	99%	12%
5.	Apresiasi	Penghargaan dari guru dan lingkungan sekitar	474	79%	520	86%	7%
6.	Kegiatan berdoa	Berdoa sebelum belajar	74	59%	86	68%	9%
Rata-rata			81,2	17,72%	89,2	20,08%	9,83%

Tabel 4 menyajikan data persentase peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat aktivitas yang meningkat signifikan adalah mental activities dan writing activities. Secara lebih rinci, pada proses pembelajaran menggunakan model visual, siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Secara umum, peningkatan rata-rata motivasi siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan adalah 175,72% menjadi 256,08%. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest nya adalah sebesar 80,36%.

Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Kategori	Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media <i>Flipbook</i>		
	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	>91.66	16	64%
Tinggi	75 – 91.66	3	12%
Rendah	58.34 - 75	1	4%
Sangat Rendah	<58.34	5	20%
Jumlah		25	100%
Rata rata		73.08	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil kategori interval data motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Flipbook* dengan model pembelajaran visual tingkat motivasi belajar siswa dengan kategori kategori sangat rendah 20 % dengan frekuensi 5 orang, kategori rendah 5 % dengan frekuensi 1 orang, kategori tinggi mencapai 12 % dengan frekuensi 3 orang dan kategori sangat tinggi 64% dengan frekuensi 16 orang.

b. Persentase Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

Tabel 5. Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

No.	Aspek	Indikator	Pretest		Posttest		Persen
1.	Kegiatan visual	Ketertarikan media yang digunakan	102	81,6%	105	83,6%	2%
2	Kegiatan mental	Memiliki tujuan belajar	506	56,2%	636	70,6%	14,4%
3.	Kegiatan motorik	Manajemen waktu belajar	240	60,%	280	70%	10%
4.	Bersoasialisasi dengan sekitar	Kegiatan organisasi dan lingkungan belajar kelas	366	91,5%	386	96,5%	5%
5.	Apresiasi	Penghargaan dari guru dan lingkungan sekitar	429	71,5%	503	83,3%	11,8%
6.	Kegiatan berdoa	Berdoa sebelum belajar	71	56,8%	89	71,2%	14,4%
Rata-rata			68,56	417,6%	79,96	475,2%	9,23%

Tabel 6 menyajikan data persentase peningkatan motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tingkat aktivitas yang meningkat lebih besar adalah listening activities. Secara lebih rinci, pada proses pembelajaran menggunakan metode konvensional siswa cenderung lebih banyak mendengarkan guru berbicara memaparkan materi, sehingga rendahnya peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan metode konvensional. Secara umum, peningkatan rata-rata keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan adalah 417.6% menjadi 475.2%. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest nya adalah hanya sebesar 57,6%.

Tabel 6. Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Kategori	Motivasi belajar siswa dengan konvensional		
	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	>91.66	8	32%
Tinggi	75 – 91.66	6	24%
Rendah	58.34 – 75	7	28%
Sangat Rendah	<58.34	4	16%
Jumlah		25	100%
Rata rata		71.33	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil analisis interval kaetgori data keaktifan belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan perlakuan dengan metode konvensional tingkat motivasi siswa dengan kategori kategori sangat rendah 16 % dengan frekuensi 4 orang, kategori rendah 28 % dengan frekuensi 7 orang, kategori tinggi mencapai 24 % dengan frekuensi 6 orang dan kategori sangat tinggi 32% dengan frekuensi 8 orang.

c. Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test* Motivasi Belajar Siswa

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji *paired sample T-test* menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 7. Uji *Paired Sample T-Test*

		Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreEksperimen-PostEksperimen	-7.720	9.919	-3.892	24	.001
Pair 2	PreKontrol-PostKontrol	-11.280	9.085	-6.208	24	.000

Berdasarkan hasil uji t nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,050 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 menunjukkan penolakan dan penerimaan untuk H_a . dapat disimpulkan ada pengaruh media *Flipbook* dengan model pembelajaran visual terhadap motivasi belajar siswa.

d. Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test* Hasil Belajar Siswa

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, ternyata penerapan dari model pembelajaran visual dengan berbantuan media *Flipbook* juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Nilai Belajar Siswa Kelompok Eksperimen

Responden	Pretest	Posttest	Responden	Pretest	Posttest
Resp 1	55	70	Resp16	40	60
Resp 2	55	75	Resp17	55	65

Resp3	70	90	Resp18	35	60
Resp4	60	80	Resp19	40	60
Resp5	35	65	Resp20	30	50
Resp6	40	60	Resp21	45	70
Resp7	55	75	Resp22	45	70
Resp8	55	75	Resp23	60	80
Resp9	50	85	Resp24	50	75
Resp10	55	75	Resp25	55	80
Resp11	65	85			
Resp12	45	75			
Resp13	60	85			
Resp14	60	80			
Resp15	40	65			

Tabel 9. Hasil Nilai Belajar Siswa Kelompok Kontrol

Responden	Pretest	Posttest	Responden	Pretest	Posttest
Resp 1	70	75	Resp16	55	55
Resp 2	55	65	Resp17	55	75
Resp3	35	60	Resp18	55	55
Resp4	70	75	Resp19	50	50
Resp5	40	55	Resp20	45	50
Resp6	50	55	Resp21	65	70
Resp7	65	65	Resp22	40	65
Resp8	55	55	Resp23	55	50
Resp9	55	55	Resp24	50	55
Resp10	50	50	Resp25	45	65
Resp11	35	35			
Resp12	35	35			
Resp13	40	55			
Resp14	40	45			
Resp15	45	60			

