

Pemanfaatan Artificial Intelegent Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SD di Surakarta

Budi Tri Cahyono

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
buditricahyono@staff.uns.ac.id

Fatma Sukmawati

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
fatmasukmawati@staff.uns.ac.id

Relly Prihatin

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
relly.prihatin@staff.uns.ac.id

Eka Budhi Santosa

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
ekabudhisantosa@staff.uns.ac.id

Suparmi

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
suparmip@staff.uns.ac.id

Ratna Juwita

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
ratna_juwita@staff.uns.ac.id

Received: 30-02-2024

Revised: 05-03-2024

Accepted: 27-04-2024

Abstract

The flipbook application method fosters students' enthusiasm for reading, because pictures or video media can be inserted, so that students learn optimally. The effort to encourage student enthusiasm can be done by increasing the Implementation of Merdeka Curriculum which is part of the strategy to foster a differentiated learning spirit. This research uses quasi-experimental research. The result is that there is an alignment between digital media and teaching materials made by the teacher, and indirectly there will be more intensive teacher and student interactions due to the help of digital books that have been compiled according to student literacy and numeracy. This method stimulates the enthusiasm for learning in the classroom to students. As evidenced in the Teacher Working Group of Gugus II Ahmad Yani Surakarta City in the 2023/2024 academic year, there was a significant increase in learning using digital book media from previously using manual books. The implementation of activities for teachers in improving their pedagogical competence will affect the teaching process for students using artificial intelligence applications.

Keywords: *Artificial Intelligence, Pedagogy, Digital Books.*

Abstrak

Metode aplikasi flipbook menumbuhkan semangat membaca siswa, dikarenakan dapat disisipkan gambar ataupun media video, sehingga siswa belajar menjadi optimal. Upaya mendorong semangat siswa tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan Implementasi



Kurikulum Merdeka dimana menjadi bagian strategi untuk menumbuhkan semangat belajar berdiferensiasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimental. Dan hasilnya adalah adanya keselarasan antara media digital dan materi ajar yang dibuat oleh guru secara tidak langsung akan ada interaksi guru dan siswa akan semakin intensif karena bantuan buku digital yang sudah disusun sesuai literasi dan numerasi siswa. Metode ini merangsang semangat belajar di kelas kepada siswa dengan dibuktikan di Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024, mengalami kenaikan yang signifikan terhadap pembelajaran yang menggunakan media buku digital dari sebelumnya yang menggunakan buku manual. Dengan dilaksanakannya kegiatan bagi guru dalam peningkatan kompetensi pedagogiknya, akan mempengaruhi proses pengajaran pada siswa menggunakan aplikasi artificial intelegent.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Pedagogik, Buku Digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam merancang dan memajukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki berbagai kemampuan dan dapat bersaing di tingkat global. Dengan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melestarikan budaya, dan membangun peradaban bangsa. Fungsi dan perkembangan kemampuan dalam membentuk karakter, watak serta peradaban suatu bangsa yang mempunyai martabat dalam usaha mencerdaskan manusia, beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan tujuan membentuk kepribadian serta kehidupan berbangsa dan bernegara untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif mandiri, berakhlak mulia, sehat, cakap dan berilmu.¹

Minat baca adalah kecenderungan dari sikap mental yang aktif untuk memahami struktur gramatikal guna mengumpulkan informasi.² Hal ini berkaitan erat dengan kehendak, aktivitas, dan emosi yang berhubungan dengan kesenangan, yang kesemuanya memiliki potensi yang memungkinkan manusia untuk memilih, memperhatikan, dan menerima sesuatu yang berasal dari luar dirinya. Memahami sikap serta minat baca anak merupakan kepedulian yang kuat dan mendalam ditambah dengan rasa senang terhadap kegiatan membaca sehingga membimbing anak untuk membaca atas kemauan sendiri.³ Kegemaran yang spesifik kegiatan membaca, tentang pengetahuan serta manfaat membaca, frekuensi membaca, dan banyaknya buku yang pernah dibaca anak merupakan unsur-unsur minat baca. Kemampuan membaca

¹ Adrianus Bawamenewi, "Implementasi Hak Politik Warga Negara," *Jurnal Warta Dharmawangsa* 13, no. 3 (2019): 43–56, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/434>.

