

The Effect of Digital Flipbook Media on Improving Indonesian Language Learning Outcomes of Elementary School Students [Pengaruh Media Digital Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar]

Wulan Dwi Septiani¹⁾, Tri Linggo Wati ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: : trilinggowati@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the effect of using digital flipbook media on improving the Indonesia Language learning outcomes of third-grade students at SDN Sudimoro in the 2025/2026. This study uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest pre experimental design. The research subjects were a pretest before the treatment and a posttest after the application of the digital flipbook media. Data collection was conducted through learning outcome test, then analyzed using a paired t-test. The analysis results showed that the average pretest score of 51 increased to 88.33 on the posttest. The paired t-test value obtained was $t=12.322$ with Sig. (2-tailed) = 0.000 ($< 0,05$). Based on these, it can be concluded that the use of flipbook digital media has a significant effect on improving Indonesia Language learning outcomes in SPOK material for third-grade student. This media is effective in helping student analyze sentence structure more systematically.*

Keywords – Digital Flipbook Media; Learning Outcomes; Indonesian Language

Abstrak. *Penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media flipbook digital terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Sudimoro pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one grup pretest-posttest. Subjek penelitian diberikan awal yaitu (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah penerapan media digital flipbook. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 51 meningkat menjadi 88,33 pada posttest. Nilai uji-t berpasangan yang diperoleh adalah $t=12,322$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi SPOK bagi siswa kelas III. Media ini efektif dalam membantu siswa menganalisis struktur kalimat secara lebih sistematis.*

Kata Kunci – Media Digital Flipbook; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia

I. PENDAHULUAN

Selain menjalankan peran sebagai fasilitator dalam proses pendidikan, pendidik juga berfungsi sebagai pembimbing yang membentuk lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi bagi peserta didik. Dalam melaksanakan program, instruktur diharapkan mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi, memotivasi siswa, serta memperkuat hubungan selama proses belajar. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran mengalami perubahan dari bentuk konvensional menuju media digital yang menarik dan interaktif. Salah satu media digital inovatif yang sedang digunakan sekarang adalah flipbook. Flipbook adalah bentuk media pembelajaran berbasis buku elektronik yang menggabungkan teks, gambar, animasi, suara dan video. Media ini dirancang agar siswa sekolah dasar mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal itu memberi kesempatan bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengingat bagi siswanya. Teknologi juga membantu untuk menyesuaikan dengan berbagai cara belajar siswa, seperti melalui penglihatan, pendengaran, dan gerakan tubuh, sehingga proses belajar menjadi lebih ramah pada semua kalangan dan bisa memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Pendidikan telah mengalami perubahan besar karena kemajuan teknologi digital, terutama dalam cara mengajar yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu inovasi itu adalah penggunaan flipbook digital, yang membantu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dengan menampilkan materi pembelajaran secara visual dan interaktif [1]. Flipbook adalah buku digital yang meniru buku biasa dengan menambahkan fitur multimedia seperti musik dan video, transisi halaman, serta gerakan animasi agar pengalaman belajar siswa lebih menarik. Metode pengajaran konvensional masih banyak digunakan di tingkat sekolah dasar. Terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan

seringkali menyebabkan kebosanan pada siswa [2]. Belajar Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif selain sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan secara signifikan keterlibatan siswa dan hasil belajar, diperlukan bahan ajar kreatif [3].

Tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk hidup di masyarakat. Mengembangkan perspektif siswa dan mempersiapkan mereka untuk hidup di masyarakat adalah dua tujuan pendidikan dan pengajaran yang terhubung melalui pengajaran Bahasa Indonesia. Setiap orang harus berusaha mencapai potensi penuh mereka dan pendidikan sangat penting untuk hal ini. Pendidikan seharusnya mendukung sikap seseorang dan membantu mengatasi semua kesulitan sosial yang muncul di masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 Ayat 1 Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" [4]. Media pendidikan dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, mempelajari Bahasa Indonesia sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, belajar dengan satu sama lain, dan meningkatkan kemampuan literasi dan kesusastraan. Perubahan positif yang dialami siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka dikenal sebagai hasil belajar. Karena dapat berfungsi sebagai standar untuk siklus kemajuan bagi siswa yang lebih baik, penyesuaian perilaku ini sangat penting bagi siswa.

