

**ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SD MELALUI
FLIPBOOK IPAS “BUMIKU SAYANG, BUMIKU MALANG”**

Rinneke Anggraeni Muffidah Sari¹, Dya Qurrotul A'yun²

¹Universitas Trunojoyo Madura

²Universitas Trunojoyo Madura

¹220611100138@student.trunojoyo.ac.id, ²dyaq.ayun@trunojoyo.ac.id,

ABSTRACT

The development of digital technology requires digital literacy skills to be introduced from elementary education. However, students' ability to utilize learning technology still varies, both in terms of skills and digital ethics. This study aims to analyze the digital literacy skills of fifth-grade students through the use of flipbook media in the IPAS subject “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. The research employed a descriptive qualitative approach involving the subject teacher and fifth-grade students at SDN Tanjung Jati 2. Data were collected through observation, structured interviews with the teacher, and in-depth interviews with three students representing different ability levels. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that most students demonstrated adequate digital skills, as shown by their ability to access and use the flipbook independently. However, digital ethics were not yet consistent, as some students opened other applications during the lesson. The use of flipbooks was proven to enhance students' motivation and understanding, particularly regarding the concept of earthquakes. This study highlights the important role of teachers as facilitators who not only guide technical skills but also instill responsibility in digital technology usage.

Keywords: digital literacy, flipbook, IPAS

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya keterampilan literasi digital sejak pendidikan dasar. Namun, kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran masih beragam, baik dari aspek keterampilan maupun etika digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur dengan guru, serta wawancara mendalam dengan tiga siswa yang mewakili kategori kemampuan berbeda. Analisis data menggunakan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan digital yang baik, ditunjukkan dengan kemampuan mengakses dan menggunakan *flipbook* secara mandiri. Namun, aspek etika digital belum merata, karena masih ada siswa yang membuka aplikasi lain saat pembelajaran. Penggunaan *flipbook* terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, khususnya dalam memahami konsep gempa bumi. Penelitian

ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang tidak hanya membimbing keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

Kata Kunci: literasi digital, *flipbook*, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama dengan hadirnya teknologi digital yang memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Kurikulum merdeka hadir sebagai bentuk inovasi yang mendukung pembelajaran mandiri dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi ini menuntut adanya keterampilan literasi digital, baik dari guru maupun siswa. Literasi digital tidak hanya sekedar kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman, sikap, serta tanggung jawab dalam menggunakan teknologi secara bijak (Mukhlis, 2021).

Literasi digital di era abad ke-21 dipandang sebagai keterampilan esensial yang harus dimiliki peserta didik. Dalam penelitian Ayun (2021) kemampuan menggunakan dan memanfaatkan Teknologi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam pembelajaran. Literasi digital dapat diartikan sebagai pemanfaatan teknologi untuk

menemukan informasi, menggunakan dan memahami informasi tersebut sebagai akses pemikiran dalam dunia akademis maupun kehidupan sehari-hari (Andhany & Maysarah, 2023). Pemerintah Indonesia telah merancang kerangka kerja literasi digital dipakai sebagai basis dalam merancang program kurikulum literasi digital indonesia tahun 2020-2024 terdiri dari etika digital, budaya digital, keterampilan digital dan keamanan digital (Nugroho et al., 2024).

Guru perlu menerapkan pembelajaran berbasis digital yang inovatif sekaligus kreatif agar keaktifan siswa meningkat dan sebagai bagian dari pengembangan kompetensi dirinya (Nandifa et al., 2023). Perkembangan bahan ajar modul kini dapat dipadukan dengan teknologi digital (Ramadhani et al., 2024). *Flipbook* sebagai salah satu bentuk media digital dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena memadukan teks, gambar, hingga animasi. Hal ini menjadikan *flipbook*

sebagai sarana efektif untuk mempermudah pemahaman konsep sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Fanani et al., 2022). Selain itu temuan Winda et al., (2022) menunjukkan media visual interaktif (seperti pop-up book) mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar

Penelitian Hasanah et al., (2023) juga menegaskan bahwa modul pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan karakteristik tertentu mampu membimbing siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang merata. Sebagian siswa telah mampu menggunakan perangkat digital dengan baik, sementara sebagian lainnya masih menghadapi kendala teknis, seperti kesulitan mengoperasikan aplikasi atau kurang disiplin dalam menjaga etika penggunaan perangkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Mukhlis & Andani (2020) penggunaan inovasi media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan siswa, namun

memerlukan pembiasaan agar semua siswa dapat menguasainya secara merata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2 melalui penggunaan media *flipbook* pada mata Pelajaran IPAS “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada aspek keterampilan digital dan etika digital siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai adalah memperoleh gambaran nyata mengenai tingkat kemampuan literasi digital siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai penguatan kajian literasi digital di pendidikan dasar, sekaligus manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif, kreatif, dan bertanggung jawab.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan kemampuan literasi digital siswa secara alami berdasarkan pandangan subjek

penelitian, dalam hal ini siswa kelas V dan guru pengampu mata Pelajaran IPAS. Menurut Absussamad (2021), Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode yang berupaya memahami realitas sosial dengan mendeskripsikan data sebagaimana adanya, tanpa manipulasi serta menekankan makna yang muncul dari partisipan. Penelitian dilakukan di SDN Tanjung Jati 2 yang berlangsung pada bulan Agustus 2025 pada pembelajaran IPAS materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran IPAS serta siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital *flipbook*. Teknik pengumpulan data melalui observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *flipbook*, wawancara terstruktur kepada guru mata pelajaran IPAS, dan wawancara mendalam dengan tiga siswa masing-masing mewakili kategori kemampuan literasi digital (sudah tampak, mulai tampak, dan belum tampak).

Instrument penelitian menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi disusun berdasarkan

indikator literasi digital yang difokuskan pada dua aspek, yaitu :

Tabel 1 Indikator Literasi Digital Siswa

Digital Skills		Digital Ethics	
Siswa mampu menyalakan perangkat (Chromebook) secara mandiri		Siswa fokus pada pembelajaran (tidak ramai).	
Siswa dapat mengakses link <i>flipbook</i> tanpa bantuan.		Siswa tidak membuka aplikasi lain (bermain <i>game</i>) saat pembelajaran berlangsung.	
Siswa mampu menggunakan fitur <i>flipbook</i> seperti geser.		Siswa menggunakan <i>flipbook</i> sesuai petunjuk guru,	
Siswa dapat membaca informasi yang disajikan dalam <i>flipbook</i> .		Siswa tidak menggunakan perangkat (chromebook) orang lain tanpa izin.	
		Siswa tidak merusak perangkat (chromebook) pribadi	

Sementara itu, pedoman wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam pengalaman guru serta siswa dalam menggunakan media *flipbook*. Teknik analisis data menggunakan tahapan menurut Abdussamad (2021), meliputi Data reduction (reduksi data), Data display (penyajian data), dan Conclusion drawing/verification.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis dilakukan melalui skor yang diperoleh dari lembar observasi serta wawancara mendalam. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan data sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan	Jawaban
Model atau metode pembelajaran apa yang digunakan guru saat pembelajaran IPAS “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”?	Sekarang ini di era digital, pembelajaran yang digunakan menggunakan pendekatan pembelajaran Deep Learning (pembelajaran mendalam).
Media digital apa yang digunakan guru saat pembelajaran IPAS “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”?	Media digital yang saya gunakan adalah <i>chromebook</i> .
Apa saja kendala yang dialami guru saat menggunakan media tersebut?	Kendala utama jaringan internet yang kurang stabil (sinyal hilang-timbul).
Apakah guru pernah mengukur/mengamati kemampuan literasi digital siswa?	Ya, saya selalu mengamati kemampuan
Jelaskan bagaimana cara guru mengukurnya?	kemampuan siswa, membedakan mana yang sudah mampu dan mana

yang belum. Pengukuran dilakukan secara observasi saat pembelajaran. Misalnya pada materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” siswa diminta mencari informasi tertentu, lalu diamati respon mereka (ada yang semangat, antusias, dan ada yang kurang semangat).

