

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII UPTD
SMPN 6 SINJAI**

Faqihudin¹, Abd. Rahman Trisno², Nurhikmah H.³, Suryadi Ishak⁴, Safaruddin⁵
Institusi/Lembaga Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Alamat e-mail : ¹faqihudin.panaikang@gmail.com,
²abd.rahmantrisnotriss@gmail.com, ³nurhikmah.h@unm.ac.id,
⁴suryadi.ishak@unm.ac.id, ⁵safaruddin@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of using interactive flipbook media to improve the cognitive learning outcomes of eighth-grade students in Indonesian language learning at UPTD SMPN 6 Sinjai. A quasi-experimental method was employed using a One-Group Pretest–Posttest Design involving 30 students selected purposively. Data were collected through cognitive achievement tests administered before and after the intervention. The instrument consisted of multiple-choice questions validated through expert judgment. Data analysis included descriptive statistics, a normality test (Shapiro–Wilk), and a Paired Sample t-test, followed by effect size calculation using Cohen’s d. The findings show a substantial improvement in students’ cognitive learning outcomes, with the mean pretest score increasing from 56.53 to 80.13 in the posttest, indicating a 23.6-point gain. The Paired Sample t-test revealed a significant difference between pretest and posttest scores ($t = -19.87$; $p < 0.001$). The effect size was categorized as very large (Cohen’s $d = 3.628$), demonstrating that the interactive flipbook had a strong influence on students’ cognitive achievement. In conclusion, interactive flipbook media is highly effective for enhancing cognitive learning outcomes in Indonesian language instruction at the junior high school level.

Keywords: Interactive Flipbook, Cognitive Learning Outcomes, Indonesian Language.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flipbook interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII UPTD SMPN 6 Sinjai. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *One-Group Pretest–Posttest Design*, melibatkan 30 siswa yang dipilih secara purposive. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Data diperoleh dari pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran menggunakan flipbook interaktif. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, serta Paired Sample t-test untuk menguji perbedaan nilai pretest dan

posttest. Selain itu, ukuran efek dihitung menggunakan Cohen's d untuk melihat kekuatan pengaruh perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 56.53 meningkat menjadi 80.13 pada posttest, dengan selisih 23.6 poin. Uji Paired Sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t = -19,87$; $p < 0,001$), dan nilai Cohen's $d = 3,628$ mengindikasikan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, media flipbook interaktif terbukti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif, Hasil Belajar Kognitif, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat pada era digital saat ini menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan inovasi berbasis teknologi ke dalam proses pembelajaran. Transformasi digital pendidikan tidak hanya berfokus pada penyediaan perangkat, tetapi juga pada pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran digital berkembang dari bentuk sederhana seperti presentasi statis menuju media yang lebih interaktif dan memungkinkan keterlibatan aktif siswa. Salah satu media digital yang semakin banyak diterapkan adalah flipbook interaktif, yaitu buku elektronik yang dilengkapi fitur multimedia (teks, gambar, animasi, audio, video, dan hyperlink)

yang dapat diakses melalui komputer, gawai, maupun perangkat digital lainnya (Fauzi et al., 2024). Kehadiran flipbook interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan fleksibel, sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang akrab dengan teknologi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan literasi siswa (Wati et al., 2023). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan kognitif, yang mencakup pemahaman terhadap bacaan, kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks, menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan, serta menyampaikan kembali informasi secara logis (Wati

et al., 2023). Hasil belajar kognitif merupakan indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa mampu memproses dan menggunakan konsep secara tepat (Akbar et al., 2024). Namun, berbagai laporan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menafsirkan isi teks, mengembangkan argumen, ataupun memahami konsep-konsep kebahasaan yang abstrak. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih didominasi ceramah turut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hidayatullah, 2024).

Kondisi serupa dijumpai di UPTD SMPN 6 Sinjai, tempat penelitian ini dilaksanakan. Berdasarkan observasi awal dan hasil evaluasi pembelajaran, terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas VIII belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan pada beberapa kompetensi dasar Bahasa Indonesia. Situasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang umumnya

masih berupa bahan ajar cetak dan slide presentasi sederhana; (2) kurang optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran; serta (3) rendahnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang monoton. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Pada penilaian hasil belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan menjadi keliru satu bentuk pengukuran efektivitas pembelajaran (Irwansyah et al., 2023).

