

**Penerapan Media Flipbook Pada Materi Pembelajaran Mengenal Lingkungan  
Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV SDN  
Bumiayu 3 Malang**

**Yesica Ira Agustina<sup>1\*</sup>, Lilik Sri Hariani<sup>2</sup>, Wiwik Lailis Naini<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia*

<sup>3</sup>*SDN Bumiayu 3 Kota Malang, Jl. Kyai Parseh Jaya No. 51, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia*

*\*jessica1608@gmail.com, liliksrihariani@unikama.ac.id*

**Abstract:** *This study aims to determine the improvement of students' learning outcomes in Pancasila education subjects using flipbook media. This study was conducted in two cycles consisting of two meetings. This research method uses Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart action model. Data collection techniques are in the form of observation and documentation. Based on the results of the study, it was obtained in the pre-cycle that the learning outcome completion was 21%. In cycle I, the average value increased to 51% and in cycle II it increased to 86%. It can be concluded that the use of flipbook media can improve students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education subjects in grade IV at SDN Bumiayu 3 Malang City.*

**Key Words:** *Learning Outcomes, Cognitive, Flipbook*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *flipbook*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model tindakan Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pada pra siklus ketuntasan hasil belajar sebesar 21%. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi belajar menjadi 51% dan pada siklus II meningkat menjadi 86%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Bumiayu 3 Kota Malang.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Kognitif, *Flipbook*

## **Pendahuluan**

Abad 21 membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang membawa perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi (Rahayu, 2022). Abad 21 ditandai dengan berkembangnya informasi secara digital serta mampu menghubungkan masif (Syahputra, 2018). Adanya teknologi dapat menggabungkan dunia menjadi tanpa batas meskipun terpisah secara geografis (Murniyudi, 2018). Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat, dan membawa banyak perubahan yang terjadi, termasuk dalam dunia pendidikan. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk

mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Izabella., 2021). Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat berpengaruh untuk hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam penyampaian pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media, antara lain menggunakan media pembelajaran berupa *wordwall*, *educaplay*, *flipbook*, *quizizz*, dll. Dengan adanya media *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini sudah mengalami kemajuan yang pesat karena adanya perkembangan teknologi. Oleh karena itu, untuk mengimbangi dampak perubahan teknologi saat ini, guru hendaknya memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan, menantang, yang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta menumbuhkan bakat, minat, dan perkembangan fisik bagi peserta didik. Dunia pendidikan tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran meliputi guru, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran, dimana semua saling berinteraksi dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat menunjang tercapainya tujuan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran (Listyaningsih et al., 2023). Media pembelajaran merupakan alat peraga dalam proses pembelajaran (Ahmad Zaki, 2020). Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu tercapainya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar akan tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka peserta didik memerlukan media yang tepat dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Bumiayu 3 Malang pada bulan Agustus, diperoleh hasil bahwa pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang maksimal. Terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dan malu bertanya ketika tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa menurunnya hasil belajar mereka dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kurang menarik dan peserta didik merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di sekolah (Kurniawan et al., 2017). Sedangkan menurut (Prananda, 2019) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik berdasarkan pengalaman

dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Prasasti et al., 2019) berpandangan bahwa hasil belajar adalah hasil pencapaian tujuan pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran dalam waktu tertentu. Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kualifikasi belajar yang berhasil dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran yang berkaitan dengan muatan pembelajaran tertentu. Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat menunjukkan bahwa mereka memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh gurunya, sedangkan hasil belajar yang rendah dapat menunjukkan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Hasil belajar dapat diketahui melalui perubahan-perubahan yang terlihat pada peserta didik yang meliputi perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berdasarkan pembahasan di atas, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan memudahkan pemahaman pada materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *flipbook*. Media *flipbook* adalah media pembelajaran seperti buku yang setiap halamannya menyertakan teks, animasi, gambar, video, suara, dan link, sehingga terciptanya pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Flipbook* yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video, dan suara dapat menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Melalui media pembelajaran yang menarik peserta didik akan terstimulus dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan minat dan hasil belajarnya (D. Rahayu., 2021). *Flipbook* digital merupakan perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format *flash flipbook*. *Flipbook* memberikan kemampuan untuk menjadi animasi *flipping flash* sehingga membuat pengguna merasa interaktif dengan adanya buku digital tersebut (Dian Putra et al., 2023). *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang secara sistematis memuat materi, berupa teks, benda, dan suara yang kemudian disajikan dalam format digital dengan unsur multimedia yang membantu pengguna menjadi lebih interaktif dengan media (Oktaviani & Arini, 2021). *Flipbook* merupakan sebuah buku digital dengan penyajian berupa teks, suara, gambar, serta video yang disusun dengan menarik bertujuan untuk meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Masitoh et al., 2022). Dari penjelasan beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang berisi berbagai teks, gambar, dan suara yang disusun secara sistematis dengan tampilan digital. Menurut (Masrifah Amilatul, D., 2023) kelebihan dari media *flipbook* yaitu peserta didik memiliki pengalaman yang banyak dari beberapa media pembelajaran, menghilangkan rasa bosan, dan dapat digunakan diandroid dan

