

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK UNTUK PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PELAJARAN IPAS BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Deny Apriyani Juhri^{1*}, Neti Damayanti²
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu^{1,2}
denyapriyanijurhi@umpri.ac.id^{1*}

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media flipbook dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPAS melalui inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai metode yang efektif untuk mendorong siswa berfikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang mengikuti pembelajaran IPAS berbasis proyek dengan media *flipbook*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan skor 3,57 kategori sangat baik. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran IPAS karena media *flipbook* memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *flipbook* efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek untuk pelajaran IPAS di kelas V SD. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media *flipbook* dalam mata pelajaran lain dan menguji dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang siswa.

Kata Kunci: Media *Flipbook*, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial di sekitar siswa. Namun, pembelajaran IPAS sering kali dianggap sulit dan membosankan bagi siswa karena pendekatan yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan tugas-tugas yang bersifat monoton. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan rendahnya minat siswa untuk mempelajari materi tersebut. Pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu alternatif yang dianggap efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Implementasi pembelajaran yang

menyenangkan melalui bermain peran telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS, karena metode konvensional seringkali gagal terhubung dengan pengalaman hidup nyata siswa (Kusmana & Putri, 2025). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja dalam kelompok, dan memecahkan masalah secara kreatif. Penggunaan media digital terbukti meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menyediakan visualisasi yang menarik dan konten interaktif (Ubaidillah et al., 2025). Namun, meskipun pendekatan berbasis proyek memiliki banyak keuntungan, tantangan utama yang sering dihadapi adalah

bagaimana menyediakan media pembelajaran yang menarik dan dapat mendukung implementasi metode ini secara maksimal.

Kebijakan pendidikan di Indonesia, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengamanatkan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Pemerintah juga telah mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan melalui berbagai kebijakan, seperti Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis digital, seperti *flipbook*, sangat relevan dengan kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah dasar menekankan pentingnya pendekatan yang berbasis pada pengembangan kompetensi siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam kurikulum tersebut, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sangat dianjurkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks akademis, tetapi juga sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional.

Salah satu media yang dianggap potensial dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah media interaktif berbasis digital atau fisik yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan menyenangkan. Menurut Simbolon & Panggabean (2025) siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan retensi materi ketika menggunakan format interaktif seperti *flipbook*, karena format ini memberikan lingkungan pembelajaran yang lebih merangsang. *Flipbook* dapat menyajikan informasi dalam bentuk gambar, teks, video, dan animasi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan cara yang lebih

visual dan menarik. Dengan menggunakan *flipbook*, siswa diharapkan dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Namun, meskipun penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin berkembang, belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam dampak penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam pelajaran IPAS bagi siswa kelas V SD. Model PBL yang dibantu media *flipbook* terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap IPAS, dibuktikan dengan peningkatan skor tes yang signifikan. Hasil tes *N-Gain* menunjukkan peningkatan tingkat sedang, yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep ilmiah melalui metode ini (Sari et al., 2025). Dalam penelitian yang melibatkan siswa kelas 5, penggunaan buku lipat dalam PBL menghasilkan peningkatan skor pasca-tes yang signifikan, menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran (Prasetyo et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPAS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode tradisional yang lebih bersifat teori, seperti ceramah atau tugas tulis. Menurut data dari beberapa studi sebelumnya, banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran IPAS karena cara penyampaian materi yang kurang variatif. Siswa cenderung merasa kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama jika materi yang disampaikan bersifat abstrak. Hal ini sering kali menghambat proses belajar mereka, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa dalam pelajaran IPAS. Sebagai upaya untuk mengatasi

masalah ini, berbagai pendekatan inovatif mulai diperkenalkan, salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek. Media *flipbook* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam menganalisis informasi dan menarik kesimpulan logis. Hal ini dicapai melalui konten interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat secara mendalam dengan materi (Octaviana et al., 2025). Penggunaan buku balik dalam pengaturan PBL mendorong lingkungan belajar yang lebih aktif, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Prananda et al., 2025).

