

## Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Materi Ungkapan dan Peribahasa dengan Media Interaktif PPT dan Flipbook Pada Siswa Kelas 6 SDN 1 Metro Pusat

### Indonesian Language Learning Innovation: Expressions and Proverbs with Interactive Media PPT and Flipbook for Grade 6 Students of SDN 1 Metro Pusat

Rizka Ameilia<sup>1</sup>, Tasya<sup>2</sup>, Asyifa Nurhaliza<sup>3</sup>, Mizannur<sup>4</sup>, Stenly Jodi<sup>5</sup>, Khoirun Nisa<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

[amel27rizka@gmail.com](mailto:amel27rizka@gmail.com)<sup>1</sup>, [tasyahn83@gmail.com](mailto:tasyahn83@gmail.com)<sup>2</sup>, [asyifanurhaliza2@gmail.com](mailto:asyifanurhaliza2@gmail.com)<sup>3</sup>, [Zanmizan21@gmail.com](mailto:Zanmizan21@gmail.com)<sup>4</sup>, [stenlyjodi@gmail.com](mailto:stenlyjodi@gmail.com)<sup>5</sup>, [khoirunnisaa6104@gmail.com](mailto:khoirunnisaa6104@gmail.com)<sup>6</sup>

#### ABSTRACT

*This study was motivated by the low level of student enthusiasm toward learning Indonesian, particularly in the topic of expressions and proverbs, which was caused by a lack of innovation during the learning process. This condition resulted in students experiencing difficulties in understanding the material. The study aimed to examine the effectiveness of instructional innovation using interactive media (PowerPoint and Flipbook) as learning tools to enhance students' enthusiasm and understanding of expressions and proverbs. The research involved 21 sixth-grade students of SDN 1 Metro Pusat as the subjects. The method used was a descriptive quantitative approach. The instrument used to measure students' level of understanding was a test, which was developed to determine the extent to which the material on expressions and proverbs could be mastered after the use of interactive media (PowerPoint and Flipbook). The results showed that the average pre-test and post-test scores of students before and after using the interactive media were 42.8 and 97.1, respectively. Based on the data analysis obtained from the test, the interactive media (PowerPoint and Flipbook) proved to enhance both student enthusiasm and understanding. The average test scores indicated that the majority of students responded positively to the use of this media, with a significant improvement in their understanding of expressions and proverbs. Thus, interactive media (PowerPoint and Flipbook) could be considered an effective instructional innovation to help students better understand expressions and proverbs in a concrete and contextual manner, enabling them to more easily relate the concepts to their daily lives.*

**Keywords:** instructional innovation, interactive media, powerpoint, flipbook, expressions

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi ungkapan dan peribahasa yang disebabkan karena kurangnya inovasi selama proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menguji inovasi pembelajaran menggunakan media interaktif (PPT dan Flipbook) sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman materi ungkapan dan peribahasa pada siswa. Dengan melibatkan 21 siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat sebagai subjek penelitian. Adapun metode yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa adalah tes, yang dikembangkan untuk mengetahui seberapa materi ungkapan dan peribahasa dapat dikuasai setelah penggunaan media interaktif (PPT dan Flipbook). Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pre-test dan post-test siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif (PPT dan Flipbook) adalah 42,8 dan 97,1. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari tes, media interaktif (PPT dan Flipbook) terbukti meningkatkan antusiasme dan meningkatkan pemahaman siswa. Rata-rata nilai hasil tes menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan media ini, dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi ungkapan dan peribahasa. Dengan demikian, media interaktif (PPT dan Flipbook) dapat dianggap sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa lebih memahami materi ungkapan dan peribahasa secara nyata dan kontekstual, sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** inovasi pembelajaran, media interaktif, ppt, flipbook, ungkapan

## A. PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan antusiasme pembelajaran Bahasa Indonesia, penting bagi pendidik untuk selalu mencari media alternatif yang inovatif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, hasil penelitian Susanti dan Widyastuti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif berupa PowerPoint (PPT) dan Flipbook merupakan salah satu contoh inovasi media yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara nyata dan kontekstual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi ungkapan dan peribahasa, penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman kehidupan sehari-hari, sebagaimana dikemukakan oleh Yaumi (2018) bahwa media pembelajaran mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Media interaktif adalah alat atau perangkat yang dirancang untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan konten. Dalam konteks pendidikan, media interaktif bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Menurut Batubara (2020), keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Hidayat et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dua contoh media interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah PowerPoint (PPT) dan Flipbook.