Penggunaan media flipbook interaktif dipandang sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Flipbook interaktif memiliki keunggulan dalam hal tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, serta adanya fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mendalam (Mutia et al., 2025). Media flipbook interaktif dapat membantu siswa lebih memahami materi yang abstrak jika dibandingkan hanya menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Dimana flipbook

membuat siswa belajar secara mandiri, melatih siswa lebih kritis dalam menemukan jawaban (Sudarto et al., 2025). Penyajian materi dalam bentuk visual dan audiovisual membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Integrasi animasi dan video memberikan konteks yang lebih konkret, sementara fitur evaluasi seperti kuis interaktif memungkinkan siswa mengukur pemahaman mereka secara langsung (Mutia et al., 2025). Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien (Awwaliyah et al., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa flipbook interaktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep, konsentrasi, dan hasil belajar kognitif pada berbagai mata pelajaran, meskipun penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitasnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP masih terbatas (Syaharuddin & Abbas, 2023). Media jenis ini telah terbukti mampu meningkatkan fokus, mendorong partisipasi aktif, serta memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri (Ferdiansyah et al., 2020). Siswa menunjukkan sikap positif selama proses pembelajaran menggunakan media flipbook. Tidak ada siswa yang merasa bosan atau terlibat dalam aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaan media Flipbook interaktif masih dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas (Sudarto et al., 2025).

Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan media flipbook interaktif terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di UPTD SMPN 6 Sinjai. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada perubahan nilai hasil belajar, tetapi juga mengkaji bagaimana media ini mempengaruhi proses pembelajaran secara keseluruhan, termasuk interaksi siswa dengan materi dan respons mereka terhadap pembelajaran digital. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran

inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan rekomendasi mengenai strategi implementasi flipbook interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat dijadikan acuan bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan media digital serupa. Selain itu, penelitian ini dapat membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran lain yang lebih adaptif dan berkelanjutan sejalan dengan tantangan pendidikan abad 21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design* (Hastjarjo, 2019). Pendekatan kuantitatif digunakan karena memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel secara numerik, menganalisis hubungan antara variabel secara objektif, dan menarik kesimpulan berdasarkan data empiris yang dapat diukur (Sihotang, 2023). Desain ini dipilih karena peneliti ingin mengukur efektivitas penggunaan media flipbook interaktif terhadap hasil

belajar kognitif siswa dalam satu kelompok yang sama tanpa adanya kelompok pembanding. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII UPTD SMPN 6 Sinjai, yang ditentukan melalui teknik purposive berdasarkan pertimbangan kesesuaian jadwal pembelajaran serta homogenitas karakteristik kelas. Seluruh siswa mengikuti rangkaian penelitian mulai dari tes awal, pemberian perlakuan, hingga tes akhir.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dalam materi Bahasa Indonesia. Instrumen diuji validitas menggunakan korelasi item–total dan reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha sebelum digunakan. Instrumen tersebut telah melalui proses validasi isi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian materi, kedalaman indikator, serta relevansi soal dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan penggunaan flipbook interaktif selama proses pembelajaran dan memastikan

bahwa perlakuan diberikan secara konsisten sesuai skenario pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun rencana pembelajaran, mempersiapkan media flipbook interaktif, serta melakukan validasi instrumen tes. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan flipbook interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Setelah perlakuan diberikan sesuai jumlah pertemuan yang direncanakan, siswa kemudian diberikan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan kognitif (Nurmala et al., 2021).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan menggunakan aplikasi JASP, analisis statistik inferensial. Uji prasyarat seperti uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diterapkan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis parametrik.

Selanjutnya, teknik *Paired Sample t-test* digunakan untuk melihat perbedaan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sekaligus menentukan efektivitas penggunaan flipbook interaktif. Analisis dilengkapi dengan perhitungan ukuran efek (*effect size*) menggunakan Cohen's *d* untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flipbook interaktif terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII UPTD SMPN 6 Sinjai. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) kepada 30 siswa pada kelas eksperimen. Hasil analisis deskriptif dan inferensial disajikan sebagai berikut.