Secara teoritis, pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/PjBL*) didasarkan pada pandangan konstruktivisme yang menekankan pada proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1973) dan Vygotsky (1978), pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah nyata, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang penting. Selain itu, *flipbook* sebagai media digital memiliki banyak keuntungan dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Media *flipbook* meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses pembelajaran mereka, yang sangat penting untuk keberhasilan PBL (Prananda et al., 2025). *Flipbook* dapat menyajikan informasi dalam berbagai format yang memudahkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan lebih menyenangkan.

Pentingnya inovasi dalam pendidikan semakin dirasakan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media pembelajaran yang menarik

dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Flipbook*, sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek, menawarkan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan materi IPAS. Penggunaan buku lipat dalam materi ajar IPAS menghasilkan skor validitas tinggi sebesar 91,80% dan skor kepraktisan sebesar 93,30% untuk guru serta 93,50% untuk siswa, menunjukkan penerimaan yang kuat dan efektivitas dalam meningkatkan motivasi (Nurhidayati et al., 2024). Siswa melaporkan tingkat keterlibatan dan kenikmatan yang lebih tinggi dalam belajar, yang sangat penting untuk mempertahankan minat pada konten pendidikan (Pramesti & Masjid, 2024). Mengingat pentingnya pengembangan media yang dapat mendukung pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, penelitian tentang dampak penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek sangat relevan untuk dilakukan. Lebih lanjut, meskipun media pembelajaran digital sudah banyak digunakan dalam berbagai mata pelajaran, penerapan *flipbook* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih jarang dijumpai. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman tentang bagaimana penggunaan *flipbook* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran IPAS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis proyek. Dengan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali secara mendalam fenomena yang terjadi dalam penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman konteks sosial, perilaku, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook*, serta untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dampak penggunaan media ini terhadap motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus, yang bertujuan untuk menganalisis secara intensif implementasi penggunaan media *flipbook* dalam satu kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan media *flipbook* dengan PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis secara signifikan. Misalnya, siswa yang terpapar kombinasi ini mencapai skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang berada dalam pengaturan pembelajaran tradisional (Meilyawati *et al.*, 2025). Sebuah studi yang berfokus pada desain dasar untuk siswa kelas 10 menunjukkan bahwa media *flipbook* meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran seiring waktu (Maryanti, 2023). Studi kasus dipilih karena

memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian mendalam terhadap satu unit atau fenomena tertentu, dalam hal ini, penggunaan media *flipbook* di kelas V SD. Fokus utama penelitian ini adalah menggambarkan dan menganalisis pengalaman siswa dan guru selama pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook*, serta untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap pembelajaran IPAS.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas V SD yang mengikuti pembelajaran IPAS berbasis proyek dengan media *flipbook*. Selain itu, guru yang mengajar mata pelajaran IPAS juga dilibatkan untuk memberikan wawasan tentang implementasi metode pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media *flipbook*. Penentuan partisipan dilakukan secara *purposive*, yaitu dengan memilih siswa dan guru yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek menggunakan *flipbook*, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung di kelas saat pembelajaran IPAS berbasis proyek menggunakan media *flipbook*. Observasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana siswa dan guru berinteraksi dengan media *flipbook*, serta bagaimana media ini digunakan dalam konteks proyek pembelajaran. Peneliti mencatat semua peristiwa yang terjadi selama sesi pembelajaran, termasuk dinamika kelas, reaksi siswa terhadap media, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas proyek.

