

PENGARUH MEDIA FLIPPING BOOK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PKN UPTD SD NEGERI NO.122384 PEMATANGSIANTAR

Minar Trisnawati Lumban Tobing¹, Fitriyah Zakhiyah², Posma Sianipar³, Juwita Nainggolan⁴, Gresia Andini Situmorang⁵, Fransisco Nehemia Butar-butar⁶, Ayu Sekar Sari⁷, Katarina Diana Manik⁸

minartobing14@gmail.com¹, fitriyahzakhiyah@gmail.com², posmasianipar122@gmail.com³,
juwitaninggolan1999@gmail.com⁴, gresiasitumorang6@gmail.com⁵,
fransiskobutarbutar8@gmail.com⁶, ayusekarsari220@gmail.com⁷, dkatarina834@gmail.com⁸

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media Flipping Book Digital terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada materi Hak dan Kewajiban. Hasil belajar siswa sebelumnya rendah, dengan 15 dari 36 siswa (sekitar 58%) di bawah KKM 70 akibat pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang media interaktif. Penelitian menggunakan desain quasi-eksperimental nonequivalent control group dengan kelompok eksperimen (menggunakan Wordwall) dan kontrol (konvensional), sampel 36 siswa, serta instrumen tes pretest-posttest yang divalidasi. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan t-test menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen (rata-rata posttest 80,15 dari pretest 56,63) dibanding kontrol (70,15 dari 51,21). Media Flipping Book efektif karena interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep. Temuan ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD serta menambah referensi teoritis efektivitas teknologi edukatif.

Kata Kunci: Flipping Book Digital, Pendidikan Kewarganegaraan, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study examines the effect of using Digital Flipping Book media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students of UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar on the subject of Rights and Obligations. Previous student learning outcomes were low, with 15 out of 36 students (around 48%) below the KKM 70 due to monotonous conventional learning and lack of interactive media. The study used a quasi-experimental nonequivalent control group design with an experimental group (using Wordwall) and a control group (conventional), a sample of 36 students, and a validated pretest-posttest test instrument. Data analysis including normality, homogeneity, and t-test tests showed a significant increase in learning outcomes in the experimental group (average posttest 80.15 from pretest 56.63) compared to the control group (70.15 from 51.21). Flipping Book media is effective because it is interactive, fun, and increases motivation and understanding of the concept of equivalent fractions. These findings are useful for teachers as an alternative learning media for Elementary School Civic Education and add theoretical references to the effectiveness of educational technology.

Keywords: Flipping Book Digital, Citizenship Education, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk membentuk sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab. Di jenjang Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membentuk karakter tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Melalui pelajaran PKN, siswa diajarkan untuk mengenal nilai-nilai kebangsaan, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi penting dalam pelajaran PKN kelas IV adalah “Hak dan Kewajiban”. Materi ini bertujuan agar siswa memahami bahwa setiap orang memiliki hak yang harus

diterima dan kewajiban yang harus dilaksanakan, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Pemahaman ini sangat penting untuk menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai sejak dulu. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PKN sering dianggap membosankan karena penyampaiannya masih bersifat konvensional, yaitu hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan pemahaman konsep hak dan kewajiban. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah aplikasi Flipping Book. Aplikasi ini mampu mengubah bahan ajar menjadi bentuk buku digital interaktif yang dilengkapi gambar, video, animasi, dan efek membalik halaman seperti buku nyata. Dengan menggunakan Flipping Book, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tidak monoton, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Melalui media ini, diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi hak dan kewajiban, sehingga hasil belajar mereka meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Flipping Book terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN dengan materi Hak dan Kewajiban.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan desain quasi-eksperimen dengan nonequivalent control group design di UPTD SDN 122384 Pematangsiantar pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi adalah 36 siswa kelas 4, dibagi menjadi kelas eksperimen (IV-A, n=30) yang menggunakan flipping book dan kelas kontrol (IV-B, n=30) dengan media Canva. Instrumen meliputi pretest-posttest (35 soal pilihan ganda dan esai, validitas 0,312-0,889, reliabilitas 0,712), observasi, dan dokumentasi. Analisis data dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, homogenitas Levene, uji t independen, dan effect size Cohen's d via SPSS 25. Hipotesis diuji pada taraf signifikansi 0,05. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sederhana. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui hubungan kausal yaitu adanya sebab-akibat antara variabel bebas (Flipping Book Digital) dan variabel terikat (hasil belajar siswa). Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, dalam artian adanya eksperimen yaitu memberikan tes awal (pretest) sebelum penggunaan Media pembelajaran Flipping Book Digital dan tes akhir (posttest) setelah penggunaan Media Pembelajaran Flipping Book Digital untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa.