² Fransiska Ayuka Putri Pradana, "Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 81–85, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.5999>.

³ Tety Nur Cholifah and Adzimatur Muslihasari, "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada Era Covid-19," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 149–58, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>.

masyarakat Indonesia tahun 2022 adalah 63,9% ada peningkatan signifikan 7,4% dari tahun 2021 yang artinya kemampuan membaca sudah mengalami kenaikan.⁴ Membaca harus menjadi kebiasaan sejak dini di rumah dan di sekolah dasar, budaya membaca juga sudah di canangkan Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbudristek dengan inovasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang merupakan bagian dari transformasi literasi numerasi bagi siswa melalui Kampus Mengajar.⁵ Penguasaan literasi numerasi sangat diperlukan karena Indonesia sudah memasuki era 5.0 dimana setiap manusia sudah harus menguasai integrasi digital sebagai bagian dari kebiasaan membaca.⁶ Tiga kunci dari sistem pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia hebat adalah minat baca, buku, dan perpustakaan. Minat membaca harus dipupuk dan dimaksimalkan dengan kesenangan untuk mendapatkan informasi-informasi penting.⁷ Minat membaca akan memberikan seseorang kekayaan pengetahuan dan pengalaman yang dapat menambah perbendaharaan kosa kata baik dengan buku *hard cover* atau cetak maupun *softfile*.

Peran masing-masing individu dalam pengembangan media digital merupakan kewajiban yang dimiliki oleh seluruh pihak dalam proses pendidikan. Sebagaimana perpustakaan sekolah juga harus dimanfaatkan secara efektif dalam memenuhi perannya sebagai pusat materi pendidikan. Peneliti sebagai pelaku di Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Surakarta menemukan bahwa siswa kurang bersemangat menggunakan sumber daya atau sarana pembelajaran yang ada, seperti penggunaan modul ajar konvensional. Buku paket mata pelajaran yang dipinjam adalah buku yang dipelajari siswa. Ketidakefektifan sekolah dalam mendorong budaya membaca di kalangan siswa masih kurang, hingga mensosialisasikan akan pentingnya perpustakaan juga belum maksimal. Bahkan tidak ada inisiasi dalam mendorong siswa untuk membaca bacaan di luar sumber bacaan yang terkait langsung dengan pelajaran.

Visualisi bahan bacaan merupakan hal yang menarik untuk siswa sekolah dasar, seperti buku bergambar dan sastra dewasa muda. Tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa dipengaruhi oleh kurangnya keinginan membaca mereka. Siswa yang memiliki semangat membaca akan mempelajari berbagai informasi. karena membaca dapat memberikan informasi.

⁴ Devina, Chyntia. "Makin Banyak Orang Indonesia Yang Gemar Membaca.", *indonesiabaik.com*, 2022. <https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-makin-gemar-baca>, diakses pada 22 April 2024.

⁵ Deeva Putri Salsabilla et al., "Strategi Inovatif Meningkatkan Literasi Numerasi : Forum Komunikasi Dan Koordinasi Kampus Mengajar Angkatan 7 Di UPT SD Negeri Menilo" *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 6 (2024): 423–28, <https://doi.org/10.59837/b64zs804>.

⁶ Muhammad Yusuf, Dwi Julianingsih, and Tarisyia Ramadhani, "Transformasi Pendidikan Digital 5.0 Melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2023): 11–19, <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.3258>.

⁷ Annisa Amalia Rahmi and Febrina Dafit, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 415–23, <https://doi.org/10.23887/jppg.v5i2.51363>.

