JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026, Hal 70-83

IMPLEMENTASI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBASIS *FLIPBOOK* DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ISTILAH MATERI NILAI MATA UANG MATA PELAJARAN IPS

Anggun Mutiara Rahmatunisa[1], Anisa Salmawati[2], Deliyana Fathurrohmah[3], Nuuran Raudha Senja[4], Syifa Fauziah[5], Rana Gustian Nugraha[6]

[1]Universitas Pendidikan Indonesia
anggunmutiara25@upi.edu

[2]Universitas Pendidikan Indonesia
anisasalmawati@upi.edu

[3]Universitas Pendidikan Indonesia
deliyana9@upi.edu

[4]Universitas Pendidikan Indonesia
nuuransenja@upi.edu

[5]Universitas Pendidikan Indonesia
syifafauziah1@upi.edu

[6]Universitas Pendidikan Indonesia
ranaagustian@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman istilah nilai mata uang pada siswa kelas IV serta tuntutan transformasi digital dalam pendidikan dasar. Penelitian bertujuan meningkatkan pemahaman materi nilai mata uang melalui penerapan model *Cooperative Learning* berbasis media Flipbook Digital. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus dengan subjek Kelas IV Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan bertahap, dari ketuntasan belajar 26% dengan nilai rata-rata 65 pada pra-siklus, menjadi 63% dengan rata-rata 78 pada siklus I, dan meningkat signifikan pada siklus II dengan ketuntasan 100% serta nilai rata-rata 92,63. Temuan ini menunjukkan bahwa sinergi model Cooperative Learning dan Flipbook Digital efektif meningkatkan pemahaman konsep nilai mata uang serta menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan bermakna.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Flipbook Digital, Nilai Mata Uang, Pelajaran IPS.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of understanding of currency value among fourth-grade students and the demand for digital transformation in basic education. The study aims to improve understanding of currency value through the application of a Cooperative Learning model assisted by Digital Flipbook media. The method used is Classroom Action Research (CAR) in two cycles with fourth-grade students as subjects. Data were collected through learning outcome tests, observations, interviews, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed a gradual improvement, from 26% learning completeness with an average score of 65 in the pre-cycle, to 63% with an average of 78 in cycle I, and a significant increase in cycle II with 100% completeness and an average score of 92.63. These findings indicate that the synergy between the Cooperative Learning

model and Digital Flipbooks is effective in improving understanding of currency value concepts and creating collaborative and meaningful learning.

Keywords: Cooperative Learning, Digital Flipbooks, Currency Value, Social Studies Lessons.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dalam dunia pendidikan mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang dapat membuat siswa sekolah dasar lebih aktif terlibat serta lebih mudah memahami materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan muatan IPS di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting karena dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, visual, dan kontekstual. Penelitian (Agustini et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada pembelajaran IPAS kelas IV terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian (Resti et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS yang memuat IPS adalah nilai mata uang. Materi ini berkaitan erat dengan aktivitas kehidupan sehari-hari siswa, seperti transaksi jual beli sederhana, pengenalan nilai barang, serta pemahaman konsep dasar ekonomi. Namun, pada praktiknya, siswa kelas IV masih menghadapi berbagai hambatan dalam memahami istilah-istilah pada materi nilai mata uang. Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam membaca dan memahami istilah ekonomi sederhana, ketidakmampuan membedakan nilai nominal uang, serta minimnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan Jurnal (Alifta et al., 2025), yang menegaskan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan media digital yang interaktif dan menarik agar pemahaman terhadap materi IPAS, khususnya IPS, dapat terbentuk secara lebih mendalam dan bermakna. Menariknya, penerapan pembelajaran IPAS khusunya di tingkat SD dapat meningkatkan literasi ekonomi siswa (Maharani et al., 2025). Dengan demikian, upaya peningkatan literasi ekonomi sejak dini sangat diperlukan dalam kurikulum SD.

Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh kenyataan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan pemberian latihan soal. Pola pembelajaran ini cenderung membuat siswa bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. (Gustian Nugraha et al., 2017) menegaskan bahwa pembelajaran IPS yang tidak melibatkan

keaktifan siswa secara optimal berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konsep (Riswana et al., 2025). Hal serupa juga diungkapkan dalam penelitian Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Cooperative Learning* pada Mata Pelajaran IPS yang menyatakan bahwa minimnya interaksi dan kerja sama antarsiswa berkontribusi terhadap rendahnya keaktifan serta pemahaman konsep IPS (Wulandari et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi interaksi, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, sejumlah penelitian mulai mengarahkan fokus pada penerapan model *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran digital. Model pembelajaran kooperatif memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui diskusi kelompok, saling berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman secara bersama-sama. Penelitian (Wulandari et al., 2022) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Cooperative Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif. Namun demikian, penggunaan multimedia interaktif saja belum sepenuhnya optimal apabila penyajian materi tidak dilakukan secara runtut, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, media pembelajaran digital berbasis buku elektronik, seperti e-book dan flipbook digital, mulai dikembangkan sebagai alternatif inovasi pembelajaran. Flipbook digital dinilai mampu menyajikan materi secara visual, terorganisasi, dan mudah dipahami. Hasil tersebut semakin diperkuat oleh penelitian (Alifta et al., 2025; Mursidi et al., 2022) yang menyatakan bahwa flipbook interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah diakses sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara bermakna. Meskipun berbagai penelitian telah mengeksplorasi penggunaan media flipbook digital maupun penerapan model *Cooperative Learning*, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik menelaah pemahaman istilah pada materi nilai mata uang siswa kelas IV. Selain itu, penggunaan flipbook digital dalam pembelajaran IPS, khususnya pada konteks literasi ekonomi dasar, masih relatif terbatas. Penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi belum dipadukan secara khusus dengan media flipbook digital (Rosidah et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Pada konteks tersebut, literasi ekonomi merupakan aspek penting yang mulai ditanamkan sejak usia dini. Literasi ekonomi menuntut siswa mampu memahami nilai uang, transaksi sehari-hari, dan konsep ekonomi sederhana secara bermakna. Penelitian (Meilisa et al., 2025) menunjukkan penerapan pembelajaran terpadu materi ekonomi pada IPS kelas IV dapat meningkatkan literasi finansial siswa. Pendekatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual sangat diperlukan agar siswa tidak hanya sekadar menghafal langkah penyelesaian, tetapi benar-benar memahami konsep dasar ekonomi. Situasi pembelajaran semacam ini sering terhambat oleh keterbatasan media dan sarana. (Dewi & Sujana, 2022) menemukan bahwa penggunaan flipbook berbasis pendekatan kontekstual sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa IPS kelas IV. Kondisi tersebut membuat guru harus mencari media alternatif untuk menghidupkan kembali dinamika pembelajaran nilai mata uang. Model *Cooperative Learning* menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif karena menciptakan suasana belajar kolaboratif. Melalui kerja sama dalam kelompok kecil, siswa dapat saling membantu memahami istilah-istilah yang sulit, berdiskusi, serta membangun pemahaman secara bersama. Interaksi antar teman sebaya ini memungkinkan konsep-konsep penting lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Flipbook digital, di sisi lain, mampu menyajikan materi secara menarik dan terorganisasi. Kombinasi tersebut diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran nilai mata uang secara menyeluruh dalam kerangka pendidikan abad ke-21, yang menuntut partisipasi aktif siswa, kerja sama, serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di ruang kelas. PTK dipilih karena dianggap sangat relevan dalam mengatasi permasalahan faktual yang ditemui guru ketika pembelajaran berlangsung, terutama terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap istilah-istilah dalam materi nilai mata uang. Model ini memungkinkan tindakan perbaikan dilakukan secara sistematis dan berulang melalui siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart, sehingga perubahan yang terjadi dapat dipantau sekaligus dievaluasi secara berkelanjutan (Kemmis et al., 2014). Pendekatan kualitatif deskriptif yang didukung data kuantitatif semakin memperkuat penelitian ini karena memberikan kesempatan untuk melihat proses pembelajaran secara apa adanya, sembari tetap menyajikan data numerik yang menunjukkan tingkat pencapaian siswa, sehingga

gambaran akhir yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan akurat (*Creswell-ResearchDesign*, n.d.).

Data penelitian diperoleh dari sumber primer, sekunder, dan tersier yang saling melengkapi satu sama lain. Data primer diperoleh melalui tes hasil belajar siswa, observasi langsung terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta wawancara dengan guru untuk mengetahui pandangan dan kendala yang dihadapi. Data sekunder yang berasal dari dokumen sekolah seperti nilai sebelumnya dan RPP memberikan konteks tambahan mengenai kondisi awal siswa sebelum tindakan diberikan. Di sisi lain, data tersier yang diambil dari artikel ilmiah terkait PTK, *Cooperative Learning*, dan penggunaan flipbook digital turut memperkaya dasar teoritis yang menjadi acuan tindakan pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi melalui observasi, tes tertulis, wawancara, dan dokumentasi, mengikuti panduan PTK terapan yang menekankan pentingnya prosedur sistematis dalam penyusunan laporan PTK (Nanda et al., 2021). Seluruh data tersebut kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, sehingga data yang beragam dapat diolah secara terstruktur dan saling menguatkan (*Milesandhuberman1994*, n.d.).