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran memanfaatkan pesan untuk menyampaikan informasi, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar, sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Flipbook adalah alat pembelajaran yang menggunakan teknik flip untuk menghasilkan efek animasi, meningkatkan daya tarik dan interaktivitas buku digital, menurut Saputra (2019) [5]. Buku flip digital, di sisi lain, adalah program yang dapat mengubah file menjadi format buku flip flash, menurut Putra (2023) [5]. Karena itu, buku digital kini dapat diubah menjadi buku flip flash animasi, yang membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi pembaca. Flipbook adalah buku dengan kumpulan gambar yang bertransformasi dari satu halaman ke halaman lainnya, saat halaman dibuka dengan cepat, gambar-gambar tersebut terlihat dianimasikan oleh simulasi gerak atau jenis gerakan lainnya. Penggunaan media flipbook memberikan efek yang positif pada pembelajaran.

Penggunaan media digital telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam berbagai penelitian [6]. Selain itu, media digital dapat mendukung siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan teori konstruktivisme atau teori perkembangan bahasa milik Vygotsky yang menyatakan bahwa peserta didik dalam memproses suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial [7]. Sehingga siswa lebih mudah memahami pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi yang aktif dalam pembelajaran, alat pembelajaran digital seperti flipbook dapat membantu siswa. Dalam teori pembelajaran multimedia milik Mayer disebutkan bahwa melalui penggunaan kombinasi seperti teks, audio, dan gambar membuat individu dapat lebih efektif dalam menerima informasi [8]. Sehingga media digital flipbook yang memuat komponen – komponen ini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Media flipbook secara khusus telah terbukti efektif dalam membantu pemahaman materi yang bersifat naratif dan deskriptif, yang merupakan komponen penting dalam kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar [9].

Flipbook mendukung pembelajaran yang berbasis literasi visual dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak di sekolah dasar [10]. Flipbook memungkinkan siswa mengakses ulang materi kapan saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan berkelanjutan [11]. Ada dua manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa. Guru mendapat manfaat dari media pembelajaran karena dapat digunakan sebagai alat bantu tambahan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sesuai dan menarik bagi siswa, sehingga memenuhi tujuan pembelajaran. Siswa mendapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan mendorong antusiasme dan minat, mencegah siswa merasa bosan atau lelah dengan cepat, dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi pembelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, berbagai media pembelajaran dibuat khusus untuk sesuai dengan konten kurikulum. Keunggulan lain media ini juga terletak pada kemampuannya untuk beradaptasi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa [12].

Media pembelajaran mampu menyajikan bahan ajar dalam bentuk teks, kalimat dan gambar, dapat dibuat dengan mudah dan harganya yang murah, serta praktis dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan flipbook berbasis multimedia meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok [13]. Dalam evaluasi, siswa yang menggunakan media digital menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Meskipun media digital telah digunakan dalam pembelajaran, flipbook masih jarang dioptimalkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris efektivitas media digital flipbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah menunjukkan potensi media flipbook dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh R. Juliani pada siswa kelas IV SD membuktikan adanya pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia [14]. Dalam penelitian ini menggunakan desain posttest only sehingga perubahan sebelum dan sesudah pembelajaran tidak dapat terukur secara langsung. Penelitian lain yang dilakukan oleh Oktaviana menguji efektivitas e-modul berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada materi matematika kelas III SD, namun dalam implementasinya hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan dan tidak berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia [15]. Selanjutnya, penelitian lain yang dikembangkan oleh Salsabilla mengenai flipbook dengan judul “Dunia Kita” bertujuan meningkatkan literasi pada media pembelajaran IPAS, sehingga penelitian ini tidak diarahkan pada hasil belajar Bahasa Indonesia [16]. Dari beberapa penelitian tersebut, ditemukan bahwa penelitian mengenai flipbook telah digunakan dalam berbagai konteks, namun penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media digital flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD dengan desain pretest – posttest one group secara tatap muka masih jarang ditemukan.