Membaca sangat penting bagi anak-anak untuk belajar secara efektif di kelas. Unsur dasar keberhasilan anak-anak dalam berbagai topik adalah keterampilan membaca yang kuat dan kecintaan membaca. di dunia, sebenarnya Siswa yang baik di sekolah biasanya memiliki lebih banyak pengetahuan dan wawasan daripada siswa yang mendapat peringkat lebih rendah, seperti yang ditunjukkan oleh kecenderungan mereka untuk membaca buku atau bahan bacaan lainnya. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan minat baca anak sejak dini, mulai dari rumah, kelas, dan masyarakat. Menumbuhkan koleksi buku perpustakaan dan bahan bacaan membantu mendorong dan membangkitkan minat anak-anak dalam membaca.⁸ Memberikan buku sebagai hadiah merupakan hal yang biasa dilakukan orang tua, lingkungan terdekat anak. apa yang diinginkan dan dibutuhkan anak dalam upaya mendorong minat anak dalam membaca. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran serta mengatasi kegiatan pembelajaran yang membosankan dan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Media belajar digital dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif pada mata pelajaran di kelas dengan model sederhana. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Surakarta diperoleh informasi bahwa guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti video yang ditayangkan, dan media proyektor seperti LCD, laptop, dan speaker. Guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran dan hanya sebatas menggunakan metode ceramah, dan buku cetak dalam menyampaikan materi. Akibatnya, terkadang guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa. Media pembelajaran yang tidak diterapkan pada mata pelajaran Seni Rupa menyebabkan rendahnya pengetahuan dan minat siswa karena guru tidak menayangkan contoh-contoh visual dari materi yang dipelajari. Pendapat di atas sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa faktor yang menyebabkan siswa kurang optimal dalam mengolah materi pembelajaran yang diberikan di sekolah adalah kurang optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran.¹⁰

⁸ Novita Agnes Putrislia and Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2036–44, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>.

⁹ Khusnul Hidayati, A G Tamrin, and Budi Tri Cahyono, "Efektivitas Penggunaan Platform Merdeka Mengajar Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Pada Kurikulum Merdeka," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 232–40, <https://doi.org/10.310004/edukatif.v6i1.5765>.

¹⁰ Mohamad Miftah, "Optimalisasi Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis TIK," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 8 (2022): 541–49, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i8.81>.

Peran media pembelajaran dapat dieksplorasi dalam menyampaikan pesan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan emosi siswa.¹¹ Dengan menyesuaikan pesan dan informasi yang disajikan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, mereka dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran.¹² Dalam melaksanakan eksekusi hasil observasi atau pengamatan awal, terdapat harapan serta keinginan guru-guru dapat mengembangkan model media pembelajaran yang sesuai, serta menyenangkan, sehingga butuh dikembangkan media pembelajaran dengan materi ajar sederhana untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran berbentuk digital yang disusun secara menarik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah bacaan bergambar, dimana masih banyak anak-anak hingga orang dewasa yang sangat gemar dengan bacaan bergambar.¹³ Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik karena bacaan bergambar tersusun atas beberapa alur cerita yang dapat berfungsi untuk menarik perhatian pembaca atau lebih banyak dilengkapi dengan gambar daripada tulisan untuk mengatasi kejenuhan pada anak saat membaca. Bacaan bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Flipbook digital adalah sebuah *software* atau perangkat yang dapat digunakan untuk mengkonversikan berkas (*file*) ke dalam bentuk (*format*) *flash flipping book* yakni dalam bentuk buku digital yang bisa digeser sebagaimana buku biasanya.¹⁴ Flipbook juga dapat digunakan untuk mendesain bentuk buku secara manual menjadi digital dengan kemampuan merubah ke animasi flipping flash book yang lebih menarik bagi penggunaannya, karena pembaca akan merasakan interaksi dalam buku digital yang telah dibuat. Hal inilah yang menjadikan flipbook sebagai media populer dan sesuai dalam melaksanakan pengajaran lebih menarik bagi siswa. Flipbook memiliki kemampuan serta kelebihan yang menjadikan guru maupun siswa mampu melakukan pengaturan model media pembelajaran secara mandiri, Perpindahan setiap halaman dapat dilaksanakan dengan cara dragging ataupun memakai menu navigasi. Flipbook

¹¹ Suparlan Suparlan, "Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Islamika* 2, no. 2 (2020): 298–311, <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i12.796>.

¹² I Junaedi, "Proses Pembelajaran Yang Efektif," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Manage Accounting and Research)* 3, no. 2 (2019): 19–25, <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/866/74>.

¹³ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37–44, <https://doi.org/10.242269/dpp.v0i0.2300>.

¹⁴ Melly Monica, Siti Halidjah, and Rio Pranata, "Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk Flipbook Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V," *Jurnal DIDIKA* 8, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.6732>.

mempunyai teknik memanjakan penggunaan yang lebih mudah digunakan.¹⁵ Flipbook mempromosikan berbagai fasilitas yang diatur media sesuai dengan keinginan. Untuk desain tampilan yang lebih menarik dapat video, kuis, gambar dan musik. Kelemahan flipbook yaitu ukuran filenya lebih besar ketika memuat jenis-jenis video dan gambar, tetapi tidak menjadikan permasalahan ketika pengelolaan bahan ajar menjadikan menarik bagi siswa ketika keinteraktifan bahan ajar dirasa bermanfaat disetiap pembelajaran berlangsung.¹⁶

METODE PENELITIAN

Desain penelitian menggunakan metode kuasi eksperimental yaitu dengan melakukan observasi, wawancara serta ujicoba aplikasi flipbook. Tahapan penelitian dan pengembangannya antara lain dengan mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, melakukan validasi desain, merevisi desain, mengembangkan produk, melakukan uji coba, melakukan revisi produk, dan produksi massal. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Surakarta sebanyak 40 pendidik. Teknik penarikan sampel yang dilakukan adalah purposive sampling atau pengambilan sampel menurut tujuan tertentu. Prosedur penelitian yang digunakan adalah mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan website FlipBuilder. FlipBuilder memberikan template secara visual yang interaktif, dengan jumlah halaman yang disesuaikan dengan kebutuhan.¹⁷ Pada prosedur penilaian pengembangan menjadi rangkaian utama berupa penilaian respon guru yang kemudian dijadikan tolak ukur keberhasilan pengembangan. Analisis data produk terdiri dari dua bagian yaitu analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Serta analisis respon guru dan siswa terhadap media. Dengan menggunakan metode kuasi eksperimental diharapkan masing-masing guru menggunakan kemampuannya untuk melakukan eksperimen dengan intervensi dari guru lain. Variabel media yang digunakan bermanfaat bagi guru lainnya dan diaplikasikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses kuasi eksperimental yang dihasilkan dimanfaatkan secara kelompok.

¹⁵ Nina Fitriya Yulaika, Harti Harti, and Norida Canda Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76, <https://doi.org/10.267440/jpeka.v4n1.p67-76>.

¹⁶ Hernum Satyanoviani Putri and Dwiana Asih Wiranti, "Efektivitas Penggunaan Media Flipbook Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD Bopkri 3 Bondo," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023), <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2237>.

¹⁷ Ety Madya Wati, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II SD," *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)* 2, no. 2 (2019): 24–30, <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7567>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebaharuan dalam peningkatan inovasi media pembelajaran interaktif telah berkembang pesat dan menjadi bahasan utama dilingkungan pendidikan, terkhusus didalam era teknologi digital yang telah berkembang pesat dengan munculnya *era society* 5.0 dimana manusia dan teknologi dapat berintegrasi dalam peningkatan kemampuan Pendidikan.¹⁸ Adanya upaya dalam peningkatan efisiensi pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang bermutu inovatif dan interaktif perlu dilakukan pengelolaan supaya menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti. Gambaran ini memiliki tujuan dalam memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap efektivitas untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif serta dengan cara apa model pembelajaran dilaksanakan serta dapat memberikan pengaruh terhadap proses belajar mengajar di era teknologi digital.¹⁹

Proses pengajaran dengan media flipbook adalah sebuah model yang dilakukan guru dengan memaksimalkan tools, navigasi yang menjadi alat bantu memodikasi bahan ajar ke bentuk media digital yang akan diterangkan menjadi materi atau dengan memfasilitasi siswa agar aktif belajar. Dengan dibantu tools, navigasi yang menjadi alat bantu yang telah diubah menjadi bahan ajar digital, diharapkan siswa mempunyai kemampuan untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan serius dan denga baik serta kondisi yang menggembirakan. Sehingga banyaknya pesan yang disampaikan dapat dilakukan penerimaan dengan benar dan dapat meresap dalam hati, serta diingat jika diperlukan kembali. Pembelajaran model flipbook ini mempunyai beberap ciri yaitu menyenangkan, kreatif, inovatif serta aktif.²⁰ Keinovatifan pada proses pembelajaran dapat memberikan hal ilmu yang baru, adanya perbedaan selalu menjadikan ketertarikan minat belajar siswa. Kekreatifan siswa dalam setiap pembelajar ditimbulkan oleh kemenarikan materi ajar sehingga menimbulkan minat kepada siswa untuk mendapatkan sesuatu atau bisa menyelesaikan permasalahan dengan memakai metode media ajar serta model belajar yang dipahami oleh siswa yang didapatkan dari kegiatan proses belajar mengajar.

