

## **Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 002 Palembang**

Auliya Einsrizkianne Edray<sup>1</sup>, Alifia Nestity<sup>2</sup>, Hamdi Akhsan<sup>3</sup>, Ribkoh<sup>4</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia

[aulyaee@gmail.com](mailto:aulyaee@gmail.com)<sup>1</sup>, [alifianestity@gmail.com](mailto:alifianestity@gmail.com)<sup>2</sup>, [hamdiakhsan@fkip.unsri.ac.id](mailto:hamdiakhsan@fkip.unsri.ac.id)<sup>3</sup>,  
[rasyid.ribkohh@gmail.com](mailto:rasyid.ribkohh@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

#### **Kata Kunci:**

Hasil Belajar Kognitif,  
Media Pembelajaran,  
*Flipbook*.

Minimnya pemanfaatan teknologi di dalam kelas menyebabkan kurangnya kesadaran akan keterampilan belajar abad 21 yang menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi akan meningkatkan pembelajaran serta berakibat dalam hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *flipbook* digunakan dalam upaya tersebut. Dengan bantuan media pembelajaran *flipbook*, penelitian ini berupaya meningkatkan hasil belajarnya siswa kelas V yang mempelajari BAB III mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi keragaman budaya Indonesiaku. Dengan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif serta kuantitatif, penelitian tindakan kelas yakni metodologi penelitian yang digunakan. Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan. Pada pembelajaran siklus 1 misalnya, rerata temuan hasil belajar kognitif siswa sebesar 84,85% dengan predikat B (Baik). Selain itu, hasil belajar kognitif siswa mencapai 90,29% dengan predikat SB (Sangat Baik) pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran siklus 2. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* di kelas dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar di SDN 002 Palembang.

### **Abstract**

#### **Key Word:**

Cognitive Learning  
Outcomes, Learning Media,  
*Flipbook*.

The minimal use of technology in the classroom causes a lack of awareness of 21st century learning skills which is the impetus for conducting this research. The use of technology-based learning media will improve learning and have an impact on student learning outcomes. Technology-based learning media, namely flipbooks, are used in this effort. With the help of flipbook learning media, this research seeks to improve the learning outcomes of fifth grade students who study CHAPTER III Pancasila Education subjects which include the diversity of Indonesian culture. By collecting data using qualitative and quantitative methods, classroom action research is the research methodology used. Based on research findings, flipbook-based learning media can be used in educational activities. In learning cycle 1, for example, the average finding of students' cognitive learning outcomes was 84.85% with the predicate B (Good). Apart from that, students' cognitive learning outcomes reached 90.29% with the predicate SB (Very Good) when cycle 2 learning activities were carried out. These findings show that the use of flipbooks in class can help improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students at SDN 002 Palembang.

Copyright © 2024

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yakni upaya manusia guna secara aktif memperoleh dan memperluas ilmu pengetahuan. Menurut Dermawan (dalam Suyuti, 2023) pendidikan berperan penting dalam pembangunan manusia karena memungkinkan masyarakat memahami lingkungan sekitar, mengenali tempatnya dalam masyarakat, dan bersiap menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang. Terkhusus di abad 21 saat ini, ketika teknologi memasuki setiap aspek kehidupan manusia, pendidikan memungkinkan manusia untuk memperluas perspektif mereka dan menggunakan apa yang mereka pelajari untuk kepentingan diri mereka sendiri serta masyarakat disekitarnya. Kehidupan saat ini ialah revolusi industri 4.0 yang kini berada pada abad ke-21. Hal yang menandai dimulainya era ini adalah bangkitnya teknologi digital. Oleh karena itu, kehidupan masyarakat saat ini terikat dengan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan. Hal ini membuktikan bahwa perangkat teknologi kini sudah memasuki bagian terpenting di kehidupan sehari-hari (Hendayani,

2019). Dalam pengertian ini, pendidikan dipandang penting bagi masyarakat modern dan tidak dapat dipisahkan darinya. Oleh karena itu diperlukan keterampilan abad 21 untuk mewujudkannya.

Dalam hal keterampilan pembelajaran abad ke-21, pengajaran yang berfokus pada siswa mendorong pertumbuhan yang lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang terpusat pada guru. Oleh karenanya, amat krusial untuk memiliki dasar yang kokoh terhadap penggunaan teknologi di kelas sehingga guru termotivasi untuk menerapkan keterampilan pembelajaran abad ke-21 ke dalam kurikulum dan selalu menyadari kemajuan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Maulidia et al., 2023).