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Sudimoro. Observasi dilakukan di SDN Sudimoro pada tanggal 06 Agustus 2025. Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sudimoro melalui wawancara dengan guru, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung menggunakan media konvensional dengan media yang terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang termotivasi untuk membaca dan memahami materi bacaan yang disajikan dalam buku teks. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa, salah satunya melalui penggunaan media digital flipbook pada siswa kelas III di SDN Sudimoro.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, dapat dirumuskan sebuah masalah yakni, bagaimana pengaruh penggunaan media digital flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III di SDN Sudimoro. Penelitian ini menggunakan media flipbook digital yang dikembangkan secara khusus oleh peneliti agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas III. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital flipbook terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD di SDN Sudimoro. Melalui penelitian ini diharapkan media flipbook digital mampu berkontribusi praktis dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre – eksperimental. Penelitian kuantitatif dikenal sebagai penelitian yang berfokus pada analisis data numerik (angka) yang diproses dengan metode statistik [17]. Desain yang digunakan yakni One Group Pretest – Posttest Design, desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan atau treatment, sehingga data dikumpulkan pada sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Hal ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui perubahan hasil belajar siswa kelas III SDN Sudimoro Tahun Ajaran 2025/2026 setelah diberi perlakuan atau treatment berupa penggunaan media flipbook digital dalam pembelajaran. Berikut ini desain metode penelitian pre – eksperimental dengan tipe one – group pretest – posttest design [18],

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Tabel 1 Desain Penelitian One Group Pretest - Posttest

Keterangan :

X = Perlakuan atau treatment

O_1 = Pre – test (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Post – test (setelah diberi perlakuan)

Menurut Sugiyono, populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi atau penarikan kesimpulan, sehingga populasi tidak hanya orang, namun juga mencakup wilayah [18]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Sidomoro Tahun Ajaran 2026/2027 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling total atau sensus, yakni semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (x) atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan, sehingga variabel x atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital flipbook. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara konkret. Sementara variabel dependen (y) atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen (y) dalam penelitian ini yakni hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Variabel ini terdiri dari tiga indikator kemampuan kognitif yang meliputi kemampuan memahami (C2), kemampuan menerapkan (C3), dan kemampuan menganalisis (C4).

Instrumen penelitian ini berupa lembar soal pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda (multiple choice) yang akan diisi siswa. Lembar soal tersebut terdiri dari 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif peserta didik yang mengacu pada Taksonomi Bloom kelas III sekolah dasar, meliputi level C2, C3, dan C4, yaitu memahami, menerapkan, dan menganalisis. Contoh indikator pada setiap kemampuan kognitif antara lain, siswa menjelaskan pengertian SPOK menggunakan bahasanya sendiri (C2), siswa mampu menerapkan unsur SPOK dalam enam kalimat contoh dengan benar (C3), dan pada C4 siswa mampu menganalisis minimal lima kalimat sederhana SPOK berdasarkan situasi atau gambar. Peneliti menyusun kisi – kisi soal pretest dan posttest. Selanjutnya, kisi – kisi dianalisis dan dikembangkan menjadi butir soal. Sebelum disebarakan kepada subjek penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk menilai keabsahan instrumen.