Awalnya media flipbook menggambarkan visualisai media dengan susunan beberapa lembar kertas yang ditata seperti buku menggunakan ukuran sesuai keinginan. Hanya pada penelitian yang dilakukan pembuatan flipbook secara konvensional dengan bentuk lembaran kertas diimplementasikan secara digital. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, flipbook kini telah hadir dalam format digital yang menggabungkan berbagai

¹⁸ Monica, Halidjah, and Pranata, 2022.

¹⁹ Budi Tri Cahyono. "Study Management to Improve the Motivation of Educators Through Merdeka Belajar." *Al-Fikrah : Jurnal Manajemen Pendidikan X*, no. 1 (2022): 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/jaf.v10i1>.

²⁰ Paulina Maria Ekasari Wahyuningrum et al., "Memupuk Pendidikan Karakter Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan," *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 2525–29, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/146566>.

komponen multimedia. Menu-menu dalam flipbook digital ini disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi secara lebih interaktif. Dengan menggunakan flipbook digital, informasi yang mencakup teks, animasi, grafik, video, audio, dan audio visual dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami oleh guru dan dapat menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pembuatan bahan ajar menggunakan flipbook digital dilakukan secara mandiri dan sistematis sesuai dengan kemampuan masing-masing guru dalam memahami bahan ajar di kelas, sehingga tujuan pembelajaran tertentu dapat tercapai dalam format digital yang mengandung unsur multimedia. Berdasarkan hasil penelitian, didapati bahwa 91,45% guru mampu membuat media pembelajaran dengan flipbook, meningkat dari sebelumnya yang hanya sebesar 53,66%. Proses ini dimulai dengan analisis penyusunan bahan ajar, dilanjutkan dengan desain media, dan diakhiri dengan implementasi hasil dalam bentuk softfile kepada siswa. Hasil menunjukkan bahwa media ajar berbasis flipbook digital efektif dengan nilai rata-rata sebesar 76,12%.

Pemanfaatan bahan ajar yang telah dikonversi ke flipbook sangat bermanfaat dan tepat untuk pendidikan sekolah dasar. Guru yang mengimplementasikan pembelajaran dengan flipbook mendapati bahwa desain yang lebih terstruktur memudahkan penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Suparno, 2001) bahwa siswa SD dalam rentang usia 7-14 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan pembelajaran yang nyata dan kontekstual. Dalam proses pembelajaran, siswa harus memperhatikan objek media yang dijelaskan secara nyata. Flipbook digital, dengan media seperti tulisan, foto, dan video yang menarik, merupakan alat yang tepat dalam pembelajaran di kelas.

Kemampuan guru dalam merancang dan membuat media flipbook digital yang sesuai akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.²¹ Pengembangan keterampilan pemahaman siswa sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar, adalah dengan mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri dan menemukan makna dari apa yang mereka pelajari. Tujuan dari pemahaman ini adalah agar siswa memiliki persepsi yang sama dalam menganalisis sebuah konsep dari kehidupan sehari-hari yang dapat diungkapkan secara langsung maupun tertulis.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis flipbook digital dapat meningkatkan kecakapan siswa dalam mempelajari media ajar digital secara mandiri. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis flipbook digital dapat

²¹ Putri Jannati, Faisal Arief Ramadhan, and Muhamad Agung Rohimawan. "Peran Guru Penggerak Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 330. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1714>.

meningkatkan rasa empati belajar siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi ajar. Secara keseluruhan, implikasi penggunaan media pembelajaran digital flipbook menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media ini