Pengetahuan siswa inilah yang mengarah pada hasil belajar kognitif. Partisipasi aktif dari siswa dapat memudahkan pemahamannya terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan tujuan pembelajarannya (Lestari & Irawati, 2020). Rendahnya hasil belajar kognitif siswa kemungkinan besar disebabkan oleh metodologi konvensional dan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru. Rendahnya hasil belajar kognitif mungkin timbul sebab minimnya keterlibatan siswa dalam prosesnya pembelajaran serta penekanan yang berlebihan pada guru (Bustami, 2018).

Proses pembelajaran yang dirancang guru memiliki dampak yang besar atas hasil belajar siswa. Guna memberi pengalaman belajarnya yang menarik serta relevan ke siswanya, guru harus mendukung proses yang mencakup penggabungan pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu, guru perlu memfasilitasi proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna dan menarik bagi peserta didiknya salah satunya menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi pada abad 21 ini diharapkan sistem pendidikan di Indonesia dapat lebih sukses dan maju agar dapat melahirkan lulusan yang cerdas dan juga berkualitas serta mampu bersaing dengan negara lain (Banarsari, 2022).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting di dunia yang modern dan maju. Teknologi mempermudah akses sumber daya digital secara *online* seperti *film*, *e-book*, dan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki akses terhadap materi kapanpun dan dimanapun mereka berada (Said, 2023). Variasi media pembelajaran yang digunakan pun semakin bertambah ragamnya seiring dengan kemajuan teknologi.

Media pembelajaran merupakan sumber pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran siswa, menumbuhkan motivasi belajar serta mewujudkan keadaan belajar yang nyaman (Moto, 2019). Dengan adanya pemanfaatan peralatan teknologi seperti komputer, *handphone*, dan laptop, sarana pengajaran yang dahulu hanya berbentuk gambar, grafik, ataupun objek nyata sudah bertumbuh menjadi bentuk yang lebih kekinian. Guru dan siswa akan kesulitan untuk mengefektifkan proses belajar mengajar tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, media ajar dimaksudkan untuk membantu siswa dapat bekerja sama dan berkomunikasi dengan guru sepanjang proses pembelajaran (Edray & Hamimah, 2023).

Berdasarkan temuan pada saat observasi serta wawancara bersama guru kelas V SDN 002 Palembang ditemukan bahwasanya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam proses belajar mengajar belum sepenuhnya terintegrasi sepenuhnya sehingga mengakibatkan kurangnya implementasi keterampilan pembelajaran abad 21. Penerapan berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan informasi yang didapat bersama guru kelas, siswa kelas V SDN 002 Palembang memperoleh nilai rata-rata KKTP sebesar 68,82% pada ujian Penilaian Harian (PH) mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan kriteria perlu bimbingan.

Yana & Adam (2019) mengklaim bahwa penggunaan teknologi di kelas adalah salah satu dari banyaknya inisiatif dan strategi sukses yang diperlukan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi didalam kelas bisa menumbuhkan pemahamannya siswa serta efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Menurut Herman (dalam Vikiantika et al., 2022) pemanfaatan teknologi di dalam kelas dapat membantu berbagai permasalahan pendidikan dan pembelajaran. *Flipbook* adalah salah satu teknologi yang dapat dimasukkan ke dalam kegiatan pendidikan.

Sejalan dengan penelitian Masitoh et al (2022) menjelaskan pada kajiannya mengenai dampak model pembelajaran jigsaw berbasis media *flipbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD menunjukkan adanya peningkatan. Hasil belajar siswa meningkat sebesar 22% ketika dihitung berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang mana rata-rata nilai pre-test sebesar 71,3%, dan rata-rata hasil post-test sebesar 87%. Berlandaskan penjabaran tersebut, maka dari itu peneliti melaksanakan penelitiannya tentang peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN 002 Palembang.

## METODE

Penelitiannya yang dilaksanakan pada saat proses pengajaran di kelas dikenal dengan Penelitian

Tindakan Kelas dan digunakan dalam penelitian ini. Menurut Susilo et al (2022) PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan pendekatan pedagogi yang selaras. Ini juga berfungsi sebagai solusi untuk permasalahan terkini dan disesuaikan dengan tingkat kemahiran siswa. Peneliti melakukan PTK guna meningkatkan dan menumbuhkan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan media pengajaran berbasis teknologi seperti *flipbook*.