Tabel 10. Uji *paired sample t-test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test-Post-Test Eksperimen	-22.200	5.017	1.003	-24.271	-20.129	-22.126	24	.000
Pair 2	Pre-Test-Post-Test Kontrol	-7.000	8.660	1.732	-10.575	-3.425	-4.041	24	.000

Tabel 11. *Paired Sample Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test Eksperimen	70,86	25	10,255	2,051
	Post-Test Eksperimen	87,40	25	9,908	1,982
Pair 2	Pre-Test Kontrol	60,34	25	10,356	2,071
	Post-Test Kontrol	78,84	25	10,712	2,142

Berdasarkan data uji *paired sample t test* di atas, hasil perhitungan uji hipotesis diketahui rata-rata kenaikan skor kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan media *Flipbook* menggunakan model pembelajaran visual adalah sebesar 87.40 sedangkan kenaikan skor kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional adalah 78.84 ehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 15,2 dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui juga nilai t hitung sebesar 4.041 dengan signifikansi 0,000. Nilai t tabel adalah 2,063.

Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung > t tabel yaitu $22.126 > 2,063$ dan nilai Sig. (2 tailed) = $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan media *Flipbook* menggunakan model pembelajaran visual yakni lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 2 Ciwaru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Ciwaru dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII B dan kelas VII C di SMP Negeri 2 Ciwaru pada mata pelajaran Informatika, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil kuesioner perbandingan dengan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 9,83% sedangkan kelas kontrol hanya 9,23%, dari perbandingan rata-rata kuesioner perbandingan dibuktikan bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi 10% dibanding kelas kontrol. Maka dari itu, media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual dapat dijadikan sebagai salah satu strategi yang dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.

2. Terdapat perbedaan nilai pada hasil belajar siswa, hasil belajar siswa juga meningkat dilihat dari hasil perhitungan statistik menggunakan aplikasi SPSS versi 26 yaitu diketahui rata-rata kenaikan skor kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual adalah 87,40 sedangkan kenaikan skor kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional adalah 78,84 sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 8,56.

Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual yakni lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $22.126 > 2.063$ dan nilai Sig. (2 tailed) $= 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual terhadap motivasi belajar siswa, diketahui berdasarkan rata-rata motivasi nilai pretest kelas kontrol adalah 79,84 sedangkan rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 88,92 perbandingan kondisi awal nilai rata-rata kedua kelas hanya 9,08.

Hasil uji hipotesis motivasi siswa nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $3.892 > 1.71088$ dan sig (2 tailed) $= 0,001 < 0,05$. Dari data yang diperoleh menunjukkan perubahan motivasi belajar siswa yang sangat baik dibandingkan sebelum dilakukan perlakuan dari hasil penerapan media pembelajaran *Flipbook* dengan model pembelajaran visual dan dinyatakan signifikan dalam peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga jurnal publikasi ini dapat diselesaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. S Narestuti, D. Sudiarti and U. Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 2, no. 6, p. 305–317, 2021.
- [2] R. Juliani & N. Ibrahim, "Pengaruh Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.," *LSE (Elementary School Education Journal)*, vol. 1, no. 7, p. 20–26, 2023.
- [3] A. D. R. Tati, "Pengaruh penggunaan *Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar," *Jurnal riset pendidikan dan pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 1-8, 2024.

- [4] R. G. & A. M. Y. Siringoringo, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital," Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa, vol. 3, no. 2, p. 66–76, 2024.
- [5] F. N. Cholis. & D. L. Setiawan, "Penerapan Metode Pembelajaran Positivisme Menggunakan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan asil Belajar Siswa Kelas XI SMK Plus Pertiwi.," Jurnal Intelektual Indo-MathEdu, vol. 5, no. 5, pp. 5742-5752, 2024.
- [6] E. R. N. & K. A. Prisila, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang.," Risenologi, vol. 6, no. 2, pp. 9-16, 2021.
- [7] R. & B. M. K. Roemintoyo, "*Flipbook* as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning.," Journal of Education Technology, vol. 1, no. 5, p. 8, 2021.
- [8] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," Merdeka Belajar,, p. 289–302., 2021.
- [9] G. Meilinda, C. Sunaeningsih, and A. Sujana, "Penggunaan Media *Flipbook* Digital untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya," AoEJ, vol. 15, no. 1, pp. 978-990, 2024
- [10] A. D. R. Tati, "Pengaruh penggunaan *Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar," Jurnal riset pendidikan dan pembelajaran, vol. 4, no. 1, pp. 1-8, 2024.
- [11] H. Awwaliyah, R. Rahayu, & A. Muhlisin, "Pengembangan E-modul berbasis *Flipbook* Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya," IJNSE, vol. 4, no. 2, pp. 516-523, 2021.
- [12] P. Wibowo, "Pengembangan bahan ajar mebnnggunakan aplikasi kvisoft *Flipbook* maker materi himpunan desimal," jurnal matematika, vol. 5, no. 2, pp. 147-156, 2018.
- [13] H. Fendy Kowarin dan R. Efendi, "Efektivitas Penggunaan E-Modul Pelajaran TIK Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Kabupaten Kepulauan Tanimbar," PETIK, vol. 11, no. 1, p. 99–113, 2025.
- [14] D. I. Putri dan R. Muthmainnah, "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Berbasis Literasi Visual Pada Mata Kuliah Botani Phanerogamae," PETIK, vol. 8, no. 2, p. 144–156, 2022.
- [15] M. Kahfi, E. Srirahayu, and Nurparida, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA," PETIK, vol. 7, no. 1, p. 63–70, 2024.