desktop. Media *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, hal tersebut sejalan dengan (D. Rahayu et al., 2021) dan (Ilham Setiadi et al., 2021) kedua peneliti tersebut berhasil menggunakan aplikasi *flipbook* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilansir dari penelitian (Fauziah et al., 2017) penurunan semangat belajar dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Noviyanti et al., 2020), dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran masih berpusat pada media buku teks atau buku ajar. (Hidayati, 2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif pada proses pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Wiranti, 2023.) mengatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik pada kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara selama kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV di SDN Bumiayu 3 Kota Malang pada materi mengenal lingkungan sekitar melalui media *flipbook*. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan pengembangan teknologi dalam sebuah pembelajaran di kelas.

### **Metode Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research sebagai penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan merekonstruksi mutu praktik pembelajaran di kelas (Izabella et al., 2021a). PTK ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Mengetahui Lingkungan Sekitar dengan berbantuan media *flipbook*. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 peserta didik dan pelaksanaan PTK dilakukan di SDN Bumiayu 3 Kota Malang. Pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklusnya dilaksanakan dua pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan dalam empat tahapan penelitian tindakan kelas. Empat tahapan penelitian tersebut menurut Arikunto (2019), Subyantoro (2019), dan Supardi (2019) dalam (Izabella et al., 2021) yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini menggunakan bentuk tes objektif berupa pemberian soal esai yang diberikan oleh guru pada

tahap akhir pembelajaran (evaluasi). Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data yang terkumpul dianalisis dengan analisis flow model (Vikiantika et al., 2022) yang meliputi 3 hal, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menghitung hasil observasi kegiatan pembelajaran di cari persentase nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus (Margono dalam (Vikiantika., 2022).

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan melalui tabel berikut.

**Tabel 1 Presentase Keberhasilan Tindakan**

Taraf Keberhasilan	Kriteria
90% ≤ NR ≤ 100%	Sangat Baik
80% ≤ NR < 90%	Baik
70% ≤ NR < 80%	Cukup
60% ≤ NR < 70%	Kurang
0% ≤ NR < 60%	Sangat Kurang

(Margono dalam (Vikiantika., 2022)

Penghitungan data angket, ditentukan dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono dalam (Vikiantika et al., 2022))  $P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$

Keterangan:

P= Angka presentase

Skor ideal= skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Analisis data angket dilakukan dengan mengkaji setiap pernyataan. Dari setiap pernyataan diperoleh total skor dari seluruh peserta didik. Skor rata-rata setiap pertanyaan diperoleh dari skor total dibagi banyaknya peserta didik. Untuk menentukan respon peserta didik, digunakan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 2 Presentase Keberhasilan Tindakan**

Taraf Keberhasilan	Kriteria
$P \leq 25$	Kurang
$25 < P \leq 50$	Cukup
$50 < P \leq 75$	Tinggi
$75 < P \leq 100$	Tinggi Sekali

(Sugiyono dalam (Vikiantika et al., 2022)

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media *flipbook* muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi mengenal lingkungan sekitar kelas IV. Hasil belajar peserta didik aspek kognitif muatan Pendidikan Pancasila kelas IV secara klasikal mengalami kenaikan apabila presentase kenaikan mencapai  $\geq 75\%$  dengan nilai rata-rata hasil belajar  $\geq 80$ . Hasil belajar kognitif peserta didik dinyatakan tuntas apabila hasil evaluasi kognitif mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka diperoleh hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini minimal dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan, sehingga apabila hasil yang diperoleh pada siklus I tidak mencapai indikator keberhasilan penelitian, maka dapat diperbaiki pada siklus II. Persentase ketuntasan peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kondisi prasiklus, menunjukkan nilai presentase ketuntasan yang relatif rendah. Presentase ketuntasan pra siklus dilihat dari hasil belajar aspek kognitif pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar secara berturut-turut adalah 63,2% dan 66,8. Rendahnya presentase ketuntasan belajar peserta didik diselesaikan dengan melakukan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I dan siklus II, peneliti terlebih dahulu melakukan perencanaan sesuai desain penelitian Kemmis dan Taggart. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, sumber belajar, instrumen penilaian, instrumen observasi dan pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan atau tindakan. Pada tahap pelaksanaan atau tindakan. Setiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan yang mana setiap pertemuan dilakukan secara langsung dengan menggunakan media *flipbook*. Pada akhir tahap pembelajaran peserta didik diberikan soal evaluasi untuk menilai hasil belajar kognitif peserta didik. Peneliti kemudian melakukan observasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap pertemuan dalam satu siklus. Tahapan terakhir adalah yaitu apabila belum terdapat peningkatan hasil belajar aspek kognitif pada peserta didik maka dilakukan perbaikan, dan apabila hasil belajar aspek kognitif peserta didik telah mengalami peningkatan maka penelitian berakhir.

