**Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa**
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1136 - 1153

# PENGARUH *FLIPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

**Riswanda Apri Pramila[1], Enik Setiyawati[2]**

[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

**Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:
Diterima: 8 Mei 2026
Revisi: 12 Mei 2026
Diterima: 15 Juni 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Flipbook media, learning outcomes, digital learning media, cognitive skills

Kata Kunci:
Media Flipbook, hasil belajar, media digital, ketrampilan kognitif

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6499

Surel Korespondensi:
riswandapramila2@gmail.com

**Abstract**

This study aimed to examine the effect of using Flipbook media on elementary school students' learning outcomes. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 29 fourth-grade students at SDN Gamping 1, selected using a saturated sampling technique. Data were collected through cognitive tests administered before and after the treatment. The results showed an improvement in students' learning outcomes, as indicated by an increase in the mean score from 56.8 on the pretest to 81 on the posttest. The N-Gain score of 0.56 was categorized as moderate. Improvements were also observed across all cognitive domains, ranging from remembering to evaluating. These findings indicate that Flipbook media are effective in enhancing students' understanding through interactive and visually engaging content presentation. Therefore, Flipbook media can serve as an innovative alternative for supporting learning in elementary schools. The use of interactive digital media such as Flipbook can provide students with more engaging learning experiences while facilitating the development of cognitive competencies.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental berupa one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 29 siswa kelas IV SDN Gamping 1 yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kognitif sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 56,8 pada pretest menjadi 81 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,56 termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan juga terjadi pada seluruh ranah kognitif, mulai dari mengingat hingga mengevaluasi. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan visual. Dengan demikian, *Flipbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak positif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Angin & Juwitaningsih, 2023). Pada era abad ke-21, penggunaan teknologi digital menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran telah mengalami transformasi dari bentuk fisik menjadi digital yang lebih interaktif. Pemanfaatan media digital tidak hanya mempermudah kegiatan belajar, tetapi juga memberi

pengalaman bagi siswa dalam menguasai teknologi (Akbar, 2021). Oleh karena itu, media digital penting digunakan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA merupakan proses yang membantu siswa belajar dengan lebih bermakna dan mampu menguasai pengetahuan serta konsep IPA melalui keterampilan proses. Pembelajaran ini juga melibatkan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang mencakup fakta, proses, produk, dan teori mengenai berbagai peristiwa alam. Pembelajaran IPA sangat penting untuk dikenalkan kepada peserta didik. Tujuan dari pembelajaran IPA adalah mengenalkan peserta didik pada lingkungan alam yang menjadi tempat tinggalnya. Setelah mengenal dan memahami lingkungan alam melalui pembelajaran IPA, diharapkan peserta didik semakin mencintai dan merawat alam di sekitarnya (Luthfi et al., 2023). Maka setiap orang diberikan kesempatan untuk meraih hasil yang baik selama proses belajar, karena pembelajaran IPA berfokus pada proses dan hasilnya (Sari & Atmojo, 2021).

Hasil belajar merupakan pencapaian akademik yang dicapai melalui ujian, tugas, dan partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada hasil belajar tersebut. Dalam dunia akademik, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai rapor atau ijazah. Namun, untuk menilai keberhasilan dalam ranah kognitif, hasil belajar siswa dapat berfungsi sebagai tolok ukur (Dakhi, 2020). Menurut Benjamin S. Bloom dalam taksonominya, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama seperti ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Salah satunya yaitu ranah kognitif yang merupakan salah satu ranah dalam taksonomi tujuan pendidikan yang berfokus pada keterampilan berpikir. Pengukuran pada ranah ini dilakukan secara bertahap, mulai dari tingkat yang paling dasar hingga yang paling kompleks. Tingkat-tingkat tersebut meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Setiap tingkat memiliki karakteristik dan indikator pencapaian yang berbeda, sehingga

dapat dijadikan acuan dalam menilai perkembangan keterampilan berpikir secara komprehensif (E Silva et al., 2023).