PowerPoint (PPT) merupakan salah satu aplikasi presentasi yang efektif dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual dan sistematis. Menurut Rusman (2018), PPT memiliki berbagai fitur yang memungkinkan penyajian informasi menjadi lebih menarik, seperti penggunaan animasi, gambar, audio, dan video. Dengan dukungan fitur tersebut, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2019) yang menyatakan bahwa media visual mampu memperjelas pesan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penelitian Pratama dan Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar karena mampu mengoptimalkan penyajian materi secara visual dan sistematis.

Menurut MZ dan Syafi'i (2021), Flipbook adalah aplikasi yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. Flipbook merupakan buku digital tiga dimensi yang dapat memuat teks, gambar, video, musik, atau animasi bergerak. Flipbook dapat digunakan sebagai bahan ajar online yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra (2019) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian Rahmawati et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan daya tarik belajar siswa. Flipbook dapat diartikan pula sebagai media interaktif yang dapat mengubah tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat dimasukkan animasi gerak, foto, video, dan audio sehingga peserta didik seolah membaca buku dalam versi yang lebih hidup.

Flipbook termasuk ke dalam bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran. Menurut Suryani et al. (2020), manfaat Flipbook antara lain membuat kegiatan belajar lebih menarik, memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri, serta memudahkan peserta didik dalam memahami kompetensi yang harus dikuasainya.

Pada kenyataannya, siswa kelas VI di SDN 1 Metro Pusat, materi tentang ungkapan dan peribahasa dianggap kurang menarik karena kegiatan pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan mencatat. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Pane dan Dasopang (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru dan bersifat monoton dapat menurunkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian Kurniawan (2021) juga menunjukkan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Dalam menumbuhkan pemahaman siswa mengenai materi ungkapan dan peribahasa, guru memanfaatkan media interaktif berupa PowerPoint (PPT) dan Flipbook untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih nyata dan kontekstual. PPT digunakan untuk memberikan pengenalan konsep melalui penjelasan yang sistematis, disertai visualisasi berupa animasi, diagram, dan contoh. Sebagai langkah awal, guru menjelaskan definisi ungkapan dan peribahasa, perbedaan keduanya, serta memberikan beberapa contoh penggunaannya dalam kalimat sehari-hari.

Setelah pemahaman dasar disampaikan melalui PPT, guru menggunakan Flipbook sebagai media pendukung untuk memberikan gambaran lebih konkret tentang makna ungkapan dan peribahasa. Flipbook berisi ilustrasi visual yang menggambarkan situasi nyata sesuai dengan makna masing-masing ungkapan atau peribahasa. Sebagai contoh, ilustrasi seseorang membawa oleh-oleh digambarkan untuk menjelaskan ungkapan "buah tangan". Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Sari dan Putri (2022) yang menemukan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan retensi belajar siswa secara signifikan.

Kombinasi antara PPT dan Flipbook ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mempermudah siswa dalam mengaitkan makna ungkapan dan peribahasa dengan situasi sehari-hari. Penelitian Lestari et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis konteks dengan bantuan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa kurangnya antusiasme dan kesulitan siswa dalam memahami materi ungkapan dan peribahasa disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian terkait inovasi pembelajaran materi ungkapan dan peribahasa dengan menggunakan media interaktif PPT dan Flipbook pada siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat, guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pre-test, treatment, dan post-test. Pada tahap awal, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal dalam memahami materi ungkapan dan peribahasa. Selanjutnya, pada tahap treatment, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif berupa PowerPoint (PPT) dan Flipbook. Setelah itu, siswa diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah penggunaan media tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis yang disusun berdasarkan indikator materi ungkapan dan peribahasa untuk mengukur pemahaman siswa. Teknik

analisis data menggunakan analisis deskriptif, yaitu dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test siswa. Hasil analisis digunakan untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test terhadap 21 siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat, data hasil belajar siswa selanjutnya disajikan dalam tabel berikut untuk memperlihatkan perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif. Adapun penyajian data hasil penelitian ini disusun secara sistematis dalam beberapa bentuk, yaitu Tabel 1 yang memuat hasil pre-test dan post-test siswa secara keseluruhan, Tabel 2 yang menyajikan perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa, serta diagram batang yang menggambarkan rata-rata nilai pre-test dan post-test siswa guna memperjelas peningkatan hasil belajar yang terjadi yang ditampilkan pada tabel dan diagram dibawah ini:

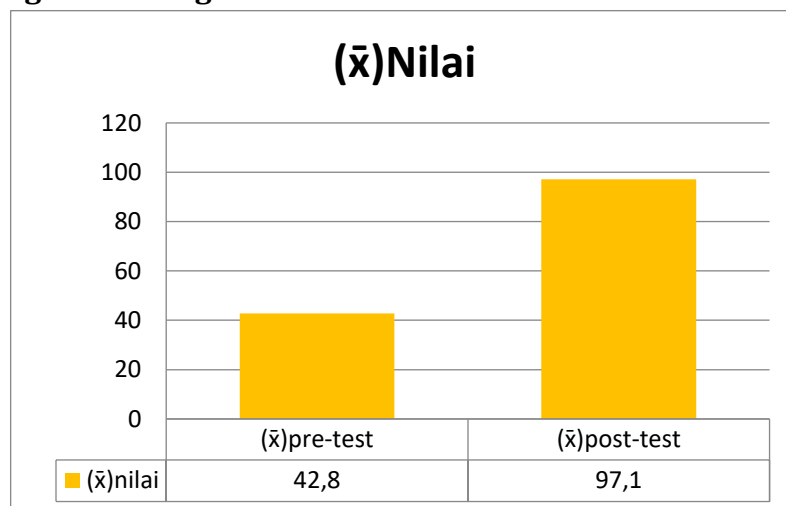
**1. Tabel Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa**

| No. | Nama                          | Pre-Test | Post-Test |
|-----|-------------------------------|----------|-----------|
| 1.  | <b>Aidan Fadhil Akbar</b>     | 40       | 100       |
| 2.  | <b>Bintang Cahya Pratama</b>  | 40       | 100       |
| 3.  | <b>Citra Wulandari Sari</b>   | 60       | 100       |
| 4.  | <b>Deni Satria Abadi</b>      | 60       | 100       |
| 5.  | <b>Elvira Nabila Putri</b>    | 40       | 100       |
| 6.  | <b>Faris Ridwan Akbar</b>     | 40       | 100       |
| 7.  | <b>Galang Pratama Nugroho</b> | 40       | 100       |
| 8.  | <b>Hani Rasyid Kurniawan</b>  | 40       | 100       |
| 9.  | <b>Isma Putri Salsabila</b>   | 40       | 100       |
| 10. | <b>Jihan Zulfia Amira</b>     | 60       | 100       |
| 11. | <b>Karel Fadli Nugraha</b>    | 60       | 100       |
| 12. | <b>Laila Nur Aisyah</b>       | 40       | 100       |
| 13. | <b>Malik Prabowo Setiawan</b> | 40       | 100       |
| 14. | <b>Nabila Rahma Lestari</b>   | 40       | 100       |
| 15. | <b>Oki Aditya Pratama</b>     | 40       | 100       |
| 16. | <b>Putra Satria Mahendra</b>  | 40       | 100       |
| 17. | <b>Riska Amelia Putri</b>     | 60       | 100       |
| 18. | <b>Sabila Puspita Dewi</b>    | 60       | 100       |
| 19. | <b>Taufik Hidayat Rahman</b>  | 40       | 100       |
| 20. | <b>Ulya Asmara Dewi</b>       | 0        | 60        |
| 21. | <b>Vina Damayanti Sari</b>    | 20       | 80        |

## 2. Tabel Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

| Keterangan      | Jumlah siswa (N) | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Rata-rata |
|-----------------|------------------|----------------|-----------------|-----------|
| Hasil Pre-Test  | 21               | 0              | 60              | 42,8      |
| Hasil Post-Test | 21               | 60             | 100             | 97,1      |

## 3. Diagram Batang Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa



Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test terhadap 21 siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah diterapkannya media interaktif berupa PowerPoint (PPT) dan Flipbook dalam pembelajaran materi ungkapan dan peribahasa. Pada tahap awal, sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata siswa berada pada angka 42,8 dengan rentang nilai yang cukup rendah, yaitu nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 60. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ungkapan dan peribahasa, baik dari segi makna maupun penggunaannya dalam konteks kalimat. Rendahnya capaian ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berupa PPT dan Flipbook, terjadi peningkatan yang sangat mencolok pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 97,1 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi mencapai 100. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, peningkatan ini tidak hanya signifikan secara angka, tetapi juga menunjukkan perubahan yang merata pada hampir seluruh siswa. Mayoritas siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah mengalami lonjakan nilai hingga mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Secara lebih mendalam, peningkatan hasil belajar ini dapat dianalisis sebagai bentuk keberhasilan dalam mengubah cara penyampaian materi yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Materi ungkapan dan peribahasa yang sebelumnya cenderung sulit dipahami karena memerlukan penafsiran makna kias, menjadi lebih sederhana ketika disajikan melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual. Dalam proses pembelajaran, PPT digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan konsep dasar secara sistematis dan terstruktur, sementara Flipbook berperan sebagai media pendukung yang memberikan ilustrasi nyata sehingga membantu siswa dalam memahami makna secara lebih mendalam. Kombinasi kedua media ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Selain peningkatan pada aspek kognitif, perubahan juga terlihat pada aspek afektif dan partisipatif siswa selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, aktif bertanya, serta lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Keterlibatan aktif siswa ini menjadi salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hidayat et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Kesamaan tersebut juga terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan respons yang lebih positif dan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Pratama dan Nugroho (2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan mudah dipahami. Dalam konteks penelitian ini, PPT berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep dasar ungkapan dan peribahasa melalui penyajian yang terstruktur, sehingga siswa memiliki fondasi pemahaman yang kuat sebelum melanjutkan ke tahap yang lebih aplikatif.

Lebih lanjut, penggunaan Flipbook dalam penelitian ini juga menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Rahmawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa Flipbook sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan daya tarik belajar serta membantu siswa memahami konsep melalui penyajian yang lebih interaktif dan kontekstual. Dalam penelitian ini, Flipbook digunakan untuk menampilkan ilustrasi yang menggambarkan situasi nyata sesuai dengan makna ungkapan dan peribahasa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Sari dan Putri (2022) yang menunjukkan bahwa media visual interaktif memiliki pengaruh positif terhadap retensi belajar siswa. Hal ini tercermin dari kemampuan siswa dalam mengingat serta menjelaskan kembali makna ungkapan dan peribahasa setelah pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya mampu

menjawab soal dengan benar, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam melalui kemampuan menjelaskan makna secara kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga mencapai tahap pemahaman yang lebih tinggi.

Jika dianalisis secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kombinasi antara PowerPoint (PPT) dan Flipbook mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif. Media ini juga membantu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan realitas kehidupan siswa, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berupa PPT dan Flipbook tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian ini memperkuat berbagai temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

#### **D. KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti efektivitas penggunaan media interaktif (PPT dan Flipbook) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi ungkapan dan peribahasa pada siswa kelas VI SDN 1 Metro Pusat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan media interaktif (PPT dan Flipbook), pemahaman siswa terhadap materi ungkapan dan peribahasa meningkat signifikan. Sebelum penggunaan media ini, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 42,8, sedangkan setelah penggunaan media interaktif (PPT dan Flipbook) rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 97,1. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif (PPT dan Flipbook) efektif dalam membantu siswa memahami konsep tidak hanya secara teoritis, tetapi juga mempermudah pemahaman siswa mengaitkan makna ungkapan dan peribahasa dengan situasi sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam. Secara keseluruhan, media PPT dan Flipbook dapat dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi ungkapan dan peribahasa secara praktis, interaktif, dan kreatif.

## E. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hidayat, R., dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 115–123.
- Kurniawan, D. (2021). Pengaruh Variasi Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 45–53.
- Lestari, S., dkk. (2023). Pembelajaran Berbasis Konteks dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 88–97.
- MZ, A., & Syafi'i, M. (2021). Pengembangan Media Flipbook sebagai Bahan Ajar Digital Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 1–10.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pratama, A., & Nugroho, R. (2020). Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 144–152.
- Putra, N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, L., dkk. (2021). Penggunaan Media Flipbook dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 23–30.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, N., & Putri, A. (2022). Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Retensi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 101–109.
- Suryani, N., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, D., & Widyastuti, S. (2022). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–63.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.