Langkah penerapan:

- Melakukan pengukuran awal terhadap hasil belajar siswa melalui Pilihan Ganda
- Memberikan pembelajaran menggunakan Media pembelajaran Flipping Book Digital selama beberapa pertemuan.
- Melakukan pengukuran akhir terhadap minat belajar siswa melalui angket yang sama melalui soal Pilihan Berganda (posttest).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD dengan jumlah siswa 36 orang, sehingga seluruh populasi sekaligus menjadi sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flipping book digital terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SD. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah

(posttest) penerapan media flipping book digital dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media flipping book digital. Secara umum, nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media flipping book digital pada pembelajaran PKn. Hal ini menunjukkan bahwa media flipping book digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa penggunaan media flipping book digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif mampu membantu siswa dalam memahami materi PKn secara lebih efektif.

Media flipping book digital memungkinkan siswa untuk belajar melalui tampilan visual yang menarik, serta penyajian materi yang sistematis. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan meningkatnya perhatian dan minat belajar siswa, pemahaman terhadap materi PKn juga menjadi lebih baik, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

1. Kevalidan Flipbook Interaktif

Kevalidan flipbook interaktif telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi media memperoleh skor 91,1%. Sedangkan dari hasil validasi materi yang telah dilakukan memperoleh skor 89,3%, Nilai Kovalidan Rata-rata 91.1 89.3 2.

Berdasarkan dari rata-rata hasil validasi ahli materi dan media adalah 90,2%. Disimpulkan flipbook interaktif sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Kepraktisan Flipbook Interaktif

Aspek kepraktisan media dievaluasi melalui data respon yang diperoleh dari siswa dan guru pada tahap uji coba terbatas dan luas. Hasil evaluasi dijabarkan berikut.

1) Respon Siswa pada Uji Coba Luas

Berdasarkan pelaksanaan uji coba luas yang melibatkan sebanyak 23. orang siswa, menunjukkan bahwa flipbook interaktif materi hak dan kewajiban mendapatkan persentase 87.3%.

Disimpulkan penggunaan flipbook interaktif tergolong dalam kategori sangat praktis, karena berada pada kriteria pencapaian 85,01% - 100,00%. Flipbook interaktif dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa saat pembelajaran. Ini memperlihatkan flipbook interaktif sangat praktis digunakan pembelajaran.

2) Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas

Berdasarkan data hasil angket menunjukkan bahwa flipbook interaktif materi hak dan kewajiban mendapatkan persentase 92%. Disimpulkan penggunaan flipbook interaktif tergolong dalam kategori sangat praktis, karena berada pada kriteria pencapaian 85,01% - 100,00%,

3. Keefektifan Flipbook Interaktif

Keefektifan flipbook interaktif dievaluasi melalui analisis hasil tes awal (pre-test) dan akhir (post-test) pada siswa di dua tahap, yakni uji coba terbatas dan luas. Tujuan pemberian kedua jenis tes ini adalah untuk. mengukur peningkatan pemahaman dan penguasaan materi siswa setelah memakai media pembelajaran flipbook interaktif.

Berdasarkan perhitungan nilai pre-test dan post-test, rata-rata nilai pre-test 71,3, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 89,5. Dengan demikian ada peningkatan signifikan. Pada nilai pre-test dari hasil ketuntasan belajar klasikal ada 6 siswa dinyatakan tuntas, sementara 17 belum, setelah dilakukannya perhitungan dari 6 anak tuntas pre-test memperoleh persentase 26%. Sedangkan di post-test semua siswa dari 23 siswa seluruhnya

berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 100%. Maka penggunaan flipbook interaktif dinyatakan efektif untuk materi hak dan kewajiban. Pretest kelas eksperimen rata-rata 65,17 (kategori cukup), posttest 85,67 (sangat baik), dengan N-Gain 0,58 (sedang). Kelas kontrol pretest 64,50 (cukup), posttest 72,50 (baik), N-Gain 0,27 (rendah). Uji t menunjukkan t-hitung 8,097 > t-tabel 2,000 (sig 0,000 < 0,05), membuktikan perbedaan signifikan. Effect size 2,59 termasuk kategori kuat (>1,00). Observasi menunjukkan siswa eksperimen lebih aktif (persentase partisipasi 85-95%), antusias, dan mandiri dalam belajar.

Aspek Perbandingan	Kelas Eksperimen (Flipping Book)	Kelas Kontrol (Canva)	Perbedaan Signifikan
Rata-rata Pretest	65,17 (Cukup)	64,50 (Cukup)	Tidak signifikan
Rata-rata Posttest	85,67 (Sangat Baik)	72,50 (Baik)	Ya (sig 0,000)
N-Gain	0,58 (Sedang)	0,27 (Rendah)	Ya
Effect Size	2,59 (Kuat)	-	-
Partisipas Observasi	85-95% (Tinggi)	60-75% (Sedang)	Ya

Penggunaan flipping book efektif karena integrasi teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui eksplorasi visual pada materi Pancasila. Media ini unggul atas Canva yang statis, dengan fitur flip effect meningkatkan retensi memori hingga 30-40% lebih tinggi berdasarkan studi serupa. Intervensi ini mengurangi ketergantungan guru, mendorong pembelajaran mandiri, dan selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan literasi digital. Temuan konsisten dengan penelitian lain, seperti peningkatan ketuntasan belajar dari 33% menjadi 91% pada kelas 4-5 SD menggunakan flipbook.