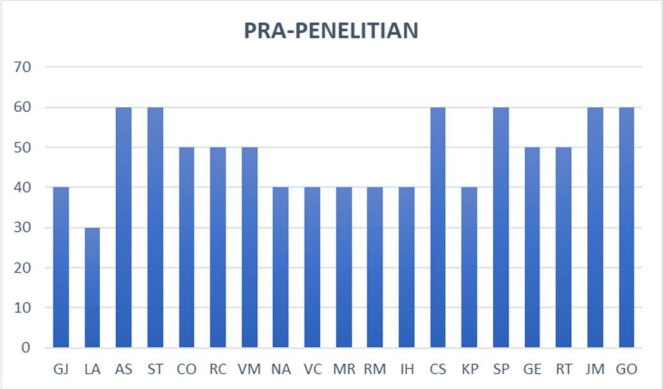
Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada 19 siswa kelas IV SDN Panyingkiran 1. Penerapan model Cooperative Learning dipadukan dengan media flipbook digital berbasis audio narasi dirancang untuk membantu siswa memahami konsep nilai mata uang melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui kerja kelompok, diskusi terarah, dan pemanfaatan media digital yang menyajikan materi secara visual sekaligus auditori, siswa memperoleh kesempatan lebih besar untuk membangun pemahaman secara bertahap. Media flipbook juga memberikan stimulus tambahan yang membuat siswa lebih fokus, antusias, serta mampu mengingat istilah-istilah penting dengan lebih baik. Temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas flipbook dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kembali terbukti dalam penelitian ini, karena siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah penggunaan media tersebut (Sari & Ahmad, 2021). Dengan demikian, kombinasi pendekatan kooperatif dan teknologi pembelajaran digital terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran nilai mata uang di kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Hasil Data Kuantitatif

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra-penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2025. Adapun hasil data yang diperoleh dari tes asesmen awal (pra-penelitian) sebagai berikut:

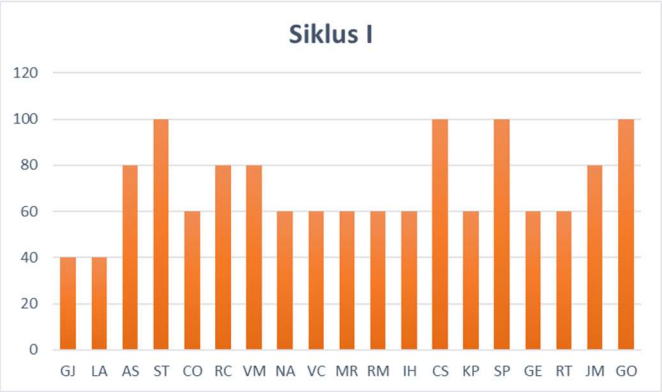


Gambar 1. Hasil Belajar Pra-penelitian

Berdasarkan hasil tes pra-siklus, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 65 dengan persentase ketuntasan belajar 26%, yaitu hanya 5 dari 19 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi nilai mata uang masih rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran.

Pada siklus I, peneliti menyusun RPM sebagai pedoman pembelajaran, menyiapkan tes hasil belajar IPAS berupa 5 soal pilihan ganda tentang nilai mata uang, serta instrumen pengumpulan data berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan dokumentasi. Rata-rata kualitas RPM mencapai 13,67 dari skala 20 (kategori cukup baik) namun masih perlu penyempurnaan pada pendalaman materi dan aktivitas kolaboratif. Nilai praktik pembelajaran guru sebesar 15,8 dari skala 20, menunjukkan pelaksanaan cukup baik tetapi perlu peningkatan dalam pengelolaan waktu dan diskusi kelompok.