KESIMPULAN

Hasil dari dilakukannya penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa timbulnya kenaikan nilai hasil belajar guru dan siswa di Kelompok Kerja Guru Gugus II Ahmad Yani Surakarta pada bahan ajar yang dirancang menggunakan media flipbook Minat membaca setelah adanya penerapan media flipbook yang merupakan media ajar dipakai dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan diskusi dan permintaan dari siswa ke pendidik untuk membuat bahan ajar dibuat menggunakan flipbook. Dari implementasi media flipbook digital diperoleh gambaran kelebihan dari mulai analisis sampai dengan rancangan pembelajaran dengan mengoptimalkan media ajar secara kontinyu yaitu dengan kemampuan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebab untuk penyampaian materi bahan ajar dengan menggunakan media ajar flipbook lebih mudah dipahami kecuali proses menampilkan audio, video dan audio video yang akan membantu siswa lebih memahami dalam mempermudah materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Rahmi, Annisa, and Febrina Dafit. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 415–23. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>.
- Amanullah, Muhammad Abror. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37–44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Bawamenewi, Adrianus. "Implementasi Hak Politik Warga Negara." *Jurnal Warta Dharmawangsa* 13, no. 3 (2019): 43–56, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/434>.
- Cahyono, Budi Tri. "Study Management to Improve the Motivation of Educators Through Merdeka Belajar." *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan X*, no. 1 (2022): 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/jaf.v10i1>.
- Cholifah, Tety Nur, and Adzimatnur Muslihasari. "Pengembangan Digital Flipbook Berbasis Dolanan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD Di Desa Palaan Pada

- Era Covid-19.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 149–58. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>.
- Hidayati, Khusnul, A G Tamrin, and Budi Tri Cahyono. “Efektivitas Penggunaan Platform Merdeka Mengajar Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Pada Kurikulum Merdeka.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 232–40. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5765>.
- Devina, Chyntia. “Makin Banyak Orang Indonesia Yang Gemar Membaca.”, *indonesiabaik.com*, 2022. <https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-makin-gemar-baca>, diakses pada 22 April 2024.
- Jannati, Putri, Faisal Arief Ramadhan, and Muhamad Agung Rohimawan. “Peran Guru Penggerak Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 330. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1714>.
- Junaedi, I. “Proses Pembelajaran Yang Efektif.” *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Manage Accounting and Research)* 3, no. 2 (2019): 19–25. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86/74>.
- Miftah, Mohamad. “Optimalisasi Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis TIK.” *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 8 (2022): 541–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i8.81>.
- Monica, Melly, Siti Halidjah, and Rio Pranata. “Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk Flipbook Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V.” *Jurnal DIDIKA* 8, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.6732>.
- Muhammad Yusuf, Dwi Julianingsih, and Tarisya Ramadhani. “Transformasi Pendidikan Digital 5.0 Melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2023): 11–19. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>.
- Putri, Hernum Satyanoviani, and Dwiana Asih Wiranti. “Efektivitas Penggunaan Media Flipbook Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD Bopkri 3 Bondo.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023), <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2237>.
- Putri Pradana, Fransiska Ayuka. “Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 81–85. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.599>.
- Putrislia, Novita Agnes, and Gamaliel Septian Airlanda. “Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2036–44. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>.

- Salsabilla, Deeva Putri, Rida Nanda Kirana, Ilmi Irmawati, Wita Ningsih, Nur Aini Dwi Arum, Puji Rahayu, Kosidah Kosidah, Dewi Kartika. “Strategi Inovatif Meningkatkan Literasi Numerasi : Forum Komunikasi Dan Koordinasi Kampus Mengajar Angkatan 7 Di UPT SD Negeri Menilo” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 6 (2024): 423–28, <https://doi.org/10.59837/b64zs804>
- Suparlan, Suparlan. “Peran Media Dalam Pembeajaran Di SD/MI.” *Islamika* 2, no. 2 (2020): 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.
- Wahyuningrum, Paulina Maria Ekasari, Agnes Angi Dian Winei, Ahmad Junaidi, Akhmad Ramli, Slamet Riyadi, and Ali Yusron. “Memupuk Pendidikan Karakter Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan.” *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 2525–29. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/14666>.
- Wati, Ety Madya. “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Sd.” *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)* 2, no. 2 (2019): 24–30. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7567>.
- Yulaika, Nina Fitriya, Harti Harti, and Norida Canda Sakti. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.