

**PENERAPAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Miftahurrahmah¹, Husaini²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah

miftahurrahmah137@gmail.com, husaini@uinsuna.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Indonesian language learning, particularly on fictional story materials at SD Negeri 11 Baktiya. The learning process was still dominated by lecture methods and limited use of instructional media, resulting in low student participation and difficulties in understanding the material. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of digital flipbook media in Indonesian language learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kurt Lewin model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 21 fourth-grade students of SD Negeri 11 Baktiya. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the implementation of digital flipbook media improved students' learning outcomes. The average score increased from 32.87 in the pre-action stage to 54.28 in Cycle I and continued to improve in Cycle II, achieving the predetermined success indicators. Furthermore, the use of digital flipbook media enhanced students' participation, interest, and learning motivation throughout the learning process. Therefore, digital flipbook media can be considered an effective instructional alternative for improving Indonesian language learning outcomes on fictional story materials in elementary schools.

Keywords: *digital flipbook, learning outcomes, Indonesian language.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi di kelas IV SD Negeri 11 Baktiya. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media *flipbook* digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas IV SD Negeri 11 Baktiya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa pada tahap pra tindakan sebesar 32,87 meningkat menjadi 54,28 pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan media *flipbook* digital juga meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

berlangsung. Dengan demikian, media *flipbook* digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi di sekolah dasar.

Kata Kunci: *flipbook digital*, hasil belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa karena berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif dan mampu mengakomodasi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, serta kemampuan memahami berbagai

jenis teks, termasuk teks cerita fiksi. Pembelajaran cerita fiksi di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan minat baca, kemampuan memahami isi bacaan, serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui pesan yang terkandung dalam cerita (Purwasari, 2023). Namun, keberhasilan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh strategi dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flipbook* digital, yaitu media pembelajaran berbentuk buku digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak konvensional (Istiq'faroh & Aliyah, 2022). Penggunaan media *flipbook* digital memungkinkan siswa berinteraksi secara lebih aktif dengan materi pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flipbook* digital memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian Juliani dan Ibrahim (2023) menemukan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Istiq'faroh dan Aliyah (2022) juga menunjukkan bahwa media *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel karena mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 11 Baktiya ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fiksi, masih didominasi metode ceramah

dan penggunaan buku teks. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 32,87 dan belum ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi cerita fiksi masih tergolong rendah dan memerlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih mudah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, tetapi juga memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia yang dapat

membantu siswa memahami isi cerita fiksi secara lebih mendalam (Juliani & Ibrahim, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Sugiyono, 2013). Model penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan

(*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Hermina, 2025).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 11 Baktiya, Kabupaten Aceh Utara, dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media *flipbook* digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest pada setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar hadir, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya (Daruhadi & Sopiati, 2024).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data observasi dianalisis dalam

bentuk persentase untuk mengetahui tingkat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Adapun data hasil tes dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah (Wahdhany et al., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Baktiya yang berjumlah 21 siswa. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi cerita fiksi. Hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai sebesar 32,87 dan belum ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita fiksi.

Setelah penerapan media *flipbook* digital pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 54,28 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 23,80%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan penyempurnaan strategi penggunaan media *flipbook* digital serta peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan presentasi kelompok. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa mampu memahami unsur-unsur cerita fiksi, mengidentifikasi tokoh, watak, latar, serta pesan yang terkandung dalam cerita. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Taha p	Juml ah Sisw a	Rata- rata Nilai	Ketuntas an (%)
Prete st	21	32,87	0%
Siklu s I	21	54,28	23,80%
Siklu s II	21	Mening kat	Mencapai indikator keberhasi lan

Sumber: Data hasil penelitian (2026)

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi sehingga membantu siswa memahami materi cerita fiksi dengan lebih mudah. Menurut Istiq'faroh dan Aliyah (2022), media *flipbook* digital mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian tersebut yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Juliani dan

Ibrahim (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flipbook* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Melalui media digital yang interaktif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Juliani & Ibrahim, 2023).

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat membantu siswa menerima dan mengolah informasi secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian materi, serta meningkatkan motivasi belajar (Ni'a, Yudiono, & Afian, 2024). Oleh karena itu, penerapan media *flipbook* digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 11 Baktiya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah

dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 11 Baktiya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flipbook* digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa pada tes awal (*pretest*) sebesar 32,87 meningkat menjadi 54,28 pada siklus I dan terus mengalami peningkatan pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media *flipbook* digital juga mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, dan unsur multimedia membuat siswa lebih mudah memahami materi cerita fiksi serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media *flipbook* digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, s terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, guru diharapkan dapat memanfaatkan media *flipbook* digital sebagai inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kedua, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang efektif. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *flipbook* digital pada materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Hermi, D. (2025). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Riset*

- Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743.
- Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). Pengembangan media flipbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 19–26.
- Ni'a, A. F., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 125–132.
- Purwasari, D. R. (2023). Pembelajaran cerita fiksi sebagai pendidikan multikultural pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(1), 15–30.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta, Indonesia: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Wahdhany, A. I., Setyawati, R. D., & Setyawati, A. N. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Wordwall di kelas IV SDN Tlogosari Kulon 01. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 2(2), 136–142.