Uji validitas merupakan uji instrumen yang harus memenuhi *construct validity* (validitas konstruk) dan *content validity* (validitas isi) [18]. Validitas isi dilakukan terlebih dahulu melalui penilai ahli (expert judgment), yaitu dosen yang menilai kesesuaian butir soal dengan indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Sementara itu, validitas konstruk dilakukan dengan menganalisis hasil uji coba instrumen secara statistik menggunakan bantuan software IBM SPSS Statistics 25 untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur konstruk atau kemampuan yang ingin diteliti. Uji validitas konstruk dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Sudimoro. Kedua jenis uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar – benar layak dan sesuai untuk mengukur kemampuan siswa secara tepat. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen, yaitu sejauh mana instrumen memberikan hasil yang tetap atau stabil apabila digunakan berulang kali pada kondisi sama [18]. Uji reliabilitas umumnya dianalisis secara statistik dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25 menggunakan koefisien reliabilitas seperti Cronbach's Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas berada pada kategori tinggi atau memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, uji reliabilitas bertujuan memastikan bahwa instrumen penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Adapun uji prasyarat analisis data dilakukan melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Teknik pengumpulan data menjadi langkah utama dalam penelitian, karena digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Data tersebut akan dianalisis melalui dua tahapan, yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial menggunakan software IBM SPSS Statistics 25. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar pada saat pretest dan posttest, yang meliputi nilai rata – rata, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum [18]. Pada tahap kedua dilakukan analisis inferensial untuk menguji prasyarat analisis melalui uji normalitas. Uji normalitas distribusi gain score dilakukan dengan Uji Shapiro – Wilk. Kemudian, apabila data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan Paired Samples t-test untuk melihat perbedaan rata – rata hasil belajar siswa pada pretest dan posttest [19]. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis N – Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah treatment atau perlakuan melalui 5 kategori [20]. Untuk melengkapi hasil analisis, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar [21]. Pengujian hasil uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, di mana skor setiap item dikorelasikan dengan skor total. Berdasarkan hasil analisis terhadap item P1 hingga P20, seluruh butir pernyataan menunjukkan koefisien korelasi positif dan signifikan dengan ($r = 0,404-0,777$; Sig. $< 0,05$). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa setiap item memiliki ketepatan dalam mengukur konstruk penelitian, sehingga instrumen tersebut dinyatakan valid dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam pengumpulan data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media digital flipbook terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN Sudimoro, Kabupaten Sidoarjo pada tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III berjumlah 30 siswa. Sebelum dilakukan pembelajaran, siswa diberi lembar pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran. Kemudian, kelas tersebut dilaksanakan pembelajaran menggunakan media digital flipbook dengan materi SPOK dalam pembelajaran bahasa Indonesia selama dua jam pembelajaran atau sekitar 70 menit. Setelah pembelajaran dilakukan, siswa diberi posttest untuk mengukur pengaruh media digital flipbook terhadap kemampuan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen yang telah disusun sesuai dengan indikator materi SPOK dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum instrumen disebarakan kepada subjek penelitian, instrumen perlu di uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui keabsahan instrumen dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada kelas IV di SDN Sudimoro berjumlah 26 siswa. Berikut hasil uji validitas konstruk,

No.	rHitung	rTabel	Keterangan
1.	0,655	0,388	VALID
2.	0,777	0,388	VALID

3.	0,583	0.388	VALID
4.	0,404	0.388	VALID
5.	0,571	0.388	VALID
6.	0,404	0.388	VALID
7.	0,432	0.388	VALID
8.	0,777	0.388	VALID
9.	0,777	0.388	VALID
10.	0,655	0.388	VALID
11.	0,777	0.388	VALID
12.	0,777	0.388	VALID
13.	0,777	0.388	VALID
14.	0,583	0.388	VALID
15.	0,404	0.388	VALID
16.	0,432	0.388	VALID
17.	0,777	0.388	VALID
18.	0,655	0.388	VALID
19.	0,777	0.388	VALID
20.	0,742	0.388	VALID

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Instrumen

Table 2 diatas menunjukkan bahwa nilai rHitung dari seluruh butir soal berada di atas nilai r tabel sebesar 0,388. nilai rHitung terendah terdapat pada butir soal nomor 4, 6, dan 15 dengan nilai 0,404, sedangkan nilai rHitung tertinggi terdapat pada beberapa butir soal dengan nilai 0,777. Dengan demikian, 20 butir soal dinyatakan valid, karena memenuhi kriteria validitas yaitu $r_{Hitung} > r_{Tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir soal mampu mengukur aspek yang ingin diukur dalam penelitian dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Reliability Statistics	
Alpha	N of Items
,924	20

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui instrumen dapat digunakan berulang kali. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics 25. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,924 dengan jumlah butir soal sebanyak 20. Nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas 0,60, sehingga instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa butir – butir soal dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tests of Normality							
KODE	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
NILAI	1,00	,141	30	,132	,934	30	,063
	2,00	,170	30	,026	,942	30	,104

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Dalam prasyarat pengujian statistik parametrik, uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro – Wilk karena karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji Shapiro – Wilk diperoleh nilai signifikansi data pretest sebesar 0,063 dan data posttest sebesar 0,104. Nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik parametrik.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	71,6667	30	18,21014	3,32470
	Post Test	93,5000	30	6,84181	1,24914

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	30	,623	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-21,83333	14,94146	2,72792	-27,41256	-16,25410	-8,004	29	,000

