

METODE STORYTELLING MELALUI MEDIA FLIPBOOK UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS 1 SD

Dilla Natasya¹, Elvi Mailani², Asyfa U'Qalby³

dillanatasya.1222411027@mhs.unimed.ac.id¹, elviamailani@unimed.ac.id², uqalbyasyfa@gmail.com³

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode storytelling berbantuan media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20 di kelas 1 SD 067068. Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain eksperimen one-group pretest-posttest dengan melibatkan 22 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai pretest 61,59 meningkat menjadi 77,50 pada posttest. Media flipbook terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep matematika secara konkret melalui narasi dan elemen interaktif, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Temuan ini mendukung penggunaan media digital berbasis storytelling sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Digital Storytelling, Flipbook, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar, Penjumlahan Dan Pengurangan.

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of the storytelling method assisted by flipbook media in overcoming learning difficulties in mathematics on the addition and subtraction of numbers 1-20 in grade 1 of SD 067068. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest experimental design involving 22 students as samples. Data were collected through written tests, observations, and interviews, then analyzed statistically using the paired sample t-test. The results showed a significant increase in student understanding, with an average pretest score of 61.59 increasing to 77.50 in the posttest. Flipbook media has proven effective in visualizing mathematical concepts concretely through narratives and interactive elements, making learning more interesting and meaningful. These findings support the use of storytelling-based digital media as an innovative alternative to improve the quality of mathematics learning in elementary schools.

Keywords: Addition And Subtraction, Digital Storytelling, Elementary School, Flipbook, Math Learning.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu bidang pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, kritis, sistematis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Tujuan tersebut bisa tercapai bila pembelajaran matematika menekankan pada aspek peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengharuskan peserta didik memanipulasi informasi dan ide dalam cara tertentu sehingga dapat menghasilkan pengertian dan implikasi baru (Marni & Pasaribu, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang saling membantu. Mereka tidak hanya fokus pada materi yang diajarkan para pendidik, tetapi juga mampu membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan memahami konsep atau pelajaran tertentu. Misalnya, ketika ada siswa yang kesulitan memahami soal matematika, peserta didik yang berpikir kreatif bisa menawarkan cara lain untuk menyelesaikan soal tersebut atau memberikan penjelasan yang berbeda agar teman mereka lebih mudah mengerti. Mereka mampu berinovasi dalam

menyampaikan informasi dan memberi solusi, sehingga membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua peserta didik.

Pengembangan kemampuan ini sangat penting karena berpikir kreatif tidak hanya sekedar kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi di luar kebiasaan (Mardhiyana & Sejati, 2016). Dunia kerja saat ini menuntut karyawan yang mampu berpikir inovatif dan kreatif agar dapat bersaing dan berkembang. Kemampuan ini membantu seseorang untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan mampu menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Tanpa kemampuan ini, seseorang mungkin akan terkunci dalam pola pikir yang sempit dan sulit berinovasi.

Selain itu, kemampuan berpikir kreatif memegang peranan besar dalam menempatkan suatu bangsa di posisi unggul di mata dunia. Bangsa yang mampu berinovasi dan menghasilkan ide-ide baru akan lebih mudah bersaing di berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, dan budaya. Mereka bisa menciptakan produk inovatif yang memenuhi kebutuhan dunia dan membawa kemajuan bagi negara mereka sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan ini harus menjadi bagian dari pendidikan dan pelatihan dalam rangka membangun bangsa yang maju dan berdaya saing tinggi.

Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan sejak dini melalui pembelajaran matematika. Salah satu tujuan diajarkannya matematika di sekolah dasar yaitu supaya siswa mampu memahami konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi menginterpretasi, menduga, membuktikan, menyimpulkan, menyusun, menjelaskan, memprediksi, menggeneralisasikan, mengklasifikasi, mencari, dan memecahkan masalah (Yanti & Fauzan, 2021). Materi matematika dasar yang diajarkan pada siswa SD kelas 1 di antaranya meliputi: mengenal bilangan 1 sampai dengan 20, berhitung menggunakan jari 1 sampai 10, membaca bilangan 1 sampai 20, membandingkan dan mengurutkan bilangan 1 sampai dengan 20, menulis dan mencocokan bilangan 11 sampai 20, mempelajari nilai tempat 11 sampai 20, dan menyelesaikan masalah penjumlahan 1 sampai 20. Materi dasar dalam matematika ini memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan utama yang harus dipahami oleh siswa sebelum mereka melangkah ke materi yang lebih kompleks. Pemahaman terhadap materi ini tidak hanya membantu siswa dalam mengikuti pelajaran berikutnya, tetapi juga memastikan mereka memiliki keterampilan dasar yang kuat. (Sidik et al., 2021)

Pentingnya penguasaan materi prasyarat ini muncul dari fakta bahwa matematika sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Bantuan penguasaan konsep ini akan memudahkan siswa memahami tema-tema matematika selanjutnya seperti operasi pecahan, perkalian, dan Pembagian, yang semuanya memerlukan dasar yang kokoh. siswa yang memahami materi dasar ini akan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi soal-soal yang lebih kompleks. Mereka juga akan mampu membentuk konsep matematika dengan pengalaman mereka sehari-hari, sehingga belajar menjadi lebih bermakna.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD 067068, kesulitan anak-anak dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan 1-20 tidak hanya disebabkan oleh lemahnya penguasaan konsep dasar, tetapi juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang tepat. Padahal, penguasaan materi prasyarat seperti operasi hitung dasar sangat penting karena matematika kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan bahwa siswa yang sudah memahami penjumlahan dan pengurangan dengan baik akan lebih mudah mempelajari topik lanjutan seperti pecahan, perkalian, dan pembagian. Selain itu, mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks serta mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata.

Kesulitan-kesulitan pada materi sebelumnya dapat menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam memahami materi selanjutnya. Salah satu contohnya adalah kesulitan dalam

menerjemahkan soal ke dalam kalimat matematika, yang berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita). Jika kesulitan ini dibiarkan terus-menerus, maka tujuan pembelajaran matematika, terutama pada tingkat sekolah dasar, tidak akan tercapai, khususnya dalam penguasaan operasi hitung bilangan bulat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi sangat penting untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan digital mathematics storytelling dalam pembelajaran matematika.

Digital storytelling pada dasarnya merupakan strategi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi. Digital mathematics storytelling adalah inovasi menarik yang menggabungkan kekuatan narasi matematika dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan mudah dimengerti bagi peserta didik. Dengan menggunakan teknologi, visualisasi, dan narasi yang kuat, para pendidik diharapkan berhasil membuat matematika lebih mudah diakses dan lebih bersahabat. Digital mathematics storytelling dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan hasil belajar matematika peserta didik dalam bentuk digital.

Digital mathematics storytelling, termasuk yang menggunakan flipbook, tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga menghadirkan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Digital mathematics storytelling tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga menghadirkan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian (Niemi & Niu, 2021) mengungkapkan bahwa digital mathematics storytelling meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melihat pembelajaran matematika sebagai hal yang bermanfaat. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam mempelajari matematika dan memahami apa yang telah mereka pelajari.