Pada siklus I, hasil belajar IPAS siswa diperoleh sebagai berikut:

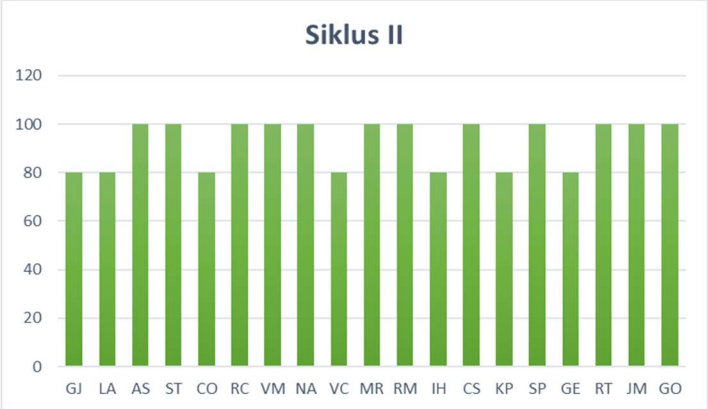


Gambar 2. Hasil Belajar IPAS Siklus 1

Setelah penerapan model *Cooperative Learning* berbasis media *flipbook* digital pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 63%, yaitu 12 siswa telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung media digital mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan perencanaan dengan memaksimalkan penggunaan flipbook digital yang dilengkapi audio serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Hasil pengamatan menunjukkan nilai rata-rata RPM meningkat menjadi 15,83 dari skala 20, menandakan perencanaan pembelajaran yang lebih sistematis, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Selain itu, nilai praktik pembelajaran guru juga meningkat menjadi 18,2 dari skala 20 dengan kategori sangat baik. Guru mampu mengelola kelas secara efektif, mengoptimalkan penggunaan media, serta mendorong partisipasi aktif siswa, yang sejalan dengan peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Pada siklus II, hasil belajar IPAS siswa diperoleh sebagai berikut:berikut:



Gambar 3. Hasil Belajar IPAS Siklus II

Peningkatan hasil belajar kembali terjadi pada siklus II. Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 92,63. Data ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diberikan pada siklus II lebih efektif dibandingkan siklus sebelumnya dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

b. Hasil Data Kualitatif

Data deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengelompokkan temuan ke dalam beberapa aspek yang mencerminkan dampak penerapan model *Cooperative Learning* berbasis Flipbook Digital. Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap istilah dan konsep nilai mata uang, seperti mengenali pecahan uang, memahami kesetaraan nilai, serta menggunakan istilah ekonomi sederhana dalam simulasi transaksi. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah operasi hitung nilai mata uang juga meningkat. Pada aspek sosial, pembelajaran kooperatif mendorong interaksi yang lebih aktif antarsiswa melalui diskusi kelompok, tutor sebaya, dan kerja kolaboratif, sehingga tercipta ketergantungan positif dalam mencapai tujuan belajar bersama.

Pada aspek psikomotorik, peningkatan terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam mengoperasikan Flipbook Digital, seperti menyimak audio, mengamati visualisasi, serta merespons kuis interaktif dengan lebih cepat dan tepat. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi juga mengalami peningkatan. Penggunaan Flipbook Digital memberikan manfaat tambahan berupa meningkatnya kepercayaan diri dan motivasi belajar

siswa karena tampilan media yang menarik dan interaktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Peningkatan hasil belajar kuantitatif ini selaras dengan meningkatnya aktivitas dan fokus siswa selama proses pembelajaran, yang menunjukkan tercapainya pembelajaran bermakna pada materi nilai mata uang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Cooperative Learning* berbasis media Flipbook Digital mampu meningkatkan pemahaman istilah dan hasil belajar materi nilai mata uang pada siswa kelas IV. Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa paduan model kooperatif dan media digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh lonjakan skor kuantitatif dan perbaikan aspek kualitatif.

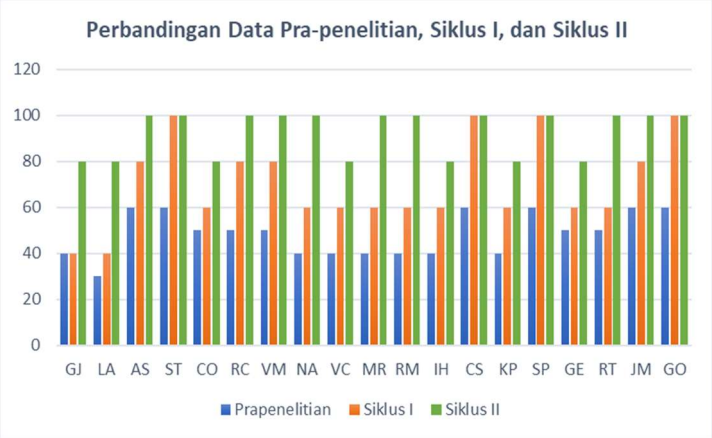
Media Flipbook Digital membantu siswa memvisualisasikan konsep nilai mata uang yang abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar dan audio narasi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual-audio dapat memfasilitasi retensi memori jangka panjang dan pemahaman konsep yang lebih baik. Penelitian (Yudhistia et al., 2025) mendukung hal ini dengan menemukan penerapan flipbook interaktif berbasis model Think-Pair-Share efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD pada materi teks naratif.