2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan beberapa siswa terpilih. Wawancara dengan guru bertujuan untuk memahami pandangan mereka mengenai penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek, termasuk tantangan yang dihadapi dan dampak yang dirasakan terhadap pembelajaran. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan *flipbook*, bagaimana mereka merespons pembelajaran berbasis proyek, dan apakah mereka merasa media tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

3. Analisis Dokumen

Peneliti juga melakukan analisis terhadap dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tugas-tugas proyek, dan hasil evaluasi pembelajaran. Dokumentasi ini memberikan informasi tambahan tentang bagaimana media flipbook diterapkan dalam kurikulum dan seberapa efektif media ini dalam mendukung tujuan pembelajaran berbasis proyek.

Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Langkah pertama dalam analisis data adalah transkripsi wawancara dan catatan observasi. Setelah itu, peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data, baik dalam wawancara maupun hasil observasi, yang berkaitan dengan penggunaan media *flipbook* dalam

pembelajaran berbasis proyek. Tema-tema ini bisa mencakup aspek-aspek seperti peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi, respon terhadap media flipbook, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaannya. Setelah tema-tema utama ditemukan, peneliti mengorganisasikan dan mengelompokkan data untuk mengidentifikasi pola-pola yang dapat menjelaskan dampak penggunaan media *flipbook* terhadap proses pembelajaran. Proses ini dilakukan secara iteratif, yaitu peneliti kembali memeriksa data untuk memastikan bahwa analisis yang dilakukan valid dan konsisten dengan temuan yang ada.

Untuk memastikan validitas dan keandalan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yaitu dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berbeda (observasi, wawancara, dan analisis dokumen). Selain itu, peneliti juga melakukan pemeriksaan kembali terhadap data yang telah dianalisis untuk memastikan bahwa interpretasi yang diambil mencerminkan pengalaman dan pandangan partisipan secara akurat. Pengecekan *member check* juga dilakukan, yaitu dengan meminta partisipan (siswa dan guru) untuk memverifikasi temuan-temuan awal yang ditemukan oleh peneliti, untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar representatif.

HASIL

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *flipbook* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis proyek. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih aktif berpartisipasi dalam proses

pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional dengan presentasi 84%. Media *flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran ini memberikan pengalaman visual dan interaktif yang menarik bagi siswa, yang sebelumnya cenderung merasa bosan dengan cara pembelajaran yang monoton. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat menggunakan *flipbook*, terutama karena media ini menggabungkan gambar, teks, animasi, dan video yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Flipbook telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, dengan penelitian melaporkan skor motivasi rata-rata 88,46% ketika menggunakan media *flipbook* interaktif dalam mata pelajaran sains, khususnya ekosistem (Siregar *et al.*, 2025). Fitur interaktif *flipbook*, seperti elemen multimedia, mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar, sehingga meningkatkan hasil belajar (Unayah *et al.*, 2024). Selain meningkatkan keterlibatan, penggunaan media *flipbook* juga terbukti berdampak positif terhadap pemahaman materi IPAS siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mereka mengungkapkan bahwa *flipbook* membantu mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Sebagian besar siswa merasa lebih nyaman mempelajari topik IPAS seperti sistem peredaran darah atau siklus air karena mereka dapat melihat penjelasan melalui gambar yang dinamis dan animasi yang menjelaskan proses secara visual. Guru yang diwawancarai juga

mengonfirmasi temuan ini, mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan *flipbook* cenderung lebih cepat memahami materi dan lebih aktif bertanya serta berdiskusi mengenai topik yang sedang dipelajari. Selain itu, *flipbook* juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan melibatkan mereka dalam kegiatan eksplorasi yang lebih mendalam, seperti mencari informasi lebih lanjut atau membuat sketsa terkait materi pembelajaran.

Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berfokus pada pemahaman akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar biologi secara signifikan, dengan skor rata-rata mencapai 82,21 dalam kategori tinggi (Iwan *et al.*, 2024). Sebuah studi tentang pendidikan keanekaragaman hayati mengungkapkan skor efektivitas tinggi sebesar 0,81 dalam analisis N-gain, menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan setelah menggunakan sumber daya *flipbook* (Sutiwi *et al.*, 2025).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *flipbook* lebih terlibat dalam kolaborasi dan berbagi ide dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan sumber belajar lain. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan lebih terbuka terhadap masukan dari teman sekelas. Selain itu, proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam proyek mereka. Sebagai contoh, saat bekerja dalam proyek yang terkait dengan perubahan iklim, siswa mampu mendiskusikan dan merumuskan

solusi yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang menunjukkan peningkatan keterampilan problem solving mereka.