Hasil belajar menjadi aspek yang penting untuk diteliti karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Melalui hasil belajar, guru maupun peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks penelitian ini, pengukuran hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif yang diperoleh melalui pemberian soal tes, sehingga dapat diketahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Penggunaan tes kognitif ini memungkinkan peneliti untuk mengukur hasil belajar secara objektif melalui data yang dapat dianalisis. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa. Media tersebut dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan melakukan penelitian terhadap hasil belajar, peneliti dapat memperoleh bukti yang jelas mengenai sejauh mana penerapan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian siswa. Data hasil belajar yang diperoleh menjadi dasar untuk menilai efektivitas penggunaan media tersebut dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga memiliki manfaat bagi guru dan pihak sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Melalui informasi tersebut, guru dapat memilih dan mengembangkan metode serta media yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan mampu mendorong peningkatan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar (Yju et al., 2026).

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada umumnya masih menghadapi kendala, terutama dalam hal keterbatasan media dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Banyak guru yang masih mengandalkan metode ceramah atau konvensional sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam belajar, yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar yang belum optimal.

Perkembangan teknologi di era digital menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung lebih tertarik pada tampilan visual dan interaktif. Siswa tidak lagi hanya membutuhkan penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan memudahkan pemahaman konsep (Farahita et al., 2024). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Flipbook*, yaitu media digital yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kombinasi teks, gambar, serta tampilan visual yang menarik dan interaktif. Melalui penyajian tersebut, *Flipbook* dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Terkait observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Gamping 1 pada kelas IV menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPA masih rendah, yaitu ketuntasannya hanya 50%. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran IPA di kelas penyampaian materi pembelajaran kepada siswa masih menggunakan buku dan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Sehingga pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa masih belum memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat, guna meningkatan hasil belajar serta membuat pembelajaran IPA menjadi menyenangkan (Pertiwi & Saputra, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, menginterpretasikan konsep dan topik secara lebih bermakna dan mudah dipahami, serta menarik perhatian siswa selama pembelajaran, dengan tujuan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi saat ini, guru semakin dimudahkan dengan munculnya berbagai media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ini memanfaatkan kemajuan teknologi dengan tujuan untuk memudahkan siswa memahami konsep dan teori saat mengikuti proses pembelajaran (Rosmana et al., 2023). Media yang dapat digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar yaitu media pembelajaran *flipbook*.

*Flipbook* merupakan media seperti buku yang setiap halamannya menampilkan animasi atau proses bergerak. *Flipbook* dapat dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, video, dan suara, yang memungkinkan pembelajaran interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar. *Flipbook* juga merangsang daya ingat, sehingga meningkatkan hasil belajar. *Flipbook* yang dilengkapi animasi, gambar, video, dan suara dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa (Rahayu et al., 2021). *Flipbook* merupakan jenis buku digital yang dapat diakses melalui handphone, laptop, dan LCD (Aliyah & Istiqfaroh, 2022). Dengan berbantuan media *Flipbook* mampu menarik perhatian siswa karena dilengkapi dengan gambar, animasi dan suara, sehingga mampu memberikan stimulus dalam proses pembelajaran. Keunggulan yang dimiliki *Flipbook* yaitu mampu menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk teks maupun gambar dengan warna yang menarik serta praktis untuk dibaca dimana saja, serta dapat memuat file video maupun audio yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Selain penggunaan media konvensional, pemanfaatan media digital seperti *flipbook* menjadi salah satu alternatif yang potensial dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media *flipbook* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang

menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. *Flipbook* memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara lebih fleksibel, disertai dengan ilustrasi, animasi, dan navigasi yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga mendorong peningkatan pemahaman konsep pada siswa.

Media *flipbook* dapat membantu siswa dalam memahami hubungan antar konsep melalui penyajian materi yang sistematis dan terstruktur. Hal ini membuat siswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi yang dipelajari, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Prilliza et al., 2020). Selain itu, penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung (Panjaitan et al., 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian Anggraeni et al. menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 79,4%. Media komik digital *flipbook* juga terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, ditunjukkan melalui selisih nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (W. Anggraeni et al., 2023). Selanjutnya, penelitian Cindyanawati et al. menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III, dengan hasil penilaian pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan sebesar 64%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 74% (Pendidikan et al., 2025).