Siswa kelas V SDN 002 Palembang yang berjumlah 34 orang dijadikan subjek penelitian ini. Metode pengumpulan data meliputi tes dan observasi. Peneliti mengamati aktivitas kelas untuk memastikan jenis pembelajaran yang terjadi di sana dan mengkaji aktivitas pembelajaran berbasis media *flipbook* yang digunakan sepanjang siklus pembelajaran. Hasil pengujian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran *flipbook* di SDN 002 Palembang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB III materi keberagaman budaya Indonesiaku.

Setelah prosedur pengumpulan data selesai, peneliti mempunyai informasi yang dibutuhkan, dan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisisnya. Rangkuman temuan penelitian diberikan melalui narasi yang dianalisis peneliti ketika menganalisis hasil data kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data numerik yang berkaitan dengan hasil belajar siswa pada saat melaksanakan tes digunakan metode kuantitatif (Ardiansyah, 2023). Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *flipbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB III keragaman budaya Indonesiaku untuk mengamati dan menganalisis setiap tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan pengolahan data kualitatif berdasarkan hasil observasi tersebut. Kemudian untuk data kuantitatif dipaparkan oleh peneliti dengan menilai hasil belajar kognitif siswa serta membandingkannya sebelum serta setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* dalam bentuk grafik.

Menurut Trianto (dalam Arip 2021) suatu kelas disebutkan tuntas secara klasikal jika >85% siswa dalam kelas tersebut sudah tuntas belajarnya. Untuk menghitung persentase hasil belajar kognitif siswa yang berhubungan dengan keberhasilan atau ketuntasan belajar digunakan taraf kriteria berikut ini dengan rumusan menurut (Ngalim, 2004):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : total ketuntasan minimal  
R : total nilai yang diperoleh  
SM : total nilai maksimal

**Tabel 1 Kriteria Taraf Keberhasilan Tindakan**

| Taraf Keberhasilan Tindakan | Predikat      |
|-----------------------------|---------------|
| $90\% \leq NR \leq 100\%$   | Sangat Baik   |
| $80\% \leq NR \leq 90\%$    | Baik          |
| $70\% \leq NR \leq 80\%$    | Cukup         |
| $60\% \leq NR \leq 70\%$    | Kurang        |
| $0\% \leq NR \leq 60\%$     | Sangat Kurang |

Pada kurikulum merdeka tidak lagi menggunakan KKM tetapi menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik sesuai kemampuannya (Juhairiah, 2023).

**Tabel 2 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  
Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus**

| Nilai  | Status          | Jumlah | Persentase (%) |
|--------|-----------------|--------|----------------|
| 0-68   | Perlu Bimbingan | 0      | 0%             |
| 69-78  | Cukup           | 0      | 0%             |
| 79-89  | Baik            | 0      | 0%             |
| 90-100 | Sangat Baik     | 0      | 0%             |
| Jumlah |                 | 0      | 0%             |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang dirancang guru memiliki dampak yang besar atas hasil belajar siswa. Guna memberi pengalaman belajarnya yang menarik serta relevan ke siswanya, guru harus mendukung proses

yang mencakup penggabungan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting di dunia yang modern dan maju. Teknologi mempermudah akses sumber daya digital secara *online* seperti *film*, *e-book*, dan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki akses terhadap materi kapanpun dan dimanapun mereka berada (Said, 2023). Maka dari itu, guru perlu memfasilitasi proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna dan menarik bagi peserta didiknya salah satunya menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *flipbook* guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Hasil belajar kognitif merupakan suatu hasil pengetahuan yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam prosesnya pengajaran akan lebih memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajarannya. Hasil belajar kognitif merupakan nilai yang diperoleh siswa dengan berdasarkan ujian hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran (Kusnandar (2019).

Kegiatan pembelajaran penelitian yang terfokus pada materi keragaman budaya Indonesiaku ini dilaksanakan di kelas V SDN 002 Palembang pada semester II BAB III Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan selama satu kali pertemuan pra-siklus yakni pembelajaran tanpa menggunakan media *flipbook* dan dua siklus menggunakan media *flipbook*. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang pembelajaran siswa, menumbuhkan dorongan belajar, serta mewujudkan keadaan belajarnya yang menyenangkan (Moto, 2019).