1. Hasil Deskriptif Pretest dan Posttest

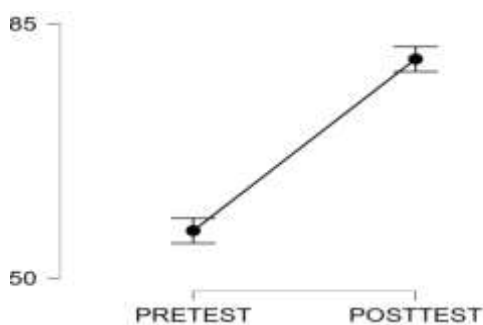
Secara deskriptif, hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media

flipbook interaktif. Nilai rata-rata, standar deviasi, dan standar error disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

<i>Descriptives</i>					
	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
PRETEST	30	56.53	14.55	2.656	0.257
POSTTEST	30	80.13	11.58	2.114	0.144

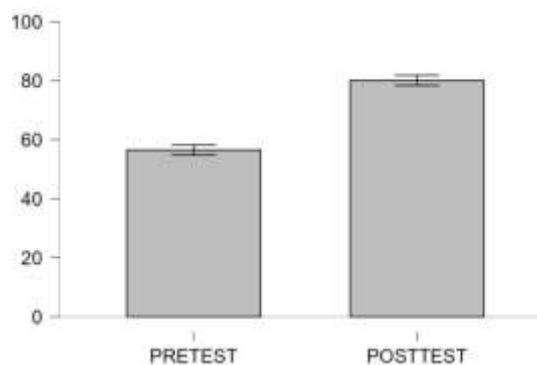
Analisis deskriptif menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 56.53 dengan standar deviasi 14.55, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80.13 dengan standar deviasi 11.58. Peningkatan sebesar 23.6 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan kognitif yang cukup besar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan flipbook interaktif. Penurunan deviasi standar menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada tingkat pemahaman yang lebih seragam setelah perlakuan diberikan (Ningsih, 2023)



Gambar 1. Descriptive Plot

Gambar 1 menunjukkan perubahan skor rata-rata pretest dan posttest melalui grafik deskriptif. Dapat dilihat bahwa skor meningkat dari 56,53 pada pra-tes menjadi 80,13 pada posttest, yang berarti kemampuan kognitif siswa meningkat setelah menggunakan media flipbook interaktif. Tren naik pada grafik menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran ini telah memberikan dampak positif dan stabil.

Selain grafik garis, diagram batang juga digunakan untuk membuat perbandingan antara skor pretest dan posttest menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.



Gambar 2. Bar Plot

Gambar 2 memperlihatkan perbandingan nilai rata-rata pretest (56.53) dan posttest (80.13) melalui diagram batang. Perbedaan tinggi batang yang signifikan menunjukkan peningkatan pemahaman kognitif siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Visualisasi ini sejalan dengan data statistik deskriptif dan memperkuat kesimpulan bahwa intervensi tersebut berdampak positif pada hasil belajar siswa.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk menentukan apakah data berdistribusi normal (Gaussian), yang merupakan prasyarat penting dalam penerapan uji statistik parametric (Permana & Iksari, 2023). Pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk dimaksudkan untuk memeriksa apakah data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa:

Tabel 2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

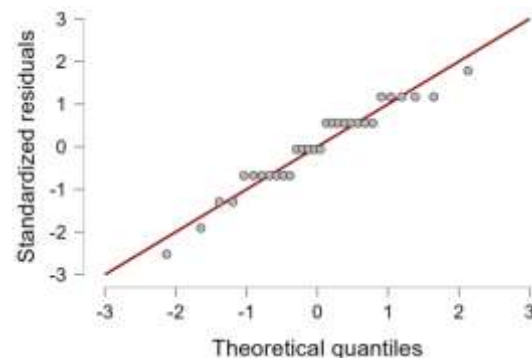
Test of Normality (Shapiro-Wilk)