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada implementasi media *flipbook* secara umum dan belum secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada materi tertentu di sekolah dasar. Selain itu, variasi penggunaan *flipbook* dalam konteks pembelajaran di kelas

masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media ini dalam berbagai kondisi pembelajaran. Padahal, keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi Fotosintesis. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gamping 1, khususnya pada materi Fotosintesis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji Pengaruh *flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental. Desain yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa (O1), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Flipbook* (X), dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) (O2) untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Muhamad Fahmi Firmansyah, 2025). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

| Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---|---|---|
| **$O_1$** | X | $O_2$ |

Keterangan:

$O_1$ = Pretest (Tes Awal Sebelum Perlakuan)

X = Perlakuan Menggunakan Media *Flipbook*

$O_2$ = Posttest (Tes Akhir Setelah Perlakuan)

Dalam desain ini, pengaruh perlakuan ditentukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gamping 1 yang berjumlah 29 siswa. Teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik sampling jenuh dipilih karena seluruh populasi dapat dijangkau oleh peneliti, sehingga data yang diperoleh lebih representatif dalam menggambarkan kondisi nyata seluruh siswa pada kelas tersebut tanpa adanya bias akibat pemilihan sebagian anggota populasi. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 29 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kognitif dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif siswa. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan pemberian pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Hasil pretest ini menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media *flipbook*. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *flipbook* yang dirancang secara interaktif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa secara langsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *flipbook* (Wahab et al., 2021). N-Gain digunakan karena mampu memberikan informasi mengenai efektivitas suatu perlakuan dengan mempertimbangkan selisih antara skor awal dan skor akhir terhadap skor maksimal yang mungkin dicapai siswa. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

Rumus N-Gain

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest\ -\ skor\ pretest}{skor\ maksimal\ -\ skor\ pretest}$$

Untuk memberikan interpretasi yang lebih jelas terhadap hasil perhitungan N-Gain, maka diperlukan pengelompokan nilai ke dalam beberapa kategori tingkat peningkatan hasil belajar. Adapun kriteria pengelompokan nilai N-Gain disajikan pada Tabel 2., berikut.

**Tabel 2. Kriteria Tingkat N-Gain**

| Nilai N-Gain | Kategori |
|---|---|
| g > 0,7 | **Tinggi** |
| 0,3 ≤ g ≤ 0,7 | **Sedang** |
| g < 0,3 | **Rendah** |

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Flipbook* pada materi fotosintesis. Peningkatan tersebut didasarkan pada perbandingan nilai pretest dan posttest serta hasil perhitungan N-Gain yang disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rata-rata Nilai N-Gain Hasil Belajar Kognitif Siswa**

| Nilai | | Rata-rata Nilai N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|
| Pretest | Posttest | | |
| 56,8 | 81,0 | 0,56 | Sedang |

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 56,8 meningkat menjadi 81 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,56 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* memberikan pengaruh yang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Untuk melihat peningkatan secara lebih rinci, hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan indikator ranah kognitif yang disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Persentase Hasil belajar Kognitif**

| Indikator | Ranah Kognitif | Persentase pretest | Persentase posttest | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| Menyebutkan arti fotosintesis, tempat terjadinya fotosintesis, hasil fotosintesis, peran cahaya matahari, serta bahan-bahan yang diperlukan dalam proses fotosintesis. | C1 | 47% | 75% | 0,53% | Sedang |
| Menjelaskan proses fotosintesis secara sederhana, fungsi klorofil, cara tumbuhan membuat makanan, syarat terjadinya fotosintesis, serta manfaat fotosintesis bagi kehidupan. | C2 | 61% | 84% | 0,59% | Sedang |
| Menentukan kebutuhan fotosintesis, akibat kekurangan bahan dalam proses fotosintesis, serta dampak fotosintesis terhadap lingkungan. | C3 | 68% | 89% | 0,65% | Sedang |
| Menganalisis kondisi daun, penyebab fotosintesis terhambat, serta dampak fotosintesis terhadap lingkungan. | C4 | 44% | 71% | 0,48% | Sedang |
| Menilai kebenaran pernyataan tentang fotosintesis, tindakan menjaga fotosintesis, akibat jika tidak terjadi fotosintesis, serta tindakan manusia yang mendukung fotosintesis. | C5 | 63% | 86% | 0,62% | Sedang |