### Pra-siklus

Penelitian pra-siklus Pendidikan Pancasila dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2024 dengan materi yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa dan dampak keragaman budaya di Indonesia. Rerata hasil belajar kognitif siswa pada saat pra-siklus ini yang tidak menggunakan materi pembelajaran berbasis *flipbook* sebesar 66,18% dengan predikat K (kurang). Ketercapaian KKTP berdasarkan hasil belajar kognitif siswa selama pelaksanaan prosesnya pengajaran pra siklus disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  
Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus**

| Nilai  | Status          | Jumlah | Persentase (%) |
|--------|-----------------|--------|----------------|
| 0-68   | Perlu Bimbingan | 16     | 47%            |
| 69-78  | Cukup           | 5      | 15%            |
| 79-89  | Baik            | 13     | 38%            |
| 90-100 | Sangat Baik     | 0      | 0%             |
| Jumlah |                 | 34     | 100%           |

Berlandaskan tabel KKTP pelaksanaan prasiklus, terdapat 16 siswa atau 47% dari total yang dinilai memerlukan bimbingan, 5 siswa (15%) dinilai cukup, dan 13 siswa (38% dari total) dinilai baik. Ditemukan bahwasanya masih banyak siswa yang memerlukan bimbingan serta belum mengerti secara utuh materi yang dipelajari tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari sebabnya dibutuhkan aksi yang selaras berdasarkan kebutuhan tersebut, antara lain menggunakan pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *flipbook* pada siklus 1 sampai dengan siklus 2 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Vikiantika et al (2022), dengan menggunakan media belajar berbasis *flipbook*, mendorong peningkatan hasil belajar siswa sekolah penggerak pada topik matematika meningkat sebesar 30% dari pembelajaran siklus 1 ke siklus 2.

### Siklus 1

Kemudian dilaksanakanlah penggunaan media *flipbook* pada penelitian ini pada siklus 1 dan siklus 2. Dalam siklus 1 pertemuan pertama pada tanggal 04 April 2024, penelitian ini mencakup materi tentang keragaman bahasa daerah dan rumah adat Indonesia. Dalam siklus 1 pertemuan 1 rerata hasil belajar kognitif siswa sebesar 84,41% dengan predikat B (Baik). Dilanjutkan siklus 1 pertemuan kedua yang membahas tentang keberagaman pakaian adat dan makanan khas daerah Indonesia ini dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024. Didapatkan temuan pada penelitian yang menunjukkan rerata hasil belajar kognitif siswa dalam siklus 1 pertemuan 2 besarnya 85,29% dengan predikat B (Baik).

Berdasarkan evaluasi siklus I rata-rata hasil belajar kognitif siswa besarnya 84,85% dengan predikat B (Baik). Namun dalam siklus 1 ini masih terdapat siswa tertentu yang belum memenuhi (KKTP) yaitu perlu adanya bimbingan sebanyak 12%, siswa dengan status baik sebanyak 47%, dan sangat baik % yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  
Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus 1**

| Nilai  | Status          | Jumlah | Persentase (%) |
|--------|-----------------|--------|----------------|
| 0-68   | Perlu Bimbingan | 4      | 12%            |
| 69-78  | Cukup           | 0      | 0%             |
| 79-89  | Baik            | 16     | 47%            |
| 90-100 | Sangat Baik     | 14     | 41%            |
| Jumlah |                 | 34     | 100%           |

Oleh karena itu, harus diambil tindakan untuk mengatasi kekurangan dari siklus 1 ini pada pertemuan berikutnya yaitu siklus 2.

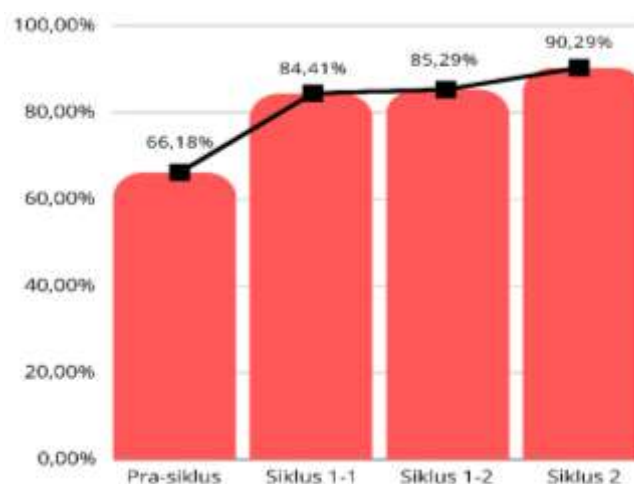
## Siklus 2

Pengajaran siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024 dengan muatan materi tentang keragaman tari daerah di Indonesia. Temuan penelitiannya tentang rerata hasil belajar kognitif siswa di siklus 2 ini sebesar 90,29% dengan predikat SB (Sangat Baik) dan sudah 91% siswa memenuhi KKTP yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  
Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus 2**