Meskipun penggunaan media *flipbook* menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Meskipun media *flipbook* sangat efektif ketika diakses melalui perangkat digital, beberapa sekolah yang terlibat dalam penelitian ini mengalami kesulitan dalam menyediakan perangkat yang cukup bagi semua siswa. Hal ini berdampak pada distribusi penggunaan *flipbook* yang tidak merata di antara siswa. Selain itu, beberapa siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi juga mengalami kesulitan awal dalam menggunakan *flipbook*, meskipun mereka akhirnya dapat beradaptasi seiring berjalannya waktu. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *flipbook* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, persiapan teknis yang memadai dan pelatihan bagi siswa untuk menggunakan media ini sangat diperlukan agar hasilnya optimal.

Salah satu aspek yang paling menarik dari hasil penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan *flipbook* karena media ini menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan animasi, gambar, dan video dalam *flipbook* membuat siswa merasa bahwa mereka sedang "berpetualang" dalam dunia IPAS, yang membantu mereka untuk tetap tertarik dan fokus pada materi.

Guru juga mencatat bahwa penggunaan *flipbook* memberikan dampak positif terhadap kehadiran dan partisipasi siswa dalam setiap sesi pembelajaran. Siswa yang sebelumnya sering tidak aktif atau tidak tertarik dengan pelajaran IPAS menjadi lebih antusias dan lebih terlibat dalam kegiatan kelas.

PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi, pengembangan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah, serta tantangan yang dihadapi selama implementasi *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek. Salah satu hasil utama dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis proyek. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih tinggi, terutama dalam hal partisipasi aktif dan minat terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang menggunakan media *flipbook* menunjukkan perilaku yang lebih aktif dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran tradisional tanpa media digital. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif dan berbasis pengalaman akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, *flipbook* sebagai media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video memberi siswa kesempatan untuk belajar secara visual dan aktif. Media ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka merasa lebih

terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir. Siswa merasa bahwa materi yang disajikan melalui *flipbook* lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan cara penyampaian yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah.

Penggunaan *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Hartanto, 2020). Peningkatan pemahaman materi adalah temuan signifikan lainnya yang diperoleh dari penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media *flipbook* sangat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dalam IPAS yang sebelumnya sulit dipahami. Siswa merasa lebih mudah memahami materi seperti siklus air, sistem peredaran darah, dan ekosistem melalui penjelasan yang disajikan dalam bentuk animasi dan gambar yang dapat mereka interaksikan.

Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ini dapat dijelaskan dengan pendekatan multimodal yang diterapkan dalam *flipbook*. Teori multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2005) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan saluran kognitif visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Dalam konteks ini, *flipbook* yang menggabungkan teks,

gambar, dan video memberikan lebih banyak saluran untuk siswa dalam menerima informasi, yang memperkuat proses pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, penggunaan *flipbook* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi secara fleksibel, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini memberi siswa kontrol lebih besar atas proses pembelajaran, yang sangat penting dalam mendukung pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut teori belajar konstruktivistik, pemahaman yang lebih baik tercapai ketika siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang aktif dan menarik. Selain peningkatan pemahaman materi, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah. Dalam kegiatan proyek, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi topik-topik tertentu, mendiskusikan temuan mereka, dan menghasilkan laporan proyek. Penggunaan *flipbook* memperkaya proses ini dengan menyediakan sumber informasi yang kaya dan mudah diakses oleh semua anggota kelompok.

Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah dunia nyata (Thomas, 2000). Ketika siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, mereka belajar bagaimana berkomunikasi secara efektif, membagi tugas, dan menyelesaikan masalah secara kolektif.

Siswa juga tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka dan berdiskusi mengenai ide-ide yang mereka temukan dari *flipbook*. Mereka dapat mengaitkan informasi yang ada dalam *flipbook* dengan situasi nyata dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk merumuskan solusi terhadap masalah yang dihadapi dalam proyek. Sebagai contoh, dalam proyek yang membahas perubahan iklim, siswa mampu mengidentifikasi penyebab dan dampak perubahan iklim, serta merumuskan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengurangi dampaknya. Proses ini menunjukkan bahwa *flipbook* tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Meskipun hasil yang diperoleh menunjukkan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasi penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran berbasis proyek. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa sekolah. Meskipun *flipbook* dapat diakses secara digital, beberapa sekolah yang terlibat dalam penelitian ini memiliki keterbatasan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai untuk mendukung penggunaan media ini oleh semua siswa. Beberapa siswa kesulitan untuk mengakses *flipbook* karena keterbatasan perangkat seperti komputer atau tablet di sekolah.

Tantangan lainnya adalah adaptasi teknologi oleh siswa yang tidak terbiasa dengan media digital. Faktor-faktor seperti kecemasan terhadap komputer dan rendahnya kepercayaan diri dapat menghambat kesediaan siswa untuk mengadopsi teknologi baru (Ferdousi,

2023). Meskipun sebagian besar siswa dapat dengan cepat beradaptasi dengan penggunaan *flipbook*, sebagian kecil siswa mengalami kesulitan pada awalnya. Mereka merasa canggung dalam menggunakan perangkat digital atau membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara navigasi *flipbook*. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memberikan pelatihan awal mengenai cara menggunakan *flipbook* dan memberikan panduan yang jelas agar siswa dapat memanfaatkan media ini secara efektif.

Selain itu, meskipun *flipbook* sangat menarik dan interaktif, beberapa siswa merasa bahwa mereka tetap membutuhkan penjelasan tambahan dari guru untuk beberapa konsep yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *flipbook* dapat menjadi media yang efektif, peran guru tetap penting dalam memberikan klarifikasi dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu aspek yang paling menonjol dari penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan *flipbook* merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih antusias dalam mengerjakan proyek. Mereka merasa bahwa pembelajaran IPAS yang mereka ikuti menjadi lebih menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran tradisional yang sering kali dianggap membosankan. Penggunaan *flipbook* memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual, yang dapat membantu meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Motivasi yang tinggi ini sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek karena mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam mencari solusi terhadap masalah yang ada. Dengan

motivasi yang meningkat, siswa tidak hanya lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, tetapi juga lebih berkomitmen untuk menghasilkan hasil proyek yang lebih baik. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Mayer, 2005).

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta pengembangan keterampilan sosial dan kognitif mereka. *Flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung mereka untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, beberapa tantangan terkait fasilitas teknologi dan adaptasi siswa terhadap penggunaan media digital perlu diatasi agar implementasi *flipbook* dapat berjalan lebih optimal. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif seperti *flipbook* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah-sekolah lebih mempersiapkan fasilitas teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan yang cukup kepada siswa untuk

menggunakan media digital secara efektif. Penelitian ini juga memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media digital dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.

