



## Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model *PjBL* Berbantuan Media *Flipbook* Keberagaman Budaya Indonesiaku pada Siswa Kelas 5 SDN Kanigoro 03

Arayyanita Lailatul Putri Rahmadani<sup>1\*</sup>, Vista Nikmatu Rahmah<sup>1</sup>, Silfi Rahmadita<sup>1</sup>, Puput Dwi Mar'atus Sholihah<sup>1</sup>, Melik Sri Budiarti<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2861>

### Article Info:

Received : 26 Juli 2026  
Revised : 10 Agustus 2026  
Accepted : 28 Agustus 2026  
Published : 12 September 2026

### Correspondence:

Arayyanita Lailatul Putri Rahmadani

Phone:

**Abstract:** This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Civic Education (PPKn) at SDN Kanigoro 03, which were associated with teacher-centered learning activities and the limited use of interactive learning media. Students also experienced difficulties in understanding the concept of Indonesian cultural diversity because the learning materials were considered less engaging and lacked visual support. This study aimed to improve the Civic Education (PPKn) learning outcomes of fifth-grade students at SDN Kanigoro 03 through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model assisted by the "Indonesiaku Cultural Diversity" Flipbook. The study employed Classroom Action Research (CAR) involving fifth-grade students as the research participants. Data were collected through observations, learning achievement tests, documentation, and field notes, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the implementation of the PjBL model supported by the interactive flipbook improved students' learning outcomes, participation, critical thinking, collaboration, and learning motivation. The flipbook also helped students understand the concept of Indonesian cultural diversity more effectively through interactive visual content. Therefore, the Project Based Learning model assisted by the flipbook can be used as an innovative learning strategy to improve Civic Education learning outcomes in elementary schools.

**Keywords:** Project Based Learning (PjBL); Flipbook; Learning Outcomes; Civic Education.

**Citation:** Rahmadani, A. L. P., Rahmah, V. N., Rahmadita, S., Sholihah, P. D. M., & Budiarti, M. S. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model *PjBL* Berbantuan Media *Flipbook* Keberagaman Budaya Indonesiaku pada Siswa Kelas 5 SDN Kanigoro 03. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5310–5316. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2861>

### Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai bagian dari masyarakat yang hidup dalam keberagaman. Pembelajaran PPKn tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap toleransi, kerja sama, serta kemampuan menghargai perbedaan budaya, suku, agama, ras, dan kelompok. Hal tersebut sejalan dengan arah pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

yang menempatkan pengembangan Profil Pelajar Pancasila sebagai salah satu orientasi pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik tidak hanya memahami konsep keberagaman secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun

psikomotorik. Pada pembelajaran PPKn, hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi, tetapi juga menunjukkan tingkat pemahaman terhadap nilai-nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi, guru, teman, maupun sumber belajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu upaya penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran PPKn kelas V SDN Kanigoro 03, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran masih cenderung menggunakan penjelasan guru dan kegiatan pengulangan materi sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Beberapa peserta didik terlihat mengalami kejenuhan selama pembelajaran, kurang aktif bertanya, dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut semakin terlihat pada materi keberagaman budaya yang membutuhkan pemahaman terhadap berbagai bentuk budaya Indonesia melalui contoh dan representasi visual. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan materi yang seharusnya dapat dipelajari secara konkret dan menarik menjadi lebih abstrak bagi peserta didik.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar pada tahap prasiklus. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Data awal menunjukkan nilai rata-rata sebesar 63, dengan 5 peserta didik atau sekitar 33% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 peserta didik atau sekitar 67% belum mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan peserta didik, tetapi juga menunjukkan perlunya perbaikan terhadap proses pembelajaran melalui model dan media yang lebih sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian proyek atau permasalahan yang menghasilkan suatu produk atau karya. Penerapan PjBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengamati masalah, mencari

informasi, merencanakan kegiatan, bekerja sama, menyelesaikan proyek, serta mempresentasikan hasilnya. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Penelitian Surya et al. (2018) menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar. Selanjutnya, Anggraini dan Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dapat meningkatkan keaktifan siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan penyelesaian tugas. Zaharah dan Silitonga (2023) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa PjBL memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, penerapan PjBL dalam pembelajaran PPKn tetap membutuhkan sumber dan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami informasi yang menjadi dasar pelaksanaan proyek. Materi keberagaman budaya memiliki karakteristik yang kaya akan informasi visual, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa daerah, alat musik, dan bentuk kebudayaan lainnya. Apabila materi tersebut hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memperoleh gambaran konkret mengenai objek yang dipelajari. Oleh karena itu, PjBL perlu didukung oleh media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah digunakan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Flipbook. Flipbook merupakan media digital yang menyajikan materi dalam bentuk buku elektronik dengan tampilan halaman yang dapat dibuka secara virtual dan dapat dilengkapi dengan berbagai unsur visual. Penggunaan Flipbook dapat membantu peserta didik memperoleh informasi melalui teks dan gambar sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret. Penelitian Setiadi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Flipbook dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Mirnawati dan Fabriya (2022) juga menunjukkan bahwa media Flipbook dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar. Sementara itu, Sari dan Wibawa (2024) mengembangkan media Flipbook pada mata pelajaran PPKn dengan materi mengenal keragaman budaya di Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Flipbook

memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang relevan untuk menyajikan materi keberagaman budaya.

Dalam penelitian ini, Flipbook tidak ditempatkan sebagai model pembelajaran yang berdiri sendiri, tetapi digunakan sebagai media pendukung dalam penerapan PjBL. Hubungan antara Flipbook dan PjBL terletak pada fungsi Flipbook sebagai sumber informasi dan stimulus visual yang membantu peserta didik dalam melaksanakan proyek. PjBL memberikan struktur dan tahapan kegiatan pembelajaran, sedangkan Flipbook menyediakan materi dan informasi yang dibutuhkan peserta didik selama proses penyelesaian proyek. Dengan demikian, kedua komponen tersebut memiliki fungsi yang saling melengkapi: PjBL mengatur bagaimana peserta didik belajar melalui proyek, sedangkan Flipbook membantu menyediakan informasi mengenai materi yang digunakan dalam proyek.

Integrasi Flipbook dilakukan pada beberapa tahapan PjBL. Pada tahap pemberian pertanyaan mendasar, guru memanfaatkan materi dan gambar dalam Flipbook untuk memberikan stimulus kepada peserta didik mengenai keberagaman budaya Indonesia. Pada tahap perencanaan proyek, peserta didik mengamati dan mempelajari informasi dalam Flipbook untuk menentukan topik serta merancang kegiatan proyek bersama kelompok. Pada tahap penyelesaian proyek, Flipbook digunakan sebagai salah satu sumber informasi yang dapat membantu peserta didik memahami materi dan menyelesaikan tugas. Setelah proyek selesai, peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok berdasarkan informasi yang telah diperoleh. Melalui integrasi tersebut, Flipbook tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan digital, tetapi menjadi sumber belajar yang digunakan secara aktif dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Penggunaan PjBL berbantuan Flipbook juga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman. Peserta didik memperoleh informasi dari Flipbook, mendiskusikan informasi tersebut bersama kelompok, menghubungkannya dengan permasalahan atau proyek yang diberikan, kemudian menghasilkan suatu karya. Proses tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.

Meskipun penelitian mengenai PjBL dan penelitian mengenai Flipbook telah banyak dilakukan, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas efektivitas PjBL dalam meningkatkan hasil belajar, kreativitas, atau keaktifan peserta didik, sedangkan penelitian Flipbook lebih banyak berfokus pada pengembangan atau

penggunaan media digital untuk membantu penyampaian materi. Penelitian mengenai Flipbook pada materi keberagaman budaya juga telah dilakukan, tetapi belum secara khusus menjelaskan integrasi media tersebut ke dalam tahapan PjBL untuk mengatasi permasalahan hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas V di SDN Kanigoro 03. Dengan demikian, terdapat *research gap* pada aspek integrasi antara model pembelajaran berbasis proyek dan media Flipbook dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model Project Based Learning yang secara sistematis didukung oleh media Flipbook *Keberagaman Budaya Indonesiaku* dalam pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Flipbook tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi diintegrasikan sebagai sumber informasi dan stimulus pada tahapan pelaksanaan proyek. Integrasi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh informasi visual mengenai keberagaman budaya, menggunakannya dalam merancang dan menyelesaikan proyek, serta mempresentasikan hasil pekerjaan berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Dengan demikian, penelitian ini memadukan keunggulan PjBL yang menekankan aktivitas dan pengalaman belajar dengan keunggulan Flipbook yang memberikan dukungan visual dan informasi yang lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan di SDN Kanigoro 03, rendahnya hasil belajar, kejenuhan peserta didik, keterbatasan keterlibatan dalam pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media visual pada materi keberagaman budaya menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan PjBL berbantuan Flipbook *Keberagaman Budaya Indonesiaku*. Penerapan tindakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran PPKn yang lebih aktif, kolaboratif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V SDN Kanigoro 03 melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Flipbook *Keberagaman Budaya Indonesiaku*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran bagi guru dalam mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek dengan media digital yang sesuai dengan karakteristik materi keberagaman budaya di sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN Kanigoro 03, Kota Madiun pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek 23 siswa kelas V. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing satu kali pertemuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar PjBL berbantuan Flipbook *Keberagaman Budaya Indonesiaku*, menyiapkan materi, proyek, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan tahapan PjBL mulai dari pemberian pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, presentasi hasil, dan refleksi dengan menggunakan Flipbook sebagai sumber informasi visual. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$X = \Sigma X / N$$

**Keterangan:** X = nilai rata-rata,  $\Sigma X$  = jumlah seluruh nilai siswa, dan N = jumlah siswa.

Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

**Keterangan:** P = persentase ketuntasan, f = jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$ , dan N = jumlah seluruh siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai dengan KKM.

## Hasil dan Diskusi

Sesuai dengan data hasil penelitian yang diperoleh peneliti dan telah dipaparkan mengenai tentang peningkatan hasil belajar Ppkn kelas V model pembelajaran PjBL berbantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up. SDN Kanigoro 03, pada pembahasan ini akan menjelaskan terkait hasil temuan serta gagasan peneliti yang telah didapatkan pada saat penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut

Penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up Pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V SDN Kanigoro 03. Berdasarkan data hasil penelitian, temuan, dan gagasan penelitian yang berasal dari hasil tes, observasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media *flipbook*. Pada mata pelajaran PPKn kelas V SDN Kanigoro 03, peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up. Hasil wawancara dengan wali kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas sudah vafiatif dan menggunakan *model pembelajaran PjBL* dengan bantuan media *Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up*. Faktor lain yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah fakta bahwa siswa sering merasa jenuh selama proses belajar mengajar, yang menyebabkan mereka sulit memahami materi pembelajaran dan menghasilkan hasil pembelajaran yang buruk. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa beberapa siswa menghadapi kesulitan untuk memahami pembelajaran. Dengan demikian, untuk meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran, model dan media pembelajaran yang sesuai diperlukan. Variasi mengajar, menurut Pratiwi & Ediyono (2019), didefinisikan sebagai upaya guru yang direncanakan dan sistematis untuk mempengaruhi kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Model, media pembelajaran, sumber belajar, dan pola interaksi guru dengan siswa adalah beberapa contoh variasi yang dapat dilakukan oleh seorang guru.

Dengan bantuan media seperti *Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up*, *model pembelajaran berbasis proyek (PjBL)* memungkinkan pembelajaran yang lebih variatif. *Pembelajaran berbasis proyek (PjBL)* dapat mengubah paradigma pembelajaran dari pusat guru ke pusat siswa, meskipun metode ceramah masih digunakan saat penerapan model pembelajaran sebelumnya (Winatha & Setiawan, 2020). Berdasarkan *Model Project-Based Learning (PjBL)*, model ini berpusat pada siswa dan memberi mereka kesempatan untuk menciptakan dan menghasilkan karya nyata yang sesuai dengan apa yang mereka pahami. *Flipbook Keberagaman Budaya Indonesiaku* membantu anak-anak melakukan kegiatan belajar dengan bermain harapannya. Ini juga membantu mereka memahami pelajaran dengan mudah karena mereka tidak merasa jenuh dan lebih cepat menerima pengetahuan baru, yang membuat mereka cepat memahami materi (Septianing et al., 2024).

Dengan bantuan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up dapat membantu siswa memahami lebih baik. WordWall dapat digunakan sebagai materi pelajaran, media pembelajaran, dan alat penilaian interaktif untuk siswa. Permainan ini dapat diakses dengan mudah

melalui laptop atau smartphone; situs web WordWall memungkinkan penggabungan gambar animasi, musik, dan permainan yang menarik untuk menarik siswa (R. D. Lestari, 2021). Penelitian sebelumnya (Ramdhini et al., 2023) menemukan bahwa PjBL, dengan bantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up, meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, dia memperoleh nilai rata-rata 74 dengan persentase ketuntasan 58,33%, dan pada siklus II, dia memperoleh nilai rata-rata 91 dengan persentase ketuntasan 100%. Hasil ini menunjukkan peningkatan nilai anatar siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas V mata pelajaran Ppkn menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif. Pilihan model dan media pembelajaran yang tepat berdasarkan analisis kebutuhan siswa dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa Hasil belajar Ppkn siswa kelas 5 SDN Kanigoro 03.