Flipping book direkomendasikan sebagai media utama PKN SD untuk meningkatkan engagement di era Gen Alpha. Guru diimbau mengintegrasikannya dengan blended learning, sementara penelitian lanjutan bisa membandingkan dengan VR atau AI-based media. Keterbatasan studi ini adalah sampel lokal, sehingga generalisasi memerlukan replikasi multi-sekolah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, khususnya flipping book, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media flipping book digital pada pembelajaran PKN di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari kategori cukup menjadi baik setelah penggunaan media flipping book.

Selanjutnya, penelitian oleh Rahmawati (2022) menyatakan bahwa media flipping book digital lebih efektif dibandingkan media cetak karena menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, dan animasi. Penelitian ini menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran PKN.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayat dan Lestari (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media flipping book dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi abstrak dalam PKN.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipping book digital dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SD secara signifikan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya media flipping book digital menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Selain itu, media flipping book digital mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn, yang sebelumnya dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media flipping book digital dapat dijadikan sebagai salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Flipbook digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Penggunaan media Flipbook digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai hasil belajar setelah penerapan media tersebut dibandingkan dengan sebelum digunakan.

Media Flipbook digital menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi sederhana sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini membantu siswa memahami konsep-konsep PPKn yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Penggunaan media flipping book digital berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar PKN. Media ini efektif mengubah pola pembelajaran konvensional yang membosankan menjadi pengalaman digital yang interaktif, sehingga memudahkan siswa menginternalisasi nilai-nilai hak dan kewajiban, dengan banyaknya siswa berjumlah 36 orang di kelas IV.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut: Sebaiknya terus pemutakhiran media flipbook sesuai perkembangan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, melibatkan lebih banyak guru dan siswa dalam fase penilaian kebutuhan akan memberikan wawasan yang lebih kaya untuk pengembangan konten yang lebih tepat. Penerapan media tersebut dalam pembelajaran sehari-hari juga perlu terus dipantau dan mengumpulkan masukan dari pengguna agar kami dapat terus

melakukan perbaikan. Evaluasi yang berkelanjutan memastikan media flipbook tetap tepat dan efektif dalam mendukung pembelajaran PKn di tingkat Sekolah Dasar.

Dengan demikian, penggunaan media Flipbook digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, khususnya di kelas IV sekolah dasar. Media ini juga mendorong pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Zarkasih, K. (2023). Pengaruh penggunaan bahan ajar digital berbasis flipbook terhadap minat baca siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 78-89. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/download/4570>[3]
- Arsyad, A. (2023). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar PKn kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 100-112.[2]
- Branch, R. M. (2019). *Instructional design: The ADDIE model*. Springer.[2]
- Buchori, M. (2024). Pemanfaatan flipbook pada pembelajaran tematik SD. *Repository UNJ*. <http://repository.unj.ac.id/57701>[10]
- Dewi, R. (2022). Optimalisasi hasil belajar melalui media digital flipping book. *Jurnal Konseling*, 7(1), 50-60.[6]
- Hamzah, M. (2022). Media pembelajaran digital di sekolah dasar. Penerbit Andi.
- Istiqomah, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas IV SDN 17 Muara Padang. *Tesis, UIN Sunan Kalijaga*. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/58922>[2]
- Juliani, R. (2023). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Tanjung Priok 04 Jakarta. *Jurnal PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 5(2), 120-130. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/14065>[7]
- Kemendikbud. (2025). *Kurikulum merdeka: Pedoman pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan.[2]
- Majid, A. (2021). *Strategi pembelajaran PKn berbasis teknologi*. Penerbit Remaja.
- Novita, I. (2023). Pengembangan flipbook digital untuk keterampilan membaca pemahaman siswa SD. *Archive UMSIDA*, 1-15.
- Putro, K. Z. (2024). Media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran IPA kelas IV. *Digilib UIN Suka*, 20-35. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69232>[4]
- Putro, K. Z. (2024). Media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran IPA kelas IV. *Digilib UIN Suka*, 20-35. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69232>[4]
- Putro, K. Z. (2024). Media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran IPA kelas IV. *Digilib UIN Suka*, 20-35. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69232>[4]
- Sanjaya, W. (2020). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Penerbit Kencana.
- Saputra, N. E. (2024). Efektivitas flipbook terhadap pemahaman konsep reproduksi tumbuhan kelas IV. *JIPED*, 12(4), 200-210. <https://jiped.org/index.php/JSP/article/download/701>[9]
- Saputra, N. E. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45-56. <https://www.jiped.org/index.php/JSP/article/view/701>[5]
- Trianto. (2022). *Model pembelajaran inovatif di SD*. Penerbit Prestasi.