Flipbook sebagai salah satu media digital yang mendukung storytelling berperan penting dalam mengimplementasikan pendekatan ini. Media visual interaktif seperti flipbook tidak hanya memfasilitasi penyajian cerita dengan cara yang menarik, tetapi juga memudahkan siswa memahami konsep abstrak secara konkret (Ruanda et al., n.d.). Melalui visualisasi yang relevan dan kontekstual, flipbook membantu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata siswa. Dengan kombinasi storytelling dan visual interaktif yang ditawarkan flipbook, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Flipbook memiliki kelebihan dari segi isi yang lebih variatif, menarik dan praktis jika dibandingkan dengan buku cetak seperti buku paket atau buku LKS sehingga dapat memvisualisasikan materi dan informasi yang valid kepada siswa (Wijayanti & Isnawati, 2023). Oleh karena itu, materi sistem saraf manusia dapat divisualisasikan melalui flipbook sehingga penanaman konsep kepada siswa berjalan dengan baik. Selain itu, konten dalam flipbook yang dibuat menarik dapat menambah motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode storytelling melalui media flipbook dalam pembelajaran matematika sekaligus mengevaluasi efektivitas pendekatan ini. Fokus penelitian difokuskan pada upaya mengatasi kesulitan belajar matematika di kelas 1 SD 067068, khususnya dalam pemahaman konsep dasar penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan metode storytelling berbantuan media flipbook. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana pendekatan inovatif ini dapat memfasilitasi pemahaman matematika siswa kelas awal, sekaligus mengukur sejauh mana metode ini mampu meningkatkan kemampuan berhitung dasar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode storytelling melalui media flipbook dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman siswa kelas 1 SD 067068 pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.

Pada desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode storytelling berbantuan media flipbook. Kemudian, tes akhir (posttest) dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 067068 pada tahun ajaran 2023-2024 dengan melibatkan siswa kelas 1 sebagai sampel. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 22 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tes tertulis. Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran serta interaksi siswa selama penerapan metode storytelling berbantuan flipbook. Observasi ini membantu peneliti mendapatkan gambaran langsung tentang respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan dan sejauh mana metode ini memengaruhi pemahaman mereka. Selain itu, wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 untuk memperoleh informasi tambahan mengenai kesulitan belajar siswa, efektivitas metode pembelajaran yang digunakan, serta rekomendasi perbaikan jika diperlukan. Wawancara ini juga membantu memvalidasi hasil pengamatan peneliti. Selanjutnya, tes tertulis digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran sebagai pretest dan setelah pembelajaran sebagai posttest, untuk mengetahui pengaruh implementasi metode storytelling berbantuan flipbook terhadap hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dan inferensial untuk mengolah dan mengevaluasi data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor rata-rata, simpangan baku, serta distribusi data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji statistik paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest sehingga dapat diketahui efektivitas metode storytelling berbantuan media flipbook dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik untuk memastikan keakuratan hasil yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 067068 sesuai menggunakan metode pembelajaran berbasis digital storytelling dengan media flipbook. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan media flipbook dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I SD, khususnya dalam memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest. Data penelitian diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan post-test dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan flipbook.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan mereka menunjukkan peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai post-test. Flipbook memberikan visualisasi menarik yang membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret, menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

Uji Validitas & Reabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara variabel/item dengan total skor dari variabel tersebut. Untuk mendapatkan bantuan yang akurat, pengolahan data menggunakan program SPSS, seperti terlihat pada data di bawah ini

Tabel 1. Uji Validitas dengan SPSS.

Tabel 2. Uji Reabilitas dengan SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.584	20

Penelitian ini bertujuan untuk menguji metode storytelling melalui media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar matematika. Uji coba instrumen soal dilakukan di SD 060768 dengan melibatkan 22 siswa. Dalam penelitian ini, digunakan 20 soal yang berfungsi sebagai post-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%, yang mengindikasikan bahwa semua item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini valid. Selain itu, uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,584, yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dapat dipercaya. Dengan demikian, terdapat 20 soal yang dianggap valid dan dapat diandalkan sebagai instrumen tes untuk memahami efektivitas metode storytelling melalui media flipbook dalam mengatasi kesulitan belajar matematika.

Selanjutnya, pretest dilakukan pada siswa kelas I SD 060768 untuk mengumpulkan data awal mengenai pemahaman mereka terhadap materi matematika. Setelah itu, siswa mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan metode storytelling melalui media flipbook sebagai perlakuan utama. Setelah pembelajaran selesai, posttest diberikan untuk menilai keterampilan akhir siswa dan mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode yang diterapkan dalam mengatasi kesulitan belajar matematika di kalangan siswa.