### **Pra Siklus**

Pra siklus dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024, dalam kegiatan pra siklus peneliti melakukan tiga hal yaitu menganalisis nilai Pendidikan Pancasila pada materi sebelumnya, melakukan kegiatan observasi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dan memberikan angket kebutuhan peserta didik.

Pada saat pra siklus ini terdapat 5 anak yang mendapatkan nilai 35, 8 anak mendapatkan nilai 40, 2 anak mendapatkan nilai 55, 6 anak mendapatkan nilai 70, dan 7 anak mendapatkan nilai 80. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 80. Berikut tabel ketuntasan hasil belajar peserta didik pra siklus.

**Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pra siklus**

Nilai	Status	Jumlah	Presentase (%)
< 80	Belum Tuntas	21	79%
≥ 80	Tuntas	7	21%
Jumlah		28	100%

(Peneliti, 2024)

Bedasarkan tabel di atas sebanyak 7 peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam tes dengan presentase 21% dan sisanya sebanyak 21 peserta didik dinyatakan belum tuntas dengan presentase 79%.

#### Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 sampai dengan 9 Agustus 2024. materi yang diajarkan pada siklus I ini yaitu mengenai Mengenal Lingkungan Sekitar. Dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam pelaksanaan siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan dengan setiap pertemuannya 35 menit. Pada tahap ini, peneliti menyampaikan materi menggunakan media *flipbook* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Peneliti bertindak sebagai guru serta peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai observer selama penelitian. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik selama Pelaksanaan Siklus I**

Kriteria	Skor	Pertemuan I		Pertemuan II		Soal Evaluasi Siklus I	
		Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase
≥ 80	Tuntas	10	25%	12	51%	15	65%
< 80	Belum Tuntas	18	75%	16	49%	13	35%
Total		28	100%	28	100%	28	100%

(Peneliti, 2024)

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pengerjaan LKPD pertemuan 1 sebanyak 10 peserta didik atau 25% tuntas dengan nilai diatas KKM, sedangkan ada 18 peserta didik atau 75% belum tuntas. Pada pertemuan 2 ada 12 peserta didik yang tuntas dengan presentase 51 %, sedangkan ada 16 peserta didik dengan presentase 49% yang belum tuntas. Selain itu juga terdapat penurunan presentasi ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik pada pengerjaan LKPD pertemuan II dan soal evaluasi siklus I. Secara keseluruhan hasil belajar kognitif peserta didik setiap pertemuan < 80 hal ini belum bisa dikatakan mencapai kriteria ketuntasan , oleh karena itu hal ini menjadi fokus peneliti untuk memperbaiki pada siklus II.

### Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 12-15 Agustus 2024. Materi yang diajarkan pada siklus II ini yaitu mengenai materi cara menghargai perbedaan Lingkungan sekitar. Sama seperti siklus I, siklus II dalam perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Pelaksanaan siklus II ini dilakukan selama dua kali pertemuan dengan setiap pertemuannya dilaksanakan selama 35 menit. Peneliti bertindak sebagai guru serta peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai observer selama penelitian. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik selama Pelaksanaan Siklus II**

Kriteria	Skor	Pertemuan I		Pertemuan II		Soal Evaluasi Siklus I	
		Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Presentase
≥ 80	Tuntas	20	78%	22	80%	24	86%
< 80	Belum Tuntas	8	22%	6	20%	4	14%
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

(Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada setiap pertemuan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pengerjaan LKPD selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat bahwa ada 20 peserta didik dengan presentase 78% dan sisanya yaitu ada 8 peserta didik dengan 22% yang belum tuntas. Pada pengerjaan soal evaluasi ada 22 peserta didik dengan presentase 80% tuntas dan sisanya 6 peserta didik dengan presentase 14% belum tuntas. Melalui tabel tersebut dikategorikan bahwa pelaksanaan siklus II dilihat dari hasil belajar kognitif peserta didik sudah optimal.