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa seluruh indikator ranah kognitif mengalami peningkatan dari pretest ke posttest dengan kategori N-Gain sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* memberikan dampak yang konsisten terhadap berbagai level kemampuan kognitif siswa, mulai dari kemampuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencerminkan adanya perubahan kualitas pemahaman siswa terhadap materi fotosintesis yang sebelumnya cenderung abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui penyajian visual yang interaktif.

Pada ranah kognitif C1 pada soal "Menyebutkan arti fotosintesis, tempat terjadinya fotosintesis, hasil fotosintesis, peran cahaya matahari, serta bahan-bahan yang diperlukan dalam proses fotosintesis.", terdapat peningkatan dari 47% menjadi 75% menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengingat konsep dasar

fotosintesis dengan lebih baik. Kemampuan mengingat ini merupakan fondasi awal dalam proses pembelajaran yang sangat penting, karena menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif pada tingkat selanjutnya. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik *Flipbook* yang menyajikan informasi dalam bentuk kombinasi teks, gambar, dan animasi, sehingga mempermudah proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang siswa. Visualisasi yang menarik juga membantu siswa dalam mengasosiasikan konsep-konsep dasar secara lebih sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. yang menyatakan bahwa e-modul berbasis *Flipbook* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar siswa.

Pada ranah C2 pada soal "Menjelaskan proses fotosintesis secara sederhana, fungsi klorofil, cara tumbuhan membuat makanan, syarat terjadinya fotosintesis, serta manfaat fotosintesis bagi kehidupan.", terdapat peningkatan dari 61% menjadi 84% menunjukkan bahwa siswa mampu memahami proses fotosintesis secara lebih mendalam, tidak hanya sekadar menghafal. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa telah mampu mengonstruksi makna dari informasi yang diperoleh. *Flipbook* berperan penting dalam proses ini karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui ilustrasi proses, animasi alur fotosintesis, serta penyajian materi yang runtut dan sistematis. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengaitkan antara konsep satu dengan yang lain. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Wiranti yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Wiranti, 2023).

Pada ranah C3 pada soal "Menentukan kebutuhan fotosintesis, akibat kekurangan bahan dalam proses fotosintesis, serta dampak fotosintesis terhadap lingkungan.", terdapat peningkatan dari 68% menjadi 89% menunjukkan bahwa siswa telah mampu menerapkan konsep fotosintesis dalam berbagai konteks permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung tidak hanya berhenti pada tahap pemahaman, tetapi telah mencapai tahap aplikasi

yang merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran. *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui penyajian contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka mampu menghubungkan konsep dengan realitas yang dihadapi. Selain itu, integrasi elemen multimedia dalam *Flipbook* membantu siswa dalam membangun skema pengetahuan yang lebih utuh. Penelitian Cahyaningrum juga menunjukkan bahwa *Flipbook* berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan aplikasi konsep siswa (Regita Cahyaningrum1, Riris Setyo Sundari2, 2025).

Pada ranah C4 pada soal "Menganalisis kondisi daun, penyebab fotosintesis terhambat, serta dampak fotosintesis terhadap lingkungan.", terdapat peningkatan dari 44% menjadi 71% menunjukkan bahwa kemampuan analisis siswa mulai berkembang, meskipun peningkatannya relatif lebih rendah dibandingkan ranah lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis hubungan sebab-akibat dalam proses fotosintesis, masih memerlukan proses pembelajaran yang lebih intensif dan berkelanjutan. Meskipun demikian, adanya peningkatan ini menunjukkan bahwa *Flipbook* tetap memberikan kontribusi dalam menstimulasi kemampuan analisis siswa melalui penyajian masalah dan ilustrasi yang menuntut pemikiran lebih mendalam. Dengan kata lain, *Flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis secara bertahap. Hal ini sejalan dengan penelitian Susanti yang menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* mampu mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, termasuk kemampuan analisis (Susanti et al., 2025).

Pada ranah C5 pada soal "Menilai kebenaran pernyataan tentang fotosintesis, tindakan menjaga fotosintesis, akibat jika tidak terjadi fotosintesis, serta tindakan manusia yang mendukung fotosintesis.", terdapat peningkatan dari 63% menjadi 86% menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengevaluasi berbagai fenomena yang berkaitan dengan fotosintesis, termasuk menilai

tindakan manusia yang dapat memengaruhi proses tersebut. Kemampuan evaluatif ini mencerminkan bahwa siswa telah mencapai tingkat berpikir yang lebih kompleks, di mana mereka tidak hanya memahami dan menganalisis, tetapi juga mampu memberikan penilaian berdasarkan konsep yang telah dipelajari. *Flipbook* berperan dalam mengembangkan kemampuan ini melalui penyajian materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga reflektif, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis terhadap berbagai permasalahan yang disajikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan Ni Putu yang menyatakan yang menyatakan bahwa *Flipbook* mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada aspek evaluasi dan refleksi dalam pembelajaran (Putu et al., 1907).

Secara keseluruhan, data pada Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada seluruh ranah kognitif. Meskipun seluruh nilai N-Gain pada Tabel 3 berada pada kategori sedang, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan diberikan. Kategori sedang dalam penelitian pembelajaran di sekolah dasar dapat dipahami sebagai capaian yang wajar, karena peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan awal siswa yang beragam, durasi perlakuan yang terbatas, serta proses adaptasi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, capaian kategori sedang tetap menunjukkan bahwa media *Flipbook* mampu memberikan pengaruh yang nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut didukung oleh karakteristik media *Flipbook* yang interaktif, visual, dan fleksibel. Media ini menyajikan materi secara sistematis dalam bentuk halaman digital yang dapat dibalik seperti buku, dilengkapi dengan kombinasi teks, gambar, ilustrasi, warna, dan unsur multimedia yang mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, *Flipbook* memungkinkan siswa mengakses materi secara lebih mandiri sesuai kecepatan belajar

masing-masing. Karakteristik tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, terutama pada materi IPA yang bersifat abstrak seperti fotosintesis. Keterlibatan aktif siswa inilah yang menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan hasil belajar, karena siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang autentik.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan Media *Flipbook* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Khairullah menyatakan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa (Awaludin & Yulianto, 2024). Selain itu, penelitian Juliati menyatakan penggunaan Media Ajar berbasis *Flipbook* efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif selama kegiatan pembelajaran (J. Anggraeni et al., 2024). Persamaan lainnya terletak pada penggunaan metode kuantitatif dengan desain pretest dan posttest yang sama-sama menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Kesamaan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada adanya peningkatan skor setelah perlakuan, yang menunjukkan bahwa media *Flipbook* secara konsisten mampu mendukung peningkatan hasil belajar. Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan berada pada kategori sedang. Kondisi ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang pada umumnya menemukan bahwa implementasi awal media digital interaktif dalam pembelajaran dasar cenderung menghasilkan peningkatan pada kategori sedang, terutama ketika durasi penggunaan media relatif singkat dan siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran baru.

Persamaan lainnya terletak pada penggunaan metode kuantitatif dengan desain pretest–posttest yang sama-sama menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga menegaskan bahwa media *flipbook* memiliki potensi yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Dengan demikian, media *flipbook* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti fotosintesis. Meskipun peningkatan yang diperoleh berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Ke depan, optimalisasi penggunaan *Flipbook* dapat dilakukan dengan mengombinasikannya bersama model pembelajaran inovatif seperti discovery learning atau problem-based learning, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah siswa secara lebih maksimal.