| Nilai  | Status          | Jumlah | Persentase (%) |
|--------|-----------------|--------|----------------|
| 0-68   | Perlu Bimbingan | 0      | 0%             |
| 69-78  | Cukup           | 2      | 5%             |
| 79-89  | Baik            | 7      | 21%            |
| 90-100 | Sangat Baik     | 25     | 74%            |
| Jumlah |                 | 34     | 100%           |

Hasil peningkatan belajar kognitif siswa pada prasiklus sampai dengan siklus kedua dapat terlihat dalam grafik berikut:



**Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sebelum  
dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Flipbook***

Terlihat peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 18,67% yang dilaksanakan pada pra-siklus sebesar 66,18% sebelum menggunakan media pembelajaran *flipbook* meningkat menjadi 84,55% pada siklus 1 setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Kemudian hasil belajar siswa pada siklus 1 besarnya 84,85% dan di siklus 2 besarnya 90,29% yang mengalami peningkatan sebesar 5,44%. Berlandaskan temuan penelitian ini bisa disimpulkan bahwasanya penelitian terlaksana dengan baik dan berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 002 Palembang.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran *flipbook* memberikan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan temuan peneliti pada siklus 1 pertemuan 1 didapatkan hasil belajar dengan predikat B

(Baik) dengan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 84,41%. Selain itu pada siklus 1 pertemuan 2 siswa memperoleh hasil belajar kognitif sebesar 85,29% dengan predikat B (Baik). Berdasarkan proses pembelajaran, rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus 1 yang dilaksanakan selama dua pertemuan adalah 84,85% dengan predikat B (Baik). Kemudian peneliti menemukan hasil belajar kognitif siswa dengan berpredikat SB (Sangat Baik) pada rata-rata sebesar 90,29% setelah menerapkan kegiatan pembelajaran siklus 2. Jika dibandingkan dengan data pembelajaran pra-siklus yaitu sebelum menerapkan media pembelajaran *flipbook* sebesar 66,18% terhadap pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus 1 menemukan peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 18,67%. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran *flipbook* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 84,85% dalam siklus 1 meningkat menjadi 90,29% dalam siklus 2. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *flipbook*, telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 002 Palembang.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang sudah terlibat pada penelitian yang dilakukan dan penyelesaian artikel ini, terkhusus kepada Bapak Dr. Hamdi Akhsan, M.Si. selaku dosen pembimbing lapangan PPL PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023 Universitas Sriwijaya, Ibu Ribkoh, S.Pd. selaku guru pamong PPL PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023, serta kepala sekolah dan guru kelas V SDN 002 Palembang. Kami mengucapkan terima kasih atas arahan serta dukungan kerja sama yang diberi ke peneliti selama proses penelitian tersebut. Semoga artikel tersebut bisa memberi manfaat serta pandangan terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

### DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah., Risnita., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arip, M & Aswat, H. (2021). Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1), 261–268.
- Banarsari, A., Nurfadillah, D. R., & Akmal, A. Z. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 SHEs: Conference Series* 6(1), 459–464.
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). *The Implementation of Contextual Learning to Enhance Biology Students' Critical Thinking Skills*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457.
- Edray, A. E., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(2), 80–91.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183–198.
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern Sekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*. 2(3), 190–200.
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA. *Madrascience: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1(1), 17–30.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). *Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry*. *Jurnal Bioma*, 2(2), 51–59.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21–27.
- Maulidia, L., Nafaridah, T., Ahmad., Ratumbusang, M. F. N. G., & Sari, E. M. K. (2023). Analisis Keterampilan Abad Ke 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Seminar Nasional (PROSPEK II) "Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar"*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Ngalim, P. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.

- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.
- Suyuti., Wahyuningrum, P.M. E., Jamil, M. A., & Nawawi, M. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013.
- Yana, D & Adam. (2019). Efektivitas Penggunaan *Platform* LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12.