Dukungan model *Cooperative Learning* semakin memperkuat hasil tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mendiskusikan pemahaman mereka, sesuai dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Studi literatur (Resma Nofica & Suriani, 2025) juga melaporkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw konsisten meningkatkan rata-rata skor dan keterlibatan aktif siswa SD. Penelitian (Andriani et al., 2023) menegaskan bahwa flipbook digital berbasis kearifan lokal sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Selain itu, (Surya Pangestu et al., 2024) menyatakan media flipbook digital untuk materi IPAS sangat layak dan efektif digunakan pada kelas IV. Temuan serupa dilaporkan (Dewi & Sujana, 2022) yang menyebut flipbook sebagai media pembelajaran IPS kelas III sangat baik dan akurat untuk mempermudah pembelajaran. Sebagai gambaran lain, (Tampubolon et al., 2024) menunjukkan penerapan model *Cooperative Learning* tipe STAD secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hasil serupa juga diperoleh (Nanda et al., 2021) yang melaporkan pengembangan flipbook meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V secara signifikan.

Berikut adalah uraian analisis peningkatan data dari Asesmen Awal (Pra-penelitian), Siklus I, hingga Siklus II

Tabel 1. Perbandingan Pra-penelitian, Siklus I, dan Siklus II

NO	NAMA	NILAI			KETERANGAN
		PRA-PENELITIAN	SIKLUS I	SIKLUS II	
1	GJ	40	40	80	Tercapai
2	LA	30	40	80	Tercapai
3	AS	60	80	100	Tercapai
4	ST	60	100	100	Tercapai
5	CO	50	60	80	Tercapai
6	RC	50	80	100	Tercapai
7	VM	50	80	100	Tercapai
8	NA	40	60	100	Tercapai
9	VC	40	60	80	Tercapai
10	MR	40	60	100	Tercapai
11	RM	40	60	100	Tercapai
12	IH	40	60	80	Tercapai
13	CS	60	100	100	Tercapai
14	KP	40	60	80	Tercapai
15	SP	60	100	100	Tercapai
16	GE	50	60	80	Tercapai
17	RT	50	60	100	Tercapai
18	JM	60	80	100	Tercapai
19	GO	60	100	100	Tercapai
Jumlah		920	1340	1760	
Rata-rata		48,42	70,52	92,63	Tuntas
Ketuntasan belajar		26%	63%	100%	



Gambar 4. Diagram Perbandingan Pra-penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran inovatif secara konsisten menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS. Misalnya, (Prasetyo et al., 2025)

melaporkan penggunaan media Flipbook Digital menaikkan rata-rata nilai siswa SD dari 48,57 (pretest) menjadi 77,50 (posttest) pada materi IPAS. Pada tahap pra-penelitian ini, pembelajaran yang masih bersifat konvensional (hanya mengandalkan buku teks) dan minim media menyebabkan rata-rata nilai siswa hanya 65 dengan ketuntasan belajar 26%. Kondisi ini menimbulkan minimnya pemahaman konsep di kalangan siswa karena materi terlalu abstrak dan pembelajaran tidak interaktif.

Pada siklus I diterapkan model *Cooperative Learning* berbasisan Flipbook Digital yang mulai meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Hasilnya, nilai rata-rata kelas naik menjadi 78 dengan persentase ketuntasan belajar 63%. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Lestari et al., 2024) yang menunjukkan pembelajaran kooperatif berbasisan flipbook efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, siswa yang saling bekerja sama menggunakan flipbook digital memperoleh pemahaman materi lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, hasil siklus I belum optimal karena pengelolaan diskusi kelompok belum maksimal dan pemanfaatan fitur audio di media pembelajaran masih terbatas. Perbaikan dilakukan di siklus II dengan mengoptimalkan penggunaan fitur audio visual dan manajemen kelompok. Pemanfaatan elemen audio-visual terbukti meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, karena guru dapat menyajikan materi dengan animasi, gambar, dan suara menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasilnya sangat signifikan: nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 92,63 dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Semua indikator keberhasilan tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Secara kualitatif, penggunaan Flipbook Digital terbukti membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (meningkatkan motivasi siswa), sedangkan model kooperatif mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bekerjasama, dan berbagi pengetahuan (Aziz & Irawan, 2024). Hal ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang bersifat abstrak, karena melalui kolaborasi siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