Sesuai dengan data hasil penelitian terkait penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up. pada mata pelajaran Ppkn siswa kelas V SDN 03 Kanigoro mendapatkan hasil belajar siswa pada setiap siklus:

#### Pra-Siklus

Pada tahap ini, sebelum penerapan model dan media yang berbeda, data hasil pembelajaran siswa masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai rata-rata siswa hanya 63 masih belum memenuhi KKM 75. Ada lima siswa yang memiliki persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 33%, dan enam belas siswa masih belum tuntas, atau sebesar 67%.

Siswa dapat dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan hasil belajar kognitif mereka: siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas. Faktor siswa mendapatkan nilai tuntas karena masih ada hubungan antara materi yang diajarkan saat ini dan materi yang diajarkan sebelumnya, yaitu "Arti penting musyawarah dalam kehidupanku." Dengan kata lain, siswa yang tuntas dalam tahap pra siklus memiliki pemahaman tentang materi yang diajarkan. Model pemrosesan informasi seperti mengingat memori bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap dan mengintegrasikan informasi, sehingga mereka dapat mengingat dan mengingatnya kembali saat dibutuhkan (S. Lestari, 2022).

Untuk peserta didik yang dikatakan tidak tuntas dalam tahap pra siklus, yang berarti mereka tidak memahami materi dengan baik, diperlukan model dan media untuk membantu mereka memahami materi. Media interaktif berbasis Flipbook menjadikan siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Seiring dengan peningkatan interaksi antar sesama, siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dan dengan teman-teman mereka. Ini menyebabkan mereka lebih memahami pelajaran, yang

berdampak pada hasil belajar yang lebih baik (Indra Sukma et al., 2022). Hal ini yang melatarbelakangi diterapkan Model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up. pada mata pelajaran Ppkn siswa kelas V SDN Kanigoro 03.

#### Pada Siklus I

Guru menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Projek (PjBL) dengan bantuan Flipbook interaktif, Wordwall, dan Zep.up. Pembelajaran sebelumnya mendorong penerapan ini, tetapi banyak siswa masih jenuh dan hasil belajar mereka belum meningkat karena kurangnya variatif. Keterampilan dasar mengajar sangat mempengaruhi pembelajaran. Terapkan variasi pembelajaran adalah salah satu keterampilan guru yang sangat penting untuk pembelajaran (Pratiwi & Ediyono, 2019).

Hasil belajar kognitif meningkat sebagai hasil dari penerapan model dan media pembelajaran tersebut. Persentase ketuntasan meningkat sekitar 30% dari tahap pre-test awal, dengan nilai rata-rata 78 dan persentase ketuntasan 52%. Ada 12 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang belum memenuhi KKM.

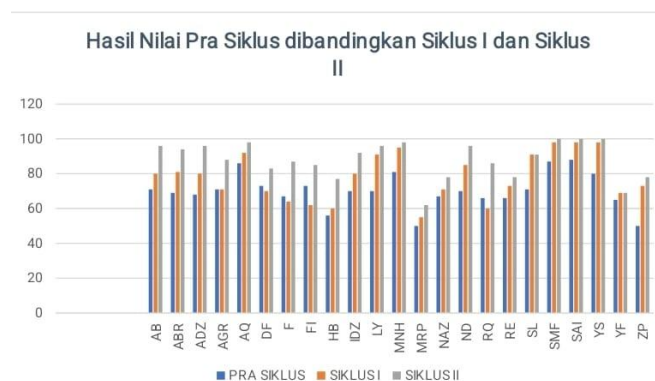
Dua faktor mempengaruhi peserta didik yang telah menyelesaikan siklus pertama. Yang pertama adalah bahwa peserta didik yang telah menyelesaikan tahap pra-siklus memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi karena penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan karena ada pengulangan. Faktor kedua adalah bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang variatif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Pembelajaran variatif adalah proses pembelajaran yang dirasionalisasi dan dirancang untuk mencapai tujuan

Namun, siswa yang dianggap belum tuntas disebabkan oleh siswa yang belum terbiasa menggunakan media Flipbook. Ini terjadi selama siklus pertama, di mana siswa belum menunjukkan keinginan untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang tidak jelas dan menggunakan media di luar materi pembelajaran.