			W	p
PRETEST	-	POSTTEST	0.946	.129

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data posttest memiliki nilai signifikansi $p = 0.129$, yang berada di atas batas signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis

inferensial menggunakan Paired Sample t-test. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik



Gambar 3. Q-Q Plot

Gambar 3 menunjukkan diagram Q-Q dari perbedaan skor pretest dan posttest. Titik-titik data mengikuti garis diagonal, menunjukkan bahwa distribusi data mendekati normal. Hal ini sesuai dengan hasil uji Shapiro-Wilk ($W = 0.946$; $p = 0.129$), sehingga data memenuhi asumsi normalitas dan cocok untuk dianalisis menggunakan uji t berpasangan.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang bertujuan memastikan varian antar kelompok setara, sehingga syarat uji statistik parametrik terpenuhi (Usmadi, 2020). Homogenitas varians diperiksa menggunakan Levene's Test.

Tabel 3. Uji Homogneitas (Levene's)

<i>Test of Equality of Variances (Levene's)</i>				
	F	df ₁	df ₂	p
NILAI	3.451	1	58	.068

Berdasarkan tabel, diperlihatkan nilai p 0,068 lebih besar dari 0,05, menunjukkan varians skor pretest dan posttest homogen. Homogenitas varians ini berarti penyebaran skor sebelum dan sesudah perlakuan sebanding tanpa dipengaruhi ketidakteraturan variabilitas, sehingga analisis dengan paired samples t-test dapat dilakukan secara sah.

4. Uji Hipotesis dan Effect Size

Uji hipotesis merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan data sampel untuk menolak atau menerima hipotesis terkait parameter populasi (Wardani, 2020). Proses ini menggunakan paired samples t-test untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah perlakuan, serta menghitung effect size untuk menilai kekuatan pengaruh perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples t-test dan Effect Size

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p	Cohen's d	SE Cohen's d
PRETEST	POSTTEST	-19.87	29	< .001	-3.628	0.224

Note. Student's t-test.

Hasil analisis Paired Sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai $t = -19,87$ dengan $df = 29$ dan $p < 0.001$ mengindikasikan bahwa perlakuan berupa penggunaan flipbook interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Nilai signifikansi yang sangat rendah menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat intervensi pembelajaran yang diberikan.

Besarnya pengaruh perlakuan diukur menggunakan Cohen's d. Nilai Cohen's d = 3.628, yang termasuk dalam kategori sangat besar (> 2.0). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif memberikan dampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, pengaruh perlakuan dapat dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan flipbook interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar

kognitif siswa. Peningkatan yang terlihat dari nilai rata-rata, variasi data, serta hasil uji statistik menunjukkan bahwa media tersebut mampu membantu siswa memahami materi, meningkatkan perhatian, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Peningkatan rata-rata 23.6 poin (80.13 - 56.53) merupakan peningkatan yang sangat tinggi. Mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan melalui media flipbook interaktif lebih mudah dipahami, menarik, dan membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sebelumnya cukup sulit dipahami.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII UPTD SMPN 6 Sinjai. Peningkatan rata-rata nilai dari 56.53 pada pretest menjadi 80.13 pada posttest mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa secara

substansial terhadap materi yang diajarkan. Perbedaan skor yang cukup besar ini mencerminkan bahwa siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika materi disajikan secara visual, interaktif, dan terstruktur.

Secara pedagogis, flipbook interaktif memberikan beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran tradisional. Flipbook interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, serta kuis interaktif (Syaharuddin & Abbas, 2023). Elemen-elemen multimedia tersebut berperan dalam meningkatkan fokus dan retensi informasi, sebagaimana ditegaskan dalam teori belajar multimedia oleh Mayer (Erminawati et al., 2022). Siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui channel visual dan verbal secara bersamaan (Husein, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, termotivasi, dan aktif mengikuti pembelajaran ketika flipbook interaktif digunakan (Aini et al., 2022).

Peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan juga didukung oleh

hasil uji statistik Paired Sample t-test yang menunjukkan nilai $p < 0.001$. Hal ini menegaskan bahwa perubahan hasil belajar bukan terjadi secara acak, tetapi merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan. Selain itu, nilai Cohen's d sebesar 3.628 menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat besar. Dalam konteks penelitian pendidikan, nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook interaktif memiliki pengaruh yang jauh di atas rata-rata media pembelajaran pada umumnya. Artinya, flipbook interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun pemahaman konseptual siswa secara mendalam.

Dari perspektif proses belajar, flipbook interaktif memberi peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang. Siswa dapat membuka kembali halaman tertentu, menonton ulang animasi atau video, dan mengerjakan latihan yang tersedia dengan cara mereka sendiri (Novelina & Vebrianto, 2023). Fitur navigasi yang mudah dan tampilan menarik membantu siswa mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat terhadap materi. Dengan demikian, keberhasilan

pembelajaran melalui flipbook interaktif tidak hanya bergantung pada materi yang disajikan, tetapi juga pada interaktivitas yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar (Citramastika & Mimihariyani, 2025).

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Azzahra & Prasetyo, 2024). Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa penggunaan flipbook interaktif merupakan pendekatan yang relevan dan efektif pada pembelajaran abad ke-21, terutama pada materi Bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman konsep, analisis teks, dan interpretasi informasi.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media flipbook interaktif dapat dianggap sebagai inovasi yang menjawab kebutuhan pembelajaran modern (Andini et al., 2024), terutama bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi digital. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membuka kesempatan

bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII UPTD SMPN 6 Sinjai. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 56.53 pada pretest menjadi 80.13 pada posttest, atau terjadi kenaikan sebesar 23.6 poin. Hasil uji Paired Sample t-test menghasilkan nilai $t = -19.87$ dengan $p < 0.001$, yang menandakan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai Cohen's $d = 3.628$ mengindikasikan pengaruh yang sangat besar, menunjukkan bahwa flipbook interaktif memberikan dampak kuat terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian, media flipbook interaktif terbukti efektif dan layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman

siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. N., Gusfarenie, D., & Murtadlo, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 97–102.
- Akbar, A., Safaruddin, S., & Umar, U. (2024). Pengaruh motivasi berprestasi dan gaya belajar audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Pendidikan Islam. Jurnal Al-Ilmi Jurnal Riset*, 5(1), 35–45.
- Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., Halizha, C. A., Pardede, C. B., & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Awwaliyah, H., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 4(2), 516–523.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD*, 1(1), 40–55.

- Citramastika, C., & Mimihariyani, M. (2025). Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran Flip book Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 184–193.
- Erminawati, E., Arief, Z. A., & Gatot, M. (2022). *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*.
- Fauzi, M. S., Cahyono, D., Arianto, F. C., & Mangape, G. (2024). Pengembangan Dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif Untuk Pengajaran Bola Voli Di Sekolah Menengah Pertama. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 2911–2920.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H, N. H. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin psikologi*, 27(2), 187–203.
- Hidayatullah, M. S. (2024). Diagnosis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Karangan Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Mahmudiyah. *Elhakim: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 69–83.
- Husein, H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Irwansyah, M. R., Nurhikmah, H., & Sinaga, A. V. (2023). *Pengaruh Penggunaan E-Book Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Kelas VII Di SMP Negeri 13 Makassar*.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Atmaja, M. A. R., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9(1), 42–51.
- Ningsih, S. (2023). *Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode demonstrasi di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 200513 Manunggang Julu Kecamatan Padangsidempuan Tenggara (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali*.
- Novelina, R., & Vebrianto, R. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Digital Melalui Pendekatan Steam (Berbasis ADDIE)*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal basicedu*, 5(6).
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji normalitas data menggunakan metode empirical distribution function dengan memanfaatkan

- Matlab dan Minitab 19. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1).
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. UKI Press.
- Sudarto, Sukaria, M. I., & Faqihudin. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Flipbook Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 31 Panaikang Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(7), 1015–1020.
<https://doi.org/http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Syahrudin, S., & Abbas, E. W. (2023). *Teknologi Dalam Blended Learning Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (deskriptif, komparatif dan asosiatif)*. Lppm Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah.
- Wati, M. L. K., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2023). Peran Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Pertama. *SeBaSa*, 6(2), 447–461.