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples T-test

Berdasarkan hasil Paired Samples Statistics, diketahui bahwa nilai rata – rata (mean) pretest siswa sebesar 51,000, sedangkan nilai rata – rata posttest sebesar 88,33 dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Selisih rata – rata antara pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sebesar 37,33 poin setelah siswa diberikan pembelajaran. Nilai standar deviasi pada pretest sebesar 15,559 dan pada posttest sebesar 6,343, yang menunjukkan bahwa sebaran nilai posttest lebih homogen dibandingkan dengan nilai pretest. Sementara hasil Paired Samples Correlations menunjukkan bahwa nilai korelasi antara pretest dan posttest sebesar 0,623 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Meskipun demikian, hasil korelasi ini tidak memengaruhi analisis uji beda, karena fokus utama uji Paired Samples t – test adalah untuk mengetahui perbedaan rata – rata nilai sebelum dan sesudah pembelajaran pada siswa yang sama. Hasil uji Paired Samples Test diperoleh nilai rata – rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -37,333, dengan standar deviasi sebesar 14,94146 dan standar error mean sebesar 2,72792. Nilai t hitung sebesar -8,004 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2 – tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -27,41256 hingga -16,25410 yang menunjukkan bahwa selisih rata – rata nilai secara konsisten berada pada interval negatif, sehingga menguatkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Sehingga berdasarkan hasil uji Paired Samples T – Test tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media digital Flipbook yang diberikan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas III di SDN Sudimoro pada tahun pelajaran 2025/2026.

Nilai posttest mengalami peningkatan setelah penerapan media digital Flipbook dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata nilai pretest siswa sebesar 51 meningkat menjadi 88,33 pada posttest. Peningkatan skor posttest ini dapat sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna [22]. Dalam pembelajaran materi SPOK, siswa menerima informasi secara aktif melalui pengamatan contoh kalimat, menganalisis unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan, serta menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan konsep baru yang dipelajari. Media digital Flipbook bersifat visual dan interaktif mendukung proses konstruksi pengetahuan tersebut, sehingga siswa lebih mudah memahami struktur kalimat secara sistematis. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara visual dan kontekstual. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu membantu siswa memahami materi secara optimal, khususnya pada ranah kognitif tingkat memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh I. P. Suwarna and D. Nurhayati, (2020) yang menunjukkan bahwa media Flipbook membantu siswa memvisualisasikan konsep melalui teks, gambar, dan animasi yang berkaitan dengan materi. Media Flipbook membantu siswa memvisualisasikan konsep melalui teks, gambar, dan animasi yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia, sehingga pada ranah kognitif C2 (memahami) mempermudah siswa menerima dan mengingat informasi, pada ranah C3 (menerapkan) dalam menggunakan konsep untuk menyelesaikan tugas, serta pada ranah C4 (menganalisis) dalam menguraikan dan menelaah materi secara mandiri [23]. Selain itu, penggunaan Flipbook mendorong pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Flipbook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III di SDN Sudimoro tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata – rata nilai pretest sebesar 51, sedangkan rata – rata nilai posttest meningkat menjadi 88,33. Secara statistik, hasil uji t berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menguatkan bahwa perbedaan nilai pretest dan posttest sebagai hasil dari pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, media pembelajaran Flipbook yang inovatif dan efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, khususnya pada materi SPOK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan media digital Flipbook sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar. Sementara untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media Flipbook dengan fitur yang lebih interaktif yang dapat diterapkan pada jumlah sampel yang lebih besar serta desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengaruh media Flipbook terhadap ranah afektif dan psikomotorik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini, khususnya kepada orang tua atas dukungan doa, moral, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Tri Linggo Wati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta masukan selama penyusunan Artikel Ilmiah ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan dewan guru UPT Satuan Pendidikan SDN Sudimoro yang telah memberikan izin serta dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- [1] D. Saputri, D. Destiniar, and M. Murjainah, "Pengembangan Modul Digital Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Sd)," *Geogr. J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 11, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.31764/geography.v11i1.12040.
- [2] I. N. FRAMISWARI and K. ANWAR, "Implementasi Model Pbl Menggunakan Media Canva Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–18, 2024, doi: 10.51878/edutech.v4i1.2905.
- [3] K. N. Aini, B. Najicha, and N. Aini, "Artikel Nusantara Educational Review Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Bahasa Indonesia: Peran Media Pembelajaran Pagape terhadap Pemahaman Perubahan Wujud Benda," *Ner*, vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- [4] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "Pemerintah Indonesia," *Undang. Republik Indones.*, no. 1, pp. 1–78, 2003.
- [5] N. Z. Erdiyavita, "Pengembangan Media Interkatif Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku," *repository.unipasby.ac.id*, 2025.
- [6] D. M. Nurainun Rambe, "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan WhatsApp Group terhadap Hasil Belajar Kompetensi IPA di Sekolah Dasar," *J. Nusant. Educ.*, vol. 2, no. April, pp. 46–52, 2023, [Online]. Available: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh%20penggunaan%20web%20module%20fisika%20berbasis%20NTT's%20local%20wisdom%20terhadap%20kemampuan%20berpikir%20kreatif)

- [7] M. P. . Dr. Mochamad Nursalim, M.Si., Dra. Hermen Laksmiwati, M.Psi., Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc., Meita Santi Budiani, S.Psi., M.Psi., Siti Ina Savira, S.Psi., M.Ed.C.P., Riza Noviana Khoirunnisa, S.Psi., M.Si., Yohana Wuri Satwika, S.Psi., “Bab 3 Karakteristik Perkembangan,” in *Psikologi Pendidikan*, 2019, pp. 27–45.
- [8] P. Rahayu, S. Marmoah, and T. Budiharto, “Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 5, pp. 353–361, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- [9] R. Wirasmita and E. Hendriawan, “Analisis Efisiensi Kinerja Pendidik terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Sekolah,” *Mimb. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 75–90, 2020, doi: 10.17509/mimbardik.v5i1.24152.
- [10] V. Y. Erviana and M. T. Adityas, “Eksplorasi keberhasilan pembelajaran blended learning melalui e-book: Studi kasus di kelas V SD Muhammadiyah Ngadiwinatan,” *Wiyata Dharma J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 11, no. 1, pp. 45–56, 2023, doi: 10.30738/wd.v11i1.15628.
- [11] S. Samsedin and S. Suciati, “Efektivitas Situs Kejarcita: Media Dan Asesmen Belajar Gratis Untuk Siswa Sekolah Dasar [the Effectiveness of Kejarcita Website: Free Learning Media and Assessment for Elementary School Students],” *Polyglot J. Ilm.*, vol. 19, no. 1, p. 57, 2023, doi: 10.19166/pji.v1i19.5880.
- [12] M. Salea, S. Pongoh, and A. Rooroh, “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Familia Tomohon,” *Lit. J. Pendidik. Ekon.*, vol. 2, no. 2, pp. 152–158, 2021, doi: 10.53682/literacyjpe.v2i2.3053.
- [13] E. S. Maruti and I. Malawi, “Efektivitas Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Teka Teki Silang Aksara Jawa Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Sekolah Dasar,” *Paedagoria J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Kependidikan*, vol. 12, no. 2, p. 224, 2021, doi: 10.31764/paedagoria.v12i2.4959.
- [14] R. Juliani and N. Ibrahim, “Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 19–26, 2023, doi: 10.30651/else.v7i1.14065.
- [15] H. A. D. R. Nurya Oktaviana, Akhmad Nayazik, “Efektifitas Penerapan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Satuan Panjang Kelas 3 SD,” *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.31331/joined.v2i1.839.
- [16] A. F. Anisa Salsabila, “Inovasi Pembelajaran Melalui Flip Book ‘Dunia Kita’ untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri Krpyak Wetan,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 03, pp. 225–237, 2025, [Online]. Available: <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- [17] Hardani *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif*, vol. 5, no. 1. 2020.
- [18] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2023.
- [19] M. F. H. Diah Ayu Rahmani, Risnawati, “Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t –Test),” *J. Penelit. Ilmu Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 568–576, 2025, [Online]. Available: <https://jpion.org/index.php/jpi568>Situswebjurnal:<https://jpion.org/index.php/jpi>
- [20] M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking*. 2024.
- [21] N. Aisyah Safitri and G. Agus Yudha Prawira Adistana, “Efektivitas Implementasi Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan: Studi Meta-Analisis,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5(2), pp. 4021–4031, 2021.
- [22] L. Suoth, E. J. Mutji, and R. Balamu, “Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia,” vol. 5, no. 1, pp. 48–53, 2022.
- [23] I. P. Suwarna and D. Nurhayati, “The Effect of Flipbook Media on Visual Students ’ Learning Outcome in Remedial Teaching of Parabolic Motion Concept,” *Eur. Union Digit. Libr.*, 2020, doi: 10.4108/eai.30-9-2019.2291174.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.