PENUTUP

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* berbasis *Flipbook* Digital efektif meningkatkan pemahaman istilah dan hasil belajar materi nilai mata uang pada siswa kelas IV. Penggunaan *Flipbook* Digital membantu mengonkretkan konsep yang bersifat abstrak melalui visual dan audio, sementara pembelajaran kooperatif memberi ruang interaksi dan diskusi antarsiswa sehingga pemahaman dapat dibangun secara bersama.

Peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap, dari rata-rata nilai 65 dengan ketuntasan 26% pada pra-penelitian, menjadi 78 dengan ketuntasan 63% pada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui optimalisasi fitur audio dan pengelolaan kelompok, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 92,63 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Dengan demikian, sinergi model kooperatif dan media digital interaktif terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, serta meningkatkan kerja sama dan kepercayaan diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, H., Gustian Nugraha, R., Hanifah, N., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 1).

Alifta, V., Erita, Y., & FIP Universitas Negeri Padang, P. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*.

Andriani[1], R., Hunaifi[2], A. A., & Damariswara[3], R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI MENCERMATI TOKOH YANG TERDAPAT PADA CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *3*(4).

Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, *2024*(16), 8–15. http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS

Creswell-ResearchDesign. (n.d.).

Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 244–258. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.46404

Gustian Nugraha, R., Solihin, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sebelas, S., Sumedang, A., Program,), & Guru, S. P. (2017). MODEL "LEARNING CYCLE" TO INCREASE STUDENT CRITICAL THINKING ON LEARNING CONCEPT OF IPS LEARNING ENVIRONMENT IN ELEMENTARY SCHOOL. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Syiah Kuala JURNAL PESONA DASAR*, *5*(2), 34–45.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Lestari, I., Ariyati, E., & Marlina, R. (2024). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASISAN FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI*

VIRUS DI SMA.

Maharani, P., Fatmawati, R. A., Setyowati, D., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Kalimantan Barat, U. (2025). *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 41 Sungai Raya*. www.journal.uniga.ac.id

Meilisa, H. A., Endang, ;, Kurnianti, M., & Hasanah, ; Uswatun. (2025). *PENERAPAN PEMBELAJARAN TERPADU MATERI AKTIVITAS EKONOMI PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI FINANSIAL DI SEKOLAH DASAR*.

milesandhuberman1994. (n.d.).

Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 128. https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141

Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Suci Windariyah, D., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Uron Hurit, R., Arianto, D., Wahab, A., Nur Aini, A., Dewa Gede Alit Rai Bawa, I., Hadi Prasetyo, A., & Penelitian Tindakan Kelas, Mp. (2021). *Penulis*. https://penerbitadab.id

Prasetyo, B. A., Trisiana, A., & Sarafuddin, S. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 2 PAPAHAN, TASIKMADU TAHUN PELAJARAN 2023/2024. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *5*(2), 575–580. https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5485

Resma Nofica, E., & Suriani, A. (2025). Kajian Literatur: Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Issue 1). https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool/editorialBoard

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1145. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563

Riswana, N., Setyowati, D., Afryaningsih, Y., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Kalimantan Barat, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (MONOJESA) untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*.

Rosidah, A., Ananda, D. S., Fuadah, S. S., Andriani, M., Putra, G. L., & Rizqi, M. F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD: Studi Pustaka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(4), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1860

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 2819–2826. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012

Surya Pangestu, R., Wardani, K., Cahyandaru, P., & Dani Setyawan, A. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta* (Vol. 1, Issue 1).

Tampubolon, A., Sinaga, R., Abi, A., Tanjung, D., Simarmata, E., & Silaban, P. (2024).

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN IPAS KELAS IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 880–892.

Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 393–402. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771

Yudhistia, R. M., Fahlafi, R., Rifani, L., & Purwati, P. D. (2025). Penerapan Flipbook Interaktif Berbasis Model Think Pair Share Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Naratif Siswa Kelas V. *YASIN*, *5*(6), 6289–6303. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8117