Pada pelaksanaan tes sumatif setelah siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan dengan kondisi sebelum penelitian atau prasiklus dan siklus I. Pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik sudah mencapai angka 86%. Secara keseluruhan hasil belajar kognitif peserta didik setiap pertemuannya  $\geq 80\%$ , dimana sudah memenuhi kriteria ketuntasan maka penelitian dihentikan. Berikut hasil tabel perbandingan hasil belajar kognitif peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 6 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Kriteria	Skor	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Peserta didik	Presentase	Jumlah Peserta didik	Presentase	Jumlah Peserta didik	Presentase
$\geq 80$	Tuntas	7	21%	15	51%	24	86%
$< 80$	Tidak Tuntas	21	79%	13	49%	4	14%
<b>Total</b>		28	100%	28	100%	28	100%

(Peneliti, 2024)

Jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada pra siklus yaitu sebanyak 21 anak. Setelah siklus I berlangsung jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM semakin meningkat. Hal tersebut menjadi tolak ukur peneliti untuk di siklus II. Hal tersebut karena desain atau tampilan dari media pembelajaran berbasis *flipbook* yang kurang menarik. Oleh karena itu pada siklus II telah disesuaikan desain atau tampilannya dari media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan materi serta adanya inovasi *educaplay* di dalam *flipbook*. Berdasarkan perubahan tersebut maka diperoleh hasil ketuntasan belajar peserta didik  $\geq 75\%$  yaitu 86%.

Data yang diperoleh dari siklus I sampai dengan siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif kelas IV di SDN Bumiayu 3 Kota Malang pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Lingkungan Sekitar menggunakan media *flipbook* telah mengalami peningkatan. Hal tersebut relevan dengan penelitian (D. Rahayu et al., 2021) dan (Ilham Setiadi et al., 2021), (Fauziah et al., 2017) menyatakan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Sedangkan dalam penelitian (Velinda et al., 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran di SD diperlukan media flipbook agar dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini terfokus pada peningkatan hasil belajar

kognitif peserta didik melalui media *flipbook*, sehingga untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik perlu melakukan studi pustaka yang lain sebagai referensi.

Penelitian ini juga diperlukan pembaharuan sesuai dengan kebutuhan media yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi tenaga pendidik ataupun peneliti lain dalam merencanakan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

### **Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Lingkungan sekitar dengan penerapan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Dari hasil pra siklus menunjukkan ada sebanyak 79% peserta didik kelas IV SDN Bumiayu 3 Kota Malang ketuntasan hasil belajar masih dibawah KKM. Oleh karena itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai alat bantu untuk pengembangan inovasi pendidikan. Pelaksanaan PTK dilakukan selama II siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan 49% yang belum memenuhi kriteria ketuntasan kelas yaitu  $\geq 80\%$ . Hal tersebut sebagai bahan pertimbangan peneliti untuk melanjutkan siklus II. Pada siklus II adanya peningkatan kriteria ketuntasan kelas yaitu sebanyak 35%. Ada sebanyak 24 peserta didik dengan presentase 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yang telah ditentukan yaitu  $\geq 80\%$  sehingga penelitian dihentikan. Penggunaan animasi, video, dan tampilan visual yang beragam menjadikan peserta didik menjadi senang dan antusias dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan ke peserta didik beragam, sehingga perlu diadakan pengembangan media *flipbook* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan keperluan peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

### **Daftar Rujukan**

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Dian Putra, A., Yulianti, D., Fitriawan, H., Digital, F., Pembelajaran, E., Ajar, B., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk*

- Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 4). <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Disusun, N. H., Kusmanto, D. B., & Pd, M. (n.d.). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (ADOBE FLASH CS6) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN JURUG SEWON*.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA TANGERANG. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Ilham Setiadi, M., Muksar, M., Suprianti, D., Malang, N., Bandungrejosari, S., & Aktivitas Hasil Belajar, F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021a). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021b). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). STUDI ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK DASAR OTOMOTIF. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar (Erna Listyaningsih dkk.) | 620 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Masitoh, A., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., Tidar, J., 21, N., Magersari, K. M., Selatan, J., Tengah, I., & Kunci, K. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD The Influence of Jigsaw Learning Model Using Flipbook Media on Social Studies Learning Outcomes for Grade V Elementary School*. 4(1), 21–27. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Masrifah Amilatul, D. (2023). *MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPAS. Cahya Ghani Recovery*. (n.d.).
- Murniayudi, H., Mustadi, A., & Jerusalem, M. A. (2018). Reciprocal teaching: Sebuah inovasi pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa PGSD. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 173. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3308>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>

- Prananda, G. (2019). *KORELASI ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Issue 3). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Prasasti, D. E., Dewi Koeswanti, H., & Giarti, S. (2019). *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SD* (Vol. 3, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putri, H. S., & Wiranti, D. A. (n.d.). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 DI SD BOPKRI 3 BONDO*.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Syahputra, E. (2018). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia*. 1276–1283.
- Velinda, F., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Media Digital Flipbook Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1308–1316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7325>
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328>