Apakah terdapat perbedaan Tingkat literasi digital siswa? Jelaskan seperti apa perbedaannya?	Ya, ada perbedaan. Ada siswa yang cepat menangkap materi dan ada yang lambat. saya memantau secara bergiliran untuk melihat siapa yang aktif dan siapa yang kurang aktif. Sekitar 70% siswa sudah memahami materi dengan baik, sedangkan 30% lainnya dipengaruhi oleh kecerdasan intelektualnya.
--	--

Bagaimana saran guru tentang kemampuan literasi	Tidak ada kata puas dalam pembelajaran.
---	---

digital siswa? Apakah saya harus terus perlu ditingkatkan berinovasi agar atau sudah cukup? siswa semakin berkembang. Walaupun siswa sudah mampu, saya harus tetap meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta mendorong kreatifitas dan inovasi.

Berdasarkan hasil wawancara guru menyatakan bahwa meskipun 70% siswa mampu belajar dengan baik, sekitar 30% siswa masih membutuhkan pendampingan. Guru juga menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk terus meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nandifa et al., 2023) bahwa Guru perlu menerapkan pembelajaran berbasis digital yang inovatif sekaligus kreatif agar keaktifan siswa meningkat dan sebagai bagian dari pengembangan kompetensi dirinya (Nandifa et al., 2023). Selain itu, (Mukhlis & Andani, 2020) juga menyatakan penggunaan inovasi media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan siswa, namun

memerlukan pembiasaan agar semua siswa dapat menguasainya secara merata.

berdasarkan kerangka kerja literasi digital yang terdiri dari etika digital, budaya digital, keterampilan digital dan keamanan digital (Adhi Nugroho et al., 2024). Serta diperkuat dengan hasil wawancara guru, kemampuan literasi digital siswa kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori.

Tabel 3 kategori Kemampuan Literasi Digital Siswa

Kategori	Skor
Belum tampak	1-3
Mulai tampak	4-6
Sudah tampak	7-9

Tabel 3 Hasil Analisis Observasi Siswa

Nama	Pernyataan										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
FTN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
DG O	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
BQS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
ZHR	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
US W	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
LTF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
YNK	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
EL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
RFI	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	3
NVL	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	6
DMS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
KHR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8

KND	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
AN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
KSH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
INT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
RDT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
DK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
VR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8

Hasil observasi menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa mampu menyalakan perangkat secara mandiri, mengakses link *flipbook*, menggunakan fitur dasar pada *flipbook* seperti menggulir halaman, siswa juga dapat membaca dan memahami materi dalam *flipbook*. Digital skills siswa sudah berkembang, meskipun beberapa masih mengalami kesulitan teknis (seperti mengetik). Rata-rata siswa memperoleh skor 8 dari 9 (kategori sudah tampak), dengan satu siswa memperoleh skor 6 (mulai tampak), dan satu siswa memperoleh skor 3 (belum tampak). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2 pada pembelajaran IPAS melalui media *flipbook* berada pada kategori cukup baik. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Ayun, 2021) yang menegaskan bahwa keterampilan memanfaatkan Teknologi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran

penting dalam keberhasilan pembelajaran abad ke-21.

Tabel 4 Hasil Wawancara Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana kesimpulan pembelajaran yang dapat kamu ambil dari pembelajaran kemarin?	<p>PD 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian gempa adalah getaran yang disebabkan oleh tanah yang bergetar dapat menyebabkan rumah rusak. - Jenis gempa ada vulkanik, tektonik. - Cara melindungi gempa sembunyi dibawah meja dan lindungi kepala <p>PD 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian gempa adalah getaran yang disebabkan oleh runtuh di laut. - Jenis gempa ada tektonik, vulkanik. - Cara melindungi gempa sembunyi dibawah meja

