

FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MENULIS FORMULIR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Fitri Anisa Dewi¹, Siti Rochmiyati²

¹Sekolah Dasar Negeri Kalisana

^{1,2}Pendidikan Dasar, Direktorat Pascasarjana, Universitas Sarjanawiyata
Tamansiswa

¹fahdannaufal@gmail.com , rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This best practice aims to describe the best practice of implementing learning activities that have been carried out by the teacher. The learning practiced by the teacher was learning Indonesian using media for 30 class VI students at Kalisana State Elementary School. The method used is descriptive qualitative with written test data collection techniques. The result after using this media showed an increase in the average score from 68,3 to 80,00. A total of 76, 67% of students obtained scores above the KKM. These result show the achievement of students Indonesian language learning outcomes.

Keywords : Indonesia Learning Result, Flipbook media

ABSTRAK

*Best practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik terbaik (best practice) dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Pembelajaran yang dipraktikkan guru adalah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *flipbook* pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kalisana sejumlah 30 siswa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data tes tertulis. Hasil setelah menggunakan media ini, diperoleh peningkatan rata rata nilai dari 68,3 menjadi 80. Sebanyak 76,67% siswa*

memperoleh nilai di atas KKM. Hasil tersebut menunjukkan pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Kata kunci : Hasil Belajar Bahasa Indonesia, Media *Flipbook*

A. Pendahuluan

Undang undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan memegang peran penting dalam melahirkan generasi yang berilmu dan bermoral. Dengan Pendidikan yang baik dan bermutu dapat melahirkan generasi yang berilmu dan berkarakter untuk membawa kemajuan bangsa. Keberhasilan Pendidikan bukan hanya ditentukan oleh guru, namun berbagai hal seperti kurikulum, lembaga pendidikan, tenaga pendidik, lingkungan, dan siswa itu sendiri. Pendidikan yang bermutu

tidak hanya melatih bagaimana siswa belajar namun juga melatih bagaimana memanfaatkan berbagai media yang ada.

Adanya *learning loss* akibat pandemic covid 2019 masih berdampak pada siswa. kerugian belajar jangka pendek dari pandemic dapat terus dirasakan setelah anak-anak kembali ke sekolah, yang mengakibatkan kerugian belajar yang besar dan permanen karena banyak anak yang tertinggal selama penutupan sekolah tidak pernah mengejar ketinggalan (Hadi, 2022). Siswa cenderung lebih akrab dan tertarik dengan HP dari pada buku maupun sumber belajar lain. Namun pemanfaatan HP untuk pembelajaran masih belum maksimal karena anak dalam menggunakan HP belum terarah. Mereka cenderung menggunakan HP untuk sekedar hiburan. Perlu arahan dan bimbingan pendidik untuk dapat memanfaatkan HP sebagai sumber belajar yang efektif. Pendidik sendiri cenderung vakum dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai minat dan profil anak. Pendidik perlu

mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan anak dengan praktis dan memunculkan semangat dan ketertarikan anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad ibn Abd al-Rahman al-Samiraa'i, sebagaimana dikutip Sunardi menyebutkan 75% pengetahuan diperoleh dari penglihatan, 13% dari pendengaran, 12% dari indera yang lain, pengecap, penciuman, peraba. Apabila visual dan audio dipadukan, akan berdampak lebih kuat daripada audio saja. Karena itu media pembelajaran dengan perpaduan audio dan visual diyakini dan terbukti berperan penting dalam mengefektifkan pembelajaran (Sunardi et al., 2021)

Berdasarkan hasil pengamatan dan menganalisis hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa. Nilai rata-rata Penilaian harian Bahasa Indonesia siswa adalah 66,67. Nilai ini lebih rendah dibandingkan Kriteria Ketuntasan Minimal SD Negeri Kalisana yang mencapai 75.

Sebanyak 68% siswa bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dalam penilaian keterampilan (KI 4) dengan kategori baik juga masih rendah. Dalam penilaian KI 4 siswa yang mendapat kategori sangat baik 4 anak (13%), kategori baik 7 anak (23%), kategori cukup 10 anak (33%), dan sisanya kategori kurang 9 anak (30%). Siswa sering kurang fokus dalam pembelajaran yang berlangsung. Siswa kurang terlibat secara efektif dalam pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Variasi dalam pembelajaran juga belum optimal sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan merasa sebagai rutinitas yang sehari-hari dilaksanakan. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kondisi tersebut. Hasil belajar merupakan gambaran perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melakukan perkembangan pengalaman yang berkembang (Dr. Julhadi & Nur Kholik, 2021). Untuk lebih mengembangkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan ketertarikan siswa Sekolah Dasar.

Media pembelajaran adalah media atau perantara baik berupa alat, metode, maupun teknik yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu (Arsyad A, 2011). Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam keterampilan sesuai tujuan pembelajaran (Susilana, 2009). Dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kualitas siswa dan materi yang ingin disampaikan, maka pendidik akan mampu menciptakan inspirasi dan gerakan siswa yang dengan demikian dapat membantu memberdayakan siswa dalam memahami materi dan berkreasi. Hal-hal yang perlu dipahami oleh para pendidik siswa SD saat ini adalah siswa suka bermain, bergerak, seperti bekerja berkelompok dan pameran langsung (Hayati, 2021). Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan ketertarikan anak-anak

yang sebenarnya lebih suka bermain dan menggunakan HP serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas dengan optimal, yaitu media *flipbook*.

Media *flipbook* adalah lembaran digital dengan sumber daya Pendidikan, video, gambar instruksional yang menjelaskan pembelajaran siswa. Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk buku elektronik (e-book) (Setiadi et al., 2021). *Flipbook* dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar yang dilengkapi dengan warna sehingga menarik bagi siswa, mudah dibawa kemana mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Mukarromah et al., 2021). Dengan *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan berfikir, meningkatkan kreativitas siswa, menarik siswa lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, mengembangkan siswa menjadi pribadi yang aktif,

mudah berpendapat, memiliki daya ingat yang tinggi, kreatif menciptakan ide baru dengan kehidupan siswa sehari-hari (Aprilutfi, 2022).

B. Metode

Best practice ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas VI SD Negeri Kalisana, Kapanewon Sentolo, Kabupaten Kulon Progo sebanyak 30 siswa dengan kondisi anak yang berbeda dilihat dari faktor ekonomi, latar belakang keluarga, dan kemampuan. Pembelajaran dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Metode pengumpulan data dalam penulisan *best practice* ini adalah observasi dan tes. Dalam hal ini, observasi digunakan untuk memperoleh data keterampilan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *flipbook*. Pengambilan data menggunakan observasi yang berupa rubrik observasi. Observasi disini meliputi observasi awal dan observasi di akhir pembelajaran.

Tes yang digunakan dalam *best practice* ini adalah tes evaluasi di akhir pembelajaran dengan jenis tes pilihan ganda. Tes ini

digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa setelah diterapkannya media *flipbook*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Pengambilan data melalui tes ini dilakukan sesudah proses pembelajaran. Analisis data pada *best practice* ini terdiri analisis observasi kegiatan pembelajaran dan analisis hasil belajar Bahasa Indonesia dengan media *flipbook*. Analisis data hasil observasi, diukur berdasarkan rubrik penilaian keterampilan dengan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Analisis hasil belajar dianalisis secara statistik deskriptif kualitatif. Hasil tes formatif siswa pada kondisi awal dan akhir masing-masing pertemuan dihitung nilai rata-ratanya. Perhitungan dalam analisis data tes setelah diketahui rata-ratanya kemudian diinterpretasikan melalui kalimat.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan *best practice* dengan *Media flipbook* ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2023. Pembelajaran diikuti

oleh seluruh siswa kelas VI SD Negeri Kalisana. Tujuan pembelajaran pada bestpractice ini adalah siswa dapat mengisi dan menulis formulir. Pembelajaran akan dilakukan dengan media *flipbook* menggunakan metode *blended learning*. Pembelajaran masih menonjolkan pembelajaran di kelas, sedangkan pembelajaran daring dengan *flipbook* berfungsi sebagai penguat. Pembelajaran dilaksanakan dengan model *discovery learning*. Adapun langkah Langkah atau tahapan pembelajarannya adalah:

1. Pemberian rangsangan/ stimulus
Dalam tahap ini siswa mencermati video tentang pengisian formulir pendaftaran di layar LCD.
2. Pernyataan/ identifikasi masalah
Siswa mengajukan pertanyaan seputar video yang baru saja dilihat dan mencari tahu jawabannya bersama dengan teman teman yang lain.
Guru memberikan pertanyaan stimulus dan mempersilahkan siswa untuk menjawabnya.
“pernahkah anak mengisi atau membuat formulir, apa saja yang

akan anak anak tuliskan dalam membuat formulir?

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing masing kelompok menerima LKPD.

3. Pengumpulan data
Siswa mencari data/informasi dari berbagai sumber belajar baik di buku kelas maupun perpustakaan.
Kemudian siswa mengerjakan LKPD dengan berdiskusi
4. Pengolahan data
Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya sambil diverifikasi oleh guru dan teman teman
5. Pembuktian
Peserta didik melakukan verifikasi terhadap data data yang sudah diperoleh untuk di cek kebenarannya dengan mencari di internet.
6. Generalisasi / menarik kesimpulan
Siswa Kembali duduk posisi semula (tidak berkelompok lagi).
Setelah siswa bereksplorasi diharapkan siswa dapat menarik kesimpulan Siswa dan guru menarik kesimpulan.
7. Guru membagikan link *flipbook* di WAG sebagai penguatan

siswa terhadap materi yang diterima di kelas. Siswa diberi tugas membuat satu formulir secara mandiri di rumah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh.

8. siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.
9. Siswa membuat formulir
10. Di akhir pembelajaran siswa melakukan evaluasi

Dalam mengerjakan LKPD siswa berdiskusi untuk mengisi formulir dan mengidentifikasi bagian bagian dalam formulir. Siswa dipersilahkan untuk mencari sumber di perpustakaan. Dalam pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kusumawati &

Mawardi, 2016). Setelah siswa selesai berdiskusi dan menyelesaikan LKPDnya, siswa menempelkan hasil diskusi mereka di dinding kelas. Kemudian setiap siswa melihat dan mencermati jawaban kelompok lain dan memberikan umpan balik dengan kertas sticky note yang kemudian ditempel di sekitar LKPD kelompok lain yang mereka cermati. Setelah semua siswa selesai memberikan umpan balik, siswa kembali mencermati LKPD mereka sendiri yang telah diberi umpan balik oleh temannya.

Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal evaluasi. Berikut hasil evaluasi belajar siswa setelah menggunakan *flipbook*:

Table 1. Hasil Belajar Siswa KI 3

Nilai siswa	Jumlah siswa	prosentase	keterangan
96 - 100	1	3,33%	tuntas
86 - 95	5	16,7%	tuntas

81 - 85	0	0%	tuntas
76 - 80	17	56,7%	tuntas
< 75	7	23,3%	Tidak tuntas

Dari tabel di atas tampak adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu adanya peningkatan jumlah siswa yang lolos KKM menjadi

76,73%. Peningkatan hasil belajar tersebut masih belum maksimal karena masih terdapat 7 siswa yang masih belum tuntas. Namun dengan menggunakan *flipbook* lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar. Adapun peningkatan keterampilan siswa dalam menulis formulir dapat dilihat dari diagram berikut ini:

Table 2. Hasil Belajar Siswa KI 4

Nilai siswa	Jumlah siswa	prosentase
Baik sekali	16	53%
baik	12	40%
cukup	2	6,7%
kurang	0	0%

Dari tabel di atas tampak bahwa jumlah siswa yang lolos dengan kategori sangat baik sebesar 53%, nilai keterampilan dengan kategori baik 40%, kategori cukup 6,7% dan kategori kurang 0%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dari sebelum menggunakan *flipbook* dimana kategori sangat baik 13%, kategori baik 23%, kategori kurang 33%, dan kategori kurang 30%.

D. Kesimpulan

Penggunaan "*Media flipbook*" dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis formulir. Dengan menggunakan media *flipbook* siswa menjadi lebih terampil dalam menulis formulir diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kalisana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 380–385. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.111>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Dr. Julhadi, M. A., & Nur Kholik, M. S. I. (2021). *PROGRAM PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI PERGURUAN TINGGI: Teori dan Praktik*. EDU PUBLISHER. https://books.google.co.id/books?id=A_cIEAAAQBAJ
- Hadi, B. (2022). Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(4), 290–296.

- <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i4.262>
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Kusumawati, H., & Mawardi, M. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Dan Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 251.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p251-263>
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 1–10.
<https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/59>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmmt/article/view/340>
- Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran Hakekat, pengembangan, Pemanfaatan, Penimlaian*. CV Wacana Prima.