SARAN

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media flipbook yang lebih interaktif, seperti dengan menambahkan fitur animasi, video, atau game. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian. Penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran, serta memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada pihak-pihak yang sudah terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdousi, B. (2023). *Challenges of technology accessibility, computer self-efficacy, computer anxiety and cyberphobia in adoption of e-learning systems among students*. <https://doi.org/10.69554/jwpc8265>
- Iwan, I., Sirait, S. H. K., & Fahmi, D. (2024). Development of an Interactive E-Module Based On Flipbook Protista Material To Improve Student Biology Learning Outcomes. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 8(2), 131–142. <https://doi.org/10.24815/jipi.v8i2.38478>
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Berbasis Metode Role

- Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294–299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299>
- Maryanti, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Kelas X TB2 SMK Negeri 2 Purwakarta*. <https://doi.org/10.61849/wj8x8c13>
- Meilyawati, Y., Bektiarso, S., & Imsiyah, N. (2025). The Effect of the Problem-Based Learning Model Assisted by Flipbook Media on Learning Outcomes and Critical Thinking Skills of Grade VI Students in Pancasila Education at Public Elementary Schools. *International Journal of Current Science Research and Review*, 08(09). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v8-i9-21>
- Nurhidayati, N., Firman, F., Erita, Y., & Daharnis. (2024). Development of Independent Curriculum IPAS Teaching Materials Using a Project-Based Learning Approach Assisted with the Kvisoft Flipbook Maker Application to Increase the Learning Motivation of Class IV Primary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(SpecialIssue), 279–285. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i-specialissue.7862>
- Octaviana, S., Widiyono, A., & Muzakki, M. A. (2025). The Effect of Flipbook Media on Improving Critical Thinking Skills of Grade 5 IPAS Students. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(2), 337–345. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v13i2.94819>
- Pramesti, R. I., & Al Masjid, A. (2024). *Pengembangan Flipbook Bahan Ajar IPA Kelas V Terintegrasi Tri-N Untuk Meningkatkan Dimensi Kreatif Peserta Didik*. 1(3), 112–122. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.557>
- Prananda, G., Judijanto, L., Atikah, N., Khoirunnisa, Q., & Fauzi, M. S. (2025). Transformasi pembelajaran di sekolah dasar melalui Flipbook Maker: dampak terhadap keterlibatan siswa dan perubahan paradigma pendidikan. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 80–91. <https://doi.org/10.31603/bedr.13306>
- Prasetyo, B. A., Trisiana, A., & Sarafuddin, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flipbook digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas kelas iv sd negeri 2 papahan, tasikmadu tahun pelajaran 2023/2024. *Primary Education Journal*, 5(2), 575–580. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5485>
- Sari, I. K., Ardianti, S. D., & Setiawaty, R. (2025). Efektivitas model pembelajaran pbl berbantuan media flipbook sirpa dalam meningkatkan pemahaman ipas siswa kelas v. *Jurnal Dedikasi Pendidikan/Dedikasi: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan Universitas Abulyatama*, 9(2), 731–742. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i2.6206>
- Simbolon, N., & Panggabean, F. T. M. (2025). Development of a PjBL-Based Digital Flipbook Module on

- Chemical Bonding for Grace XI Students. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 7(1), 38–46. <https://doi.org/10.24114/jipk.v7i1.67531>
- Siregar, H. T., Tarigan, J. E., & Rahmadini, V. (2025). Penerapan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ipas materi ekosistem di kelas v upt sd. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i1.66257>
- Sutiwi, E. T., Maasawet, Muh. A. M., Usman, U., Herliani, H., & Ahmad, A. (2025). Development of Biodiversity Encyclopedia Based on Flipbook to Improve Student Learning Outcomes in Senior High School 6 Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 11(7), 340–347. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.11660>
- Ubaidillah, S. R., Balqis, A. E., Jannah, B., Maimuna, S., Mualimin, & Fatmawati, E. (2025). *Transformation of IPAS Learning in Elementary Schools: The Strategic Role of Digital Media in Improving Students' Understanding*. 1(2), 92–101. <https://doi.org/10.70376/e44mz803>
- Unayah, H., Rasyid, M. N. A., Suyanta, S., Wilujeng, I., & Rahmawati, L. (2024). A Recent Study on Flipbook as Media Implementation in Science Education in Digital Age: A Systematic Literature Review. *Unnes Science Education Journal*, 13(3), 248–258. <https://doi.org/10.15294/usej.v13i3.17200>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional