

Pengaruh *Cooperative learning* Berbantuan *Flipbook* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Author:

Amelia Rizqiqa Putri¹
Mardiana²

Affiliation:

STKIP Melawi^{1,2}

Corresponding email

ameliarizqiqaputriamelia@gmail.com
mardianaleona@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 10-05-2026
Accepted: 16-05-2026
Published: 17-05-2026

How To cite:



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Latar belakang: Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Namun, rendahnya minat belajar sering disebabkan oleh model pembelajaran dan media yang kurang variatif dan menarik. Inovasi melalui penerapan model *cooperative learning* yang dipadukan media *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara lebih efektif.

Metode penelitian: Penelitian kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest dilakukan terhadap 29 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar yang terdiri dari 20 item skala Likert. Analisis meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji paired sample t-test menggunakan SPSS versi 26.

Hasil: Rata-rata minat belajar meningkat dari 62,48 (pretest) menjadi 85,16 (posttest), dengan effect size sebesar 1,21 (Cohen's d), menunjukkan peningkatan signifikan ($p < 0,001$). Data berdistribusi normal ($p > 0,05$), dan analisis menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna dalam minat belajar siswa setelah intervensi.

Kesimpulan: Penerapan model *cooperative learning* dengan media *flipbook* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini menawarkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, meskipun keterbatasan desain tanpa kelompok kontrol perlu menjadi perhatian untuk studi lanjutan.

Kata Kunci: *Cooperative learning*, *Flipbook*, Minat Belajar Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa serta keterampilan berpikir siswa. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya keterlibatan siswa dan belum optimalnya minat belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penerapan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa secara lebih efektif. Di satu sisi, pembelajaran abad ke-21 menuntut penerapan pendekatan kolaboratif berbasis digital yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, namun di sisi lain praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru dan belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi serta interaksi antar siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak secara terpadu menuntut adanya interaksi aktif dan kolaborasi antar siswa, sehingga pendekatan kolaboratif berbasis digital menjadi sangat relevan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan bermakna. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran memiliki peluang besar untuk dikembangkan menjadi lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis digital seperti video dan e-learning terbukti memiliki hubungan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Supit, 2020). Peningkatan keterlibatan dan interaksi siswa melalui integrasi teknologi menunjukkan adanya pengaruh tidak langsung terhadap minat belajar, karena siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Schulz et al., 2025). Media pembelajaran digital interaktif berkontribusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 serta mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa (Jannah & Atmojo, 2022). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Secara empiris, permasalahan tersebut juga terlihat pada kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 28 Kelakik, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta minimnya keterlibatan dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik menggunakan gadget untuk aktivitas non-pembelajaran dibandingkan sebagai sarana belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa potensi teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran, sehingga belum mampu menarik minat dan keterlibatan siswa secara maksimal.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan pendekatan kolaboratif digital yang mampu mengintegrasikan interaksi sosial dengan pemanfaatan teknologi. Bahasa sebagai alat komunikasi tidak hanya dipelajari secara individual, tetapi juga melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama antar siswa. Pendekatan kolaboratif digital memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja kelompok sekaligus memanfaatkan media digital yang interaktif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *cooperative learning*. Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab, serta pemahaman konsep (Zhou & Colomer, 2024).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan teknologi digital mampu meningkatkan kemampuan bahasa, interaksi sosial, serta minat belajar siswa secara signifikan (Liu et al., 2024). Selain itu, Pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa sekolah dasar melalui aktivitas kerja kelompok dan interaksi aktif antar siswa (Yusro et al., 2021). Temuan lain juga mengungkapkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital dapat memperkuat keterlibatan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan karena mendorong interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Tang et al., 2025).

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *flipbook*, yang memungkinkan integrasi teks, gambar, dan animasi dalam satu tampilan interaktif sehingga mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Media *flipbook* dinilai efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep (Rahma & Ernawati, 2022). Penggunaan *flipbook* digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif serta mendukung literasi membaca siswa (Mirnawati & Fabriya, 2022). Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan terstruktur (Goliah & Jamaludin, 2023).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya masih mengkaji model pembelajaran dan media digital secara terpisah. Kajian yang mengintegrasikan model *cooperative learning* dengan media *flipbook*

digital, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, terutama dalam pengembangan pembelajaran yang menggabungkan interaksi sosial dan pemanfaatan teknologi secara simultan. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi model *cooperative learning* dengan media *flipbook* dalam satu desain pembelajaran yang terstruktur. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kolaboratif dalam proses belajar, tetapi juga memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi empiris dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang masih terbatas dalam kajian sebelumnya, sekaligus menawarkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Studi Literatur

Model *cooperative learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Model ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, serta minat belajar siswa karena siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling membantu dalam kelompok. Penerapan *cooperative learning* berbantuan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan bermakna serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Insyani et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut interaksi aktif.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media *flipbook* sebagai media digital interaktif dinilai mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media *flipbook* efektif meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori peningkatan tinggi (Nurhasanah & Firdaus, 2023). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Minat belajar merupakan aspek penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam perspektif model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), minat belajar dipengaruhi oleh kemampuan pembelajaran dalam menarik perhatian, memberikan relevansi, membangun kepercayaan diri, dan menciptakan kepuasan belajar (Fang et al., 2024). Selain itu, pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar, sehingga pembelajaran kolaboratif menjadi sangat relevan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Schunk, 2020). Sementara itu, teori multimedia learning menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa karena informasi disajikan melalui berbagai saluran kognitif (Luo et al., 2022).

Integrasi antara model *cooperative learning* dan media *flipbook* terbukti memberikan dampak positif yang lebih optimal terhadap pembelajaran. Penerapan model *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan *flipbook* mampu meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Ulhaq et al., 2025). Model *cooperative learning* tipe STAD berbantuan *flipbook* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa (Hamidah et al., 2024). Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran kooperatif dan media *flipbook* dapat menjadi inovasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara teoritis, model *cooperative learning* berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar melalui interaksi sosial dan kolaborasi yang sejalan dengan teori konstruktivisme. Sementara itu, media *flipbook* mendukung peningkatan minat belajar melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif sesuai dengan prinsip multimedia learning. Integrasi keduanya memperkuat komponen Attention dan Satisfaction dalam model ARCS, sehingga secara simultan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara lebih optimal. Dengan demikian, terdapat hubungan yang jelas antara model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat.

Berdasarkan kajian teoritis dan empiris tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan pemberian *pretest* (O1), perlakuan (*treatment*) (X), dan *posttest* (O2) pada kelompok yang sama untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 12 Maret sampai 17 April 2026 di kelas IV SDN 28 Kelakik. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 28 Kelakik yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 13 laki laki dan 16 perempuan. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket dan dokumentasi. Data utama diperoleh melalui penyebaran angket minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa yang disusun menggunakan skala *Likert*. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas sebelum digunakan. Validasi dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgment*) untuk menilai kelayakan instrumen dari aspek isi, konstruk, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi, instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Data skor *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji normalitasnya sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Seluruh hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan diinterpretasikan secara deskriptif sebagai dasar penarikan kesimpulan

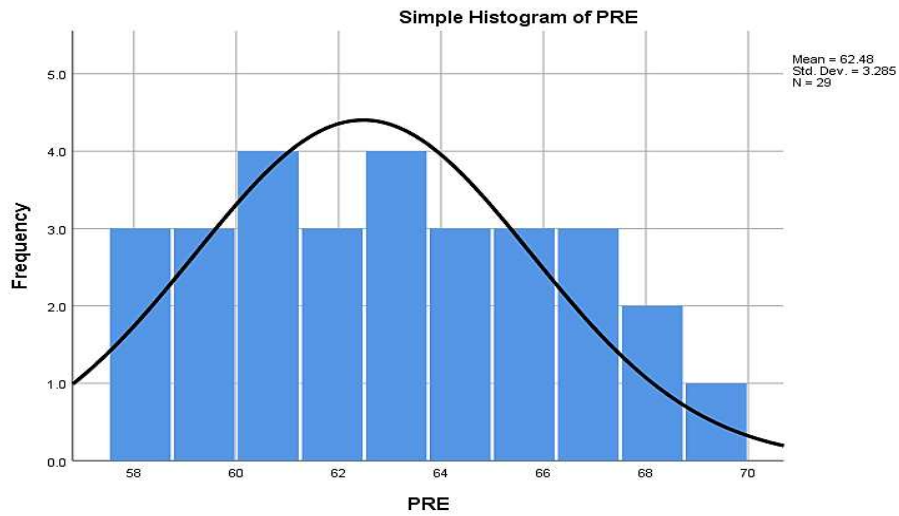
Hasil

Hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* terhadap minat belajar siswa. Analisis dilakukan melalui pengolahan data angket serta uji statistik dengan bantuan SPSS versi 26. Data yang diperoleh dianalisis secara bertahap meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan uraian untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan penelitian.

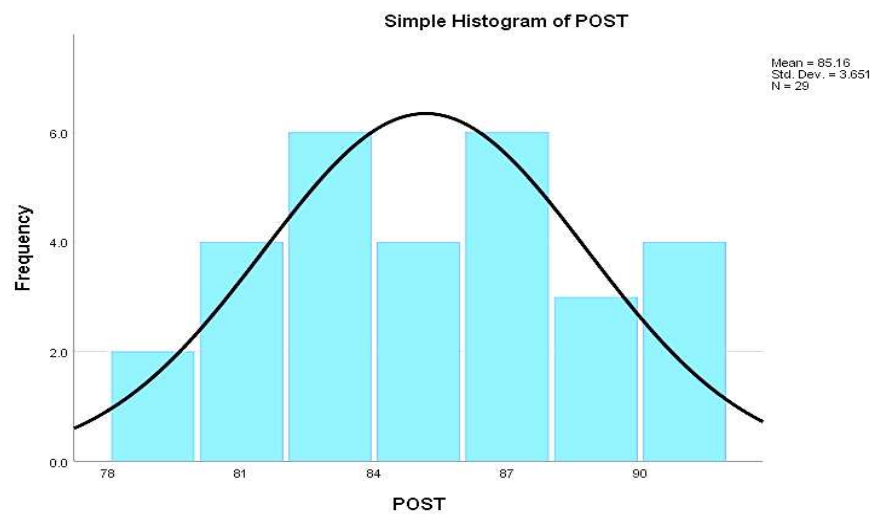
Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	29	58	69	62.48	3.285
<i>Posttest</i>	29	79	91	85.16	3.651

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 62,48 dengan standar deviasi 3,285, yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 85,16 dengan standar deviasi 3,651 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selisih rata-rata sebesar 22,68 poin menunjukkan adanya peningkatan yang substansial pada minat belajar siswa. Peningkatan ini juga terlihat dari nilai minimum yang mengalami kenaikan dari 58 menjadi 79 serta nilai maksimum dari 69 menjadi 91. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi secara merata pada seluruh siswa. Selain itu, standar deviasi yang relatif stabil menunjukkan bahwa variasi data tidak mengalami perubahan yang signifikan, sehingga peningkatan yang terjadi bersifat konsisten.



Gambar 1. Histogram Hasil Data *Pretest*



Gambar 2. Histogram Hasil Data *Posttest*

Berdasarkan histogram di atas, terlihat bahwa pada saat *pretest* sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan sebagian lainnya pada kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan, distribusi nilai mengalami pergeseran yang signifikan ke kategori tinggi. Tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah pada *posttest*, dan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya terjadi pada rata-rata nilai, tetapi juga pada distribusi keseluruhan siswa. Visualisasi ini memperkuat hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar secara menyeluruh dan konsisten

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui karakteristik distribusi data yang diperoleh bertujuan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai dasar dalam pemilihan teknik analisis selanjutnya. Berikut hasil uji normalitas di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Data	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.956	29	0.265
<i>Posttest</i>	.965	29	0.442

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas data, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk data *pretest* sebesar 0,265 dan untuk data *posttest* sebesar 0,442. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat penyimpangan distribusi yang signifikan pada kedua kelompok data tersebut. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi salah satu syarat penting dalam analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis selanjutnya dapat dilanjutkan menggunakan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Penggunaan uji ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, hasil uji t yang diperoleh nantinya dapat dianggap valid dan dapat digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples T-Test*

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Std. Error	Lower	Upper	T	df	Sig. (2-tailed)
Pre - Post	-22.676	.871	.162	-23.007	-22.344	-140.162	28	.000

Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test*, diperoleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -22,676. Nilai negatif ini menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, yang berarti terdapat pengaruh minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Selisih rata-rata yang cukup besar ini mengindikasikan adanya perubahan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 0,871 menunjukkan bahwa variasi data relatif kecil, sehingga peningkatan yang terjadi cenderung konsisten pada sebagian besar siswa. Hasil uji juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -140,162 dengan derajat kebebasan (*df*) = 28 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran *flipbook* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang -23,007 hingga -22,344, yang tidak melewati nol, sehingga semakin menegaskan adanya perbedaan yang nyata antara kedua kondisi tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dan konsisten.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa setelah penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook*. Namun demikian, temuan ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati dan tidak serta-merta disimpulkan sebagai hubungan kausal yang kuat. Desain penelitian yang digunakan berupa *one group pretest-posttest* memiliki keterbatasan mendasar, terutama tidak adanya kelompok kontrol, sehingga peningkatan yang terjadi berpotensi dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan.

Secara teoritis, peningkatan minat belajar dapat dikaitkan dengan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan indikator penting kualitas pembelajaran dan berhubungan dengan peningkatan minat serta hasil belajar (Bond et al., 2020). Dalam penelitian ini, aktivitas diskusi kelompok dan interaksi sosial dalam model *cooperative learning* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, bertukar ide, serta membangun pemahaman bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Gillies (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi melalui struktur kerja kelompok yang terorganisir. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga mendorong tanggung jawab belajar siswa (Güngör et al., 2026).

Di sisi lain, penggunaan media *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan teks dan visual dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Mayer, 2019). Teknologi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Schindler et al., 2017). Dengan demikian, secara konseptual, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media digital memiliki potensi dalam meningkatkan minat belajar.

Namun demikian, peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari kemungkinan adanya faktor eksternal. Efek kebaruan (*novelty effect*) dari penggunaan media digital dapat menyebabkan siswa lebih antusias pada tahap awal penggunaan. Selain itu, faktor seperti gaya mengajar guru, suasana kelas, serta motivasi intrinsik siswa juga berpotensi mempengaruhi hasil. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi tidak sepenuhnya dapat diatribusikan pada penggunaan *flipbook* atau model pembelajaran secara tunggal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lathifah et al., (2024) yang menunjukkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, tidak hanya media atau model pembelajaran.

Dari sisi implementasi, penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah kendala. Ketersediaan perangkat seperti *smartphone* atau *laptop* yang tidak merata di kalangan siswa dapat menjadi hambatan. Selain itu, keterbatasan akses internet dapat mengurangi efektivitas penggunaan media digital. Kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi juga menjadi faktor penting, mengingat tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang memadai. Tanpa pelatihan yang cukup, penggunaan media digital berpotensi tidak optimal dan bahkan hanya menjadi pelengkap tanpa dampak signifikan terhadap pembelajaran.

Secara pedagogis, efektivitas kombinasi *cooperative learning* dan *flipbook* sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran. Media yang menarik secara visual tidak secara otomatis meningkatkan minat belajar apabila tidak diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang bermakna. Guru perlu memastikan bahwa aktivitas kolaboratif benar-benar mendorong interaksi yang produktif dan bukan sekadar pembagian tugas dalam kelompok.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Selain tidak adanya kelompok kontrol, jumlah sampel yang relatif kecil membatasi generalisasi hasil penelitian. Pengukuran minat belajar yang menggunakan instrumen *self-report* berpotensi mengandung bias subjektivitas siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol, serta mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, hasil penelitian ini lebih tepat diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa penggunaan model *cooperative learning* berbantuan *flipbook* berpotensi mendukung peningkatan minat belajar siswa, namun belum dapat diklaim sebagai penyebab utama secara kausal. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi strategi pedagogis dan teknologi yang disesuaikan dengan konteks, kesiapan guru, serta ketersediaan infrastruktur pembelajaran..

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *flipbook* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Peningkatan nilai rata-rata dari 62,48 menjadi 85,16 menunjukkan adanya perubahan yang positif dan berarti dalam minat belajar siswa setelah penerapan model ini. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak terjadi secara kebetulan dan dapat dikatakan efektif secara statistik. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan strategi inovatif yang memanfaatkan media visual interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Implikasi praktisnya, guru SD dapat menerapkan media *flipbook* dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan kolaboratif. Meski begitu,

penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti ruang lingkup terbatas pada satu sekolah dan faktor eksternal seperti kemampuan guru dalam mengelola media, yang mempengaruhi generalisasi hasil. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji keberlanjutan dan efektivitas model ini dalam konteks yang lebih luas. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan dasar ilmiah dan panduan praktis untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di tingkat dasar.

Referensi

- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Fang, X., Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., & Xu, H. (2024). The applications of the ARCS model in instructional design, theoretical framework, and measurement tool: a systematic review of empirical studies. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 5919–5946. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2240867>
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Goliah, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan pemahaman siswa materi bagian-bagian tumbuhan. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 15(01), 25–38. <https://doi.org/10.32678/primary.v15i1.7264>
- Güngör, F., Altunbaşak, İ., Aydın, A. T., Kaya, M., & Erdem, C. (2026). A second-order meta-analysis on the effects of cooperative learning on students' academic achievement, higher-order thinking, and affective behaviors. *Current Psychology*, 45(6). <https://doi.org/10.1007/s12144-025-08943-0>
- Hamidah, W., Iskandar, S., & Wahyudin, D. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division berbantuan media flipbook terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1865–187. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16790>
- Insyani, S., Syahputra, E., & Mulyono, M. (2023). Development of adobe flash-based learning media based on cooperative learning to improve spatial ability and student learning independence public elementary school 066650 Medan. *Proceedings of the International Conference (EAI)*. <https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2022.2326168>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-935-9.ch019>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Liu, Y., Thurston, A., & Ye, X. (2024). Technology-enhanced cooperative language learning: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 124, 102314. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102314>
- Luo, X., Liu, L., & Li, J. (2022). The Effects of ARCS Motivational Instruction in Physical Education on Learning Cognition and the Health-Related Physical Fitness of Students. *Front. Psychol*, 13(786178).

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.786178>

Mayer, R. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed). Cambridge University Press.

Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan media flipbook untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>

Nurhasanah, F. I., & Firdaus, E. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan minat belajar dengan metode PJBL kurikulum merdeka SMA. *Dialektika P. Matematika*, 10(2), 943–952. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/1751>

Rahma, Y. A., & Ernawati, T. (2022). Analisis peran flipbook berbasis pendekatan saintifik pada materi pembelajaran IPA SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1399>

Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: A critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(25), 1–28. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>

Schulz, L., Kürzinger, A., & Böttinger, T. (2025). Communication and collaboration in digital learning environments in elementary schools: Findings from a videographic research project. *Learning Environments Research*, 28(2), 271–287. <https://doi.org/10.1007/s10984-025-09537-0>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.

Supit, D. (2020). Hubungan Media Pembelajaran Video dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala. *Cogito Smart Journal*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>

Tang, J. T., Mo, D., & Lan, W. C. (2025). Exploring the integration of cooperative learning in blended teaching environments. *Education and Information Technologies*, 30, 26931–26959. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13791-3>

Ulhaq, S., Wulan, N. S., & Mustikaati, W. (2025). Penerapan model kooperatif tipe think pair share berbantuan media flipbook dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 405–414. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29867/19088>

Yusro, L., Widodo, W., & Suprpto, N. (2021). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui kartu ‘Prada’ terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 139–153. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.21806>

Zhou, T., & Colomer, J. (2024). Education sciences and individual accountability: A systematic review. *Education Sciences*, 14(567), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci14060567>