Hasil Pre-Test

Tabel 3. Hasil Pre-Test

Statistics

Total Nilai		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean	61.59	
Std. Error of Mean	3.296	
Median	60.00	
Mode	55 ^a	
Std. Deviation	15.460	
Variance	239.015	
Range	65	
Minimum	35	
Maximum	100	
Sum	1355	

a. Multiple modes exist.

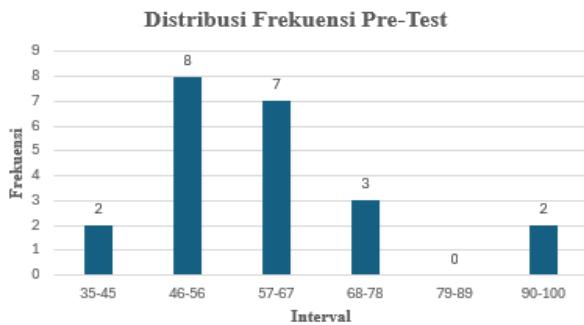
The smallest value is shown

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Pre-test

Total Nilai				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	1	4.5	4.5
	45	1	4.5	9.1
	50	3	13.6	22.7
	55	5	22.7	45.5
	60	5	22.7	68.2
	65	2	9.1	77.3
	70	1	4.5	81.8
	75	2	9.1	90.9
	100	2	9.1	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi matematika penjumlahan dan pengurangan 1-20 di kelas I sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 61,59, dengan nilai tengah sebesar 60,00. Simpangan baku yang diperoleh adalah 15,460, dengan nilai terendah sebesar 35 dan nilai tertinggi sebesar 100. Hal ini menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sebelum penerapan metode storytelling melalui media flipbook.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram di bawah ini:



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Memahami Penjumlahan dan Pengurangan 1-20 sebelum Perlakuan (Pre-test)

Distribusi frekuensi skor pre-test untuk kelas dilihat pada tabel di atas. Mayoritas frekuensi pre-test berada pada interval 46-56 dengan jumlah 8 siswa. Selanjutnya pada interval 57-67 dengan jumlah 7 orang dan pada interval 100 hanya 2 siswa.

Hasil Post-Test

Tabel 5. Hasil Post-Test

Statistics

Total Nilai

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		77.50
Std. Error of Mean		2.249
Median		75.00
Mode		70
Std. Deviation		10.550
Variance		111.310
Range		35
Minimum		65
Maximum		100
Sum		1705

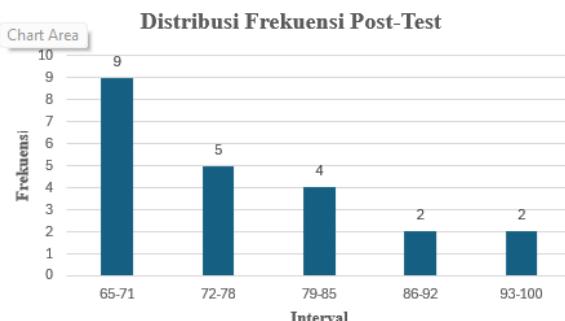
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Post-Test

Total Nilai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	3	13.6	13.6
	70	6	27.3	40.9
	75	5	22.7	63.6
	80	1	4.5	68.2
	85	3	13.6	81.8
	90	2	9.1	90.9
	100	2	9.1	100.0
Total	22	100.0	100.0	

Hasil Analisis data menunjukkan bahwa kemampuan penjumlahan dan pengurangan 1-20 siswa setelah diberi perlakuan metode storytelling melalui media flipbook mencapai rata-rata skor post-test sebesar 77,50, standar deviasi 10,550 skor minimal 65, dan skor maksimal 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode storytelling melalui media flipbook meningkatkan nilai siswa dalam memahami penjumlahan dan pengurangan 1-20.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, informasi tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk histogram di bawah ini:



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Memahami Penjumlahan dan Pengurangan 1-20 setelah Perlakuan (Post-Test)

Distribusi frekuensi skor post-test untuk kelas dilihat pada tabel di atas. Ada 9 anak yang masih belum sampai pada batas KKM, yaitu 75. Sedangkan, 13 anak lainnya sudah mampu mendapatkan nilai diatas KKM.

UJI T

Uji t bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data atau dua kondisi dalam penelitian. Uji ini sering digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dua sampel (independen atau berpasangan). Dalam penelitian ini, uji t dilakukan untuk menganalisis data, baik pre-test maupun post-test, guna mengetahui kebermaknaan perbedaan hasil. Proses analisis dilaksanakan dengan bantuan program SPSS.

Tabel 7. Uji T-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pre-Test	61.59	22	15.460	3.296
	Hasil Post-test	77.50	22	10.550	2.249

Ringkasan hasil uji t post-test menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata pre-test pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan 1-20 sebelum diberi metode storytelling dengan media flip.book sebesar 61,59 , sedangkan nilai rata-rata pemahaman pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan setelah diberi metode storytelling dengan media flip.book adalah 77,50. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan 1-20 dengan menggunakan metode storytelling dengan media pembelajaran flipbook lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan, dengan selisih sebesar 15,91 poin. Hasilnya dapat kita simpulkan bahwa penggunaan metode storytelling dengan media pembelajaran flipbook bermanfaat dalam pembelajaran memahami materi penjumlahan dan pengurangan 1-20.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode storytelling melalui media flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SD 067068 terhadap materi matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor pre-test sebesar 61,59 menjadi 77,50 pada post-test, menunjukkan selisih sebesar 15,91 poin. Media flipbook tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, karena penyajian materi melalui narasi dan visualisasi yang menarik.

Distribusi skor siswa setelah pembelajaran dengan flipbook menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 13 siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meskipun 9 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Keunggulan flipbook terletak pada

kemampuannya menghubungkan konsep matematika abstrak dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui cerita dan visual yang relevan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan, seperti variasi kemampuan awal siswa yang cukup besar dan kebutuhan akan pelatihan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas awal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan intensif bagi guru dalam mengembangkan dan mengintegrasikan media flipbook ke dalam pembelajaran, termasuk penguasaan teknik storytelling yang menarik dan pemanfaatan fitur interaktif secara optimal. Kedua, disarankan agar sekolah memperkuat infrastruktur teknologi dengan menyediakan perangkat yang memadai seperti tablet atau laptop serta akses internet stabil untuk mendukung penggunaan media digital secara merata. Ketiga, perlu dikembangkan variasi konten flipbook yang lebih beragam dengan menambahkan elemen-elemen seperti animasi, audio, dan latihan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Keempat, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas metode ini pada materi pembelajaran lain dan jenjang kelas yang berbeda, serta mengukur dampaknya terhadap aspek kognitif dan non-kognitif siswa seperti motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis. Terakhir, kolaborasi antara guru, orang tua, dan pihak sekolah perlu ditingkatkan untuk memastikan pendampingan yang optimal baik di sekolah maupun di rumah, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1(1), 672–688.
- Marni, & Pasaribu, L. H. (2021). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 05(02), 1902. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/621>
- Niemi, H., & Niu, S. J. (2021). Digital Storytelling Enhancing Chinese Primary School Students' Self-Efficacy in Mathematics Learning. Journal of Pacific Rim Psychology, 15. <https://doi.org/10.1177/1834490921991432>
- Ruanda, R., Susanto, H. P., & Qudsiyah, K. (n.d.). Implementasi media pembelajaran e-flipbook pada materi vektor kelas x smk negeri 1 pacitan. 1–9.
- Sidik, G. S., Maftuh, A., & Salimi, M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Usia 6–8 Tahun. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2179–2190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1137>
- Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 12(2), 298–310. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>