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* memberikan pengaruh yang nyata dan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada materi fotosintesis di SDN Gamping 1. Peningkatan ini ditunjukkan secara empiris melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, di mana rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan dari 56,8 menjadi 81, serta diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara signifikan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Selain itu, penggunaan *Flipbook* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik, fokus, dan termotivasi untuk belajar karena tampilan media yang menarik serta memungkinkan mereka untuk

berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Meskipun peningkatan yang diperoleh berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media *Flipbook* memiliki potensi yang besar sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Kategori sedang tersebut juga mengindikasikan bahwa masih terdapat peluang untuk mengoptimalkan penggunaannya, misalnya melalui integrasi dengan model pembelajaran inovatif seperti discovery learning, problem-based learning, atau pendekatan berbasis proyek, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar ke kategori yang lebih tinggi.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media *Flipbook* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaannya diharapkan tidak hanya terbatas pada materi fotosintesis, tetapi juga dapat dikembangkan pada berbagai materi pembelajaran lainnya guna meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan, khususnya di tingkat sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. JPG: Jurnal Pendidikan Guru, 2(1), 23.

Aliyah, A., & Istiqfaroh, N. (2022). Pengembangan Media *Flipbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 1(1), 1–9*.

Anggraeni, J., Asih, F., Subekti, E. E., & Devega, L. S. (2024). Penggunaan Media Ajar Berbasis Aplikasi *Flipbook* terhadap Hasil Belajar Materi IPAS Kelas V SDN Rejosari 01. 06(03), 16985–16993.

Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Fondatia, 7(3), 731–746*.

Angin, C. K. B. P., & Juwitaningsih, T. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Digital *Flipbook* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(1), 306–316*.

Awaludin, K., & Yulianto, S. (2024). Penggunaan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab. 8(1), 72–79.

Cindyanawati, F., Ermawati, D., & Purbasari, I. (2025). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Flipbook* Dalam Meningkatkan Ketrampilan Membaca Siswa SD. 11(2), 1539–1550.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development, 8(2), 468–470.*

E Silva, A. D. C., Garak, S. S., & Udil, P. A. (2023). Analisis Hasil Belajar Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 4(1), 37–49*.

Farahita, S. D., Mufiidah, N., Aulia, R., Khilma, W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L. H., Azalia, R., & Rahmadani, R. A. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Interactive Video Lesson. 1206, 588–592.

Luthfi, T., Shalimar Azzahra, Zidan Ahmad Farhan, Syifa Mutiara Puradireja, Sofyan Iskandar, & Nadia Tiara Antik Sari. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Penunjang Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL), 2(4), 484–492*.

Muhamad Fahmi Firmansyah, Y. Z. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis. 6(6), 10026–10035.

Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 4(4), 1350–1357*.

Permana, H. A., Pancasila, P., & Sriwijaya, U. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Luragung. 10

Pertiwi, A. B., & Saputra, E. R. (2022). Projected Motion Sebagai Media Pembelajaran IPA SD Materi Pentingnya Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam Di Lingkungan. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 05(1), 37–43*

Prilliza, M. D., Lestari, N., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Pijar Mipa, 15(2), 130–134

Putri, V. Y., Susandi, A., & Zativalen, O. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa

Kelas IV Di Sekolah Dasar. 186–191

Putu, N., Pratiwi, D., Bagus, I., Arnyana, P., Putu, N., & Ratna, S. (1907). Efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X di SMA Negeri 9 Denpasar. 338–349

Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Memingkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education, 2(2), 105–114*

Regita Cahyaningrum1, Riris Setyo Sundari2, D. N. (2025). Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD N 1 Pangkalan Kabupaten Grobogan. 11

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik, 6(1), 10–17*

Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(6), 6079–6085*

Sugiyono. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (4 (ed.)). alfabeta, CV

Susanti, D., Perdana, D. R., Destini, F., & Astuti, N. (2025). Pengaruh penerapan model discovery learning berbantuan media *Flipbook* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas v di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 40.

Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu, 5(2), 1039–1045*

Wiranti, D. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media *Flipbook* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD Bopkri 3 Bondo Hernum. 09

Yju, Y., Kaju, M. A., Moi, M. Y., Baghi, F. N., Carmela, M., Jawa, M. L., Ngurah, D., Laksana, L., Guru, P., Dasar, S., & Multidisiplin, J. C. (2026). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 01, 54–63.