	dan lindungi kepala		PD 2 : Sulit mengetik pada laptop karena tidak tahu cara klik garis bawah.
	PD 3 :		PD 3 : Sulit mengetik pada laptop karena tidak tahu cara klik garis miring.
	- Pengertian gempa adalah getaran yang disebabkan oleh gunung berapi.		
	- Jenis gempa ada tektonik, vulkanik.	Apakah kamu membuka aplikasi lain saat pembelajaran kemarin? Jelaskan alasanmu!	PD 1 : Membuka google untuk mencari gempa yang terjadi di Indonesia.
	- Cara melindungi gempa sembunyi dibawah meja dan lindungi kepala		PD 2 : Membuka game karena ikut teman buka lainnya.
Apakah belajar dengan media <i>flipbook</i> itu mudah atau sulit? Jelaskan alasannya?	PD 1 : Mudah belajar karena dapat melihat gambar seperti asli.		PD 3 : Iya, karena ingin bermain game.
	PD 2 : Mudah belajar karena dapat melihat gambar lucu.	Apakah kamu merasa senang, tertarik, atau bosan saat belajar menggunakan media digital? Jelaskan alasanmu!	PD 1 : Tertarik dapat melihat penjelasan dari youtube.
	PD 3 : Mudah belajar karena dapat melihat gambar seperti asli.		PD 2 : Senang dapat belajar selain buku.
			PD 3 : Tertarik dapat menggunakan laptop.
Apa saja kesulitan yang kamu alami saat pembelajaran menggunakan <i>flipbook</i> kemarin?	PD 1 : Sulit mengetik pada laptop karena tidak belum terbiasa mengetik di laptop.	Apa alat digital yang sering kamu gunakan saat dirumah? Untuk kegiatan apa saja	PD 1 : Hp untuk belajar dan lihat youtube.
			PD 2 : Laptop untuk belajar.

kamu	PD 3 : Hp untuk
menggunakannya?	belajar dan game.

Berdasarkan hasil wawancara, aspek etika digital belum merata. Beberapa siswa ada yang membuka aplikasi lain (seperti game). Hal ini menunjukkan bahwa pengendalian diri dan kedisiplinan digital masih perlu ditanamkan lebih kuat. Menurut (Mukhlis, 2021), literasi digital dalam Pendidikan dasar bukan hanya keterampilan teknis, melainkan juga menyangkut sikap dan tanggung jawab siswa dalam menggunakan perangkat digital.

Perkembangan bahan ajar modul kini dapat dipadukan dengan teknologi digital (Ramadhani et al., 2024) Penggunaan *flipbook* terbukti mempermudah siswa memahami materi IPAS. Visualisasi gambar yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami konsep gempa bumi dan mitigasinya. Siswa juga menyatakan lebih senang belajar dengan media digital dibandingkan dengan buku teks. Hal ini sejalan dengan temuan (Winda et al., 2022) yang menunjukkan bahwa media visual interaktif (seperti pop-up book) mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan demikian, *flipbook* dapat dipandang sebagai

bentuk inovasi media yang relevan dan menarik untuk mendukung pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2 pada pembelajaran IPAS melalui media *flipbook* berada pada kategori sudah tampak. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media digital seperti *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan digital dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun, literasi digital tidak boleh dipahami sebatas keterampilan teknis tetapi juga mencakup etika digital. Dengan demikian, guru berperan penting sebagai fasilitator sekaligus pembimbing agar siswa tidak hanya mahir, tetapi juga bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). CV. Syakir Media Press.
- Adhi Nugroho, A., Nuvitalia, D., Para Anandi, R., & Damayani, A. (2024). Analisis kemampuan literasi digital peserta didik melalui media BU DITA "buku

- digital cerita” pada kelas 3 SDN Bugangan 01. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 773–780.
- Andhany, E., & Maysarah, S. (2023). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS LITERASI MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3503.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6299>
- Ayun, Q. (2021). Analisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA kelas VII secara daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271–290.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>
- Fanani, A., Rosidah, Cholifah. T., Juniarso, T., Roys, Gresya. A., Putri, Eldine. S., & Vannilia. (2022). Bahan ajar digital berbasis multiaplikasi mata pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–1183.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183>
- Hasanah. Agist, Amelia, Childina. R., Hanifah, S., Agustin, Ranti. D., Setyawati, Rini. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS: upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1).
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Mukhlis, S. (2021). Urgensi penggunaan digital literasi dalam pelaksanaan pendidikan dimasa pandemi: systematic literature review. *JURNAL DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2, 13–20.
- Mukhlis, S., & Andani, P. D. (2020). Penggunaan inovasi teknologi dalam pembelajaran jarak jauh di Sekolah Dasar. *JURNAL DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37366/jpgsd.v1i02.2475>
- Nandifa, N. K., Nuvitalia, D., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Sawah Besar 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1069>
- Ramadhani, T. A., Saputra, E. R., & Setiadi, P. M. (2024). Analisis kebutuhan dalam pengembangan modul digital IPAS berbasis ecoliteracy di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16855>

Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.1-7>