Karena guru tidak memenuhi syarat ketuntasan di siklus I, guru melakukan perbaikan di siklus II. Sebagai dasar untuk perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan siklus kedua, evaluasi dilakukan. Pada siklus kedua, modul ajar dirancang untuk memprioritaskan materi pembelajaran yang siswa belum memahami dan untuk memperbaiki kendala dalam proses pembelajaran. Pada siklus kedua, hasil belajar kognitif peserta didik meningkat, dengan rata-rata 91. Persentase ketuntasan seratus persen dapat dikatakan tuntas dan mencapai target yang telah ditentukan. Faktor siswa yang telah mencapai ketuntasan dikarenakan terdapat pemahaman lebih setelah terjadinya pengulangan

materi menggunakan media ajar yang sesuai. Serta terjadinya pembiasaan dalam penggunaan media *Flipbook* Sehingga membantu mempermudah pemahaman peserta didik. Pada gambar grafik dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada awal pre test mendapatkan hasil persentase ketuntasan 22%. Pada saat dilakukan siklus 1 dengan penerapan *Model Project-Based Learning (PjBL)* berbantuan media *Flipbook* interaktif, *Wordwall*, dan *Zep.up* mencapai persentase ketuntasan 52% atau terdapat peningkatan 30% namun pada pelaksanaan pembelajaran siklus I belum memenuhi ketentuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan siklus II yang mendapat persentase ketuntasan 100% atau memenuhi target yang ingin dicapai. Untuk memperkuat data, penelitian sebelumnya terkait penerapan media *Flipbook* dalam pembelajaran PPKn diperoleh rata-rata siswa kelas V pada tahapan pra siklus yaitu 70 terdapat peningkatan menjadi 78 pada tahapan siklus I dan terdapat peningkatan lebih baik menjadi 91 pada tahapan siklus II. Sehingga dapat disimpulkan Web Aplikasi *Flipbook* sebagai media mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Praditiya Purnama et al., 2023).

Persentase kenaikan pada siklus II dikatakan mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Maka dalam siklus II kegiatan penelitian tidak harus melanjutkan siklus lanjutan karena hasil pada siklus II dinyatakan tuntas, hasil belajar dari setiap siklus telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria penelitian.



**Gambar 1.** Hasil Nilai Pra Siklus Dibandingkan Siklus I Dan Siklus II

## Kesimpulan

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media *Flipbook* Keberagaman Budaya Indonesiaku efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Kanigoro 03 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media digital yang interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil

belajar dari kondisi prasiklus hingga siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai. Dengan demikian, model PjBL berbantuan media *flipbook* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Kanigoro 03, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

## Referensi

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Asrini, A. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problem based instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142-148.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* dalam pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas V di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711.
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi jenis-jenis media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355-18363.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Juwanti, A. E., Salsabila, U. H., Putri, C. J., Nurany, A. L. D., & Cholifah, F. N. (2020). Project-based learning (PjBL) untuk PAI selama pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 3(2).
- Kurnia, A. S., Sulistyowati, I., & Satianingsih, R. (2023). Pengaruh model PjBL berbantuan media papan question card terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman karakteristik individu kelas II sekolah dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 163-170.
- Mandasari, R., Gamelia, N., & Nurlaili, N. (2023). Persatuan dalam keberagaman. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(2), 340-345.
- Mirnawati, 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.
- Novitasari, D., Listiani, I., & Prasasti, P. A. T. (2023). Efektivitas media pembelajaran *flip book* terhadap keterampilan menulis narasi kelas V sekolah dasar. *Al-Madrasah*:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4), 1586-1595.
- Putri, A. D. A., & Sumardi, S. (2022). Pengembangan bahan ajar digital flipbook untuk siswa SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 173-186.
- Rahman, M. F., et al. (2020). Bhinneka Tunggal Ika sebagai benteng terhadap risiko keberagaman bangsa Indonesia. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 6(2).
- Sari, H. R., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PKn materi mengenal keragaman budaya di Indonesia kelas III SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 172-180.
- Sari, L. F., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital keberagaman budaya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 928-939.
- Sarumaha, M. (2023). Bab I: Pengertian model pembelajaran. Dalam *Model-model pembelajaran* (Vol. 5).
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Sugianto, T. (2023). Keberagaman budaya Indonesia. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 3(6), 13-16.
- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media Kahoot untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144-156.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 6(1).
- Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Widiyanto, D. (2017). Penanaman nilai toleransi dan keragaman melalui strategi pembelajaran tematik storybook pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28-36.
- Zaharah, Z., & Silitonga, M. (2023). Meningkatkan kreativitas peserta didik melalui model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *BIODIK*, 9(3), 139-150.