

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP-BOOK* DIGITAL

PADA SUBTEMA “AKU ANAK MANDIRI” DI KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Ratu Khairunnisa¹, Trian Pamungkas Alamsyah², Indhira Asih V.Y³, A. Syachruroji⁴

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ratukhairunnisa14@gmail.com

² Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: trian@untirta.ac.id

³ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: indhira_1969@untirta.ac.id

⁴ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ahmadsyachruroji@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital pada subtema “Aku Anak Mandiri” dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3A di SDN Ketileng 1 yang berjumlah 23 siswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono. Data dikumpulkan dengan wawancara, angket dan dokumentasi. Media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital ini divalidasi oleh 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli bahasa. Hasil penelitian dari validasi para ahli didapatkan rata-rata skor total oleh ahli media yaitu 75,95% dengan kategori “Layak”, ahli materi 84,6% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa sebesar 63,75% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 74,76% yang masuk pada kategori “Layak”. Sedangkan rata-rata skor penilaian dari hasil angket respon siswa yaitu sebesar 86,88% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital layak digunakan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Flip-Book* digital.

Abstract

This study aims to find out how the process of developing learning media based on digital Flip-Books is, to find out the feasibility of learning media based on digital Flip-books on the sub-theme “I'm an Independent Child and to find out how students respond to the use of learning media based on digital Flip-Books. The subject of this research is a class 3A student at SDN Ketileng 1, totaling 23 students. The research was conducted using the Research and Development (R&D) method according to Sugiyono. The data were collected through interviews, questionnaires and documentation. This digital flip-book based learning media validated by 2 media experts, 2 material experts and 2 linguists. The results of the research based on expert validation obtained an average total score by media experts, namely 75.95% in the "Eligible" category, material experts 84.6% with the "Very Eligible", and 63.75% of linguists in the "Eligible" category "Based on the results of assessments from media experts, material experts and linguists obtained an average percentage of 74.76% which is included in the "Eligible" category. While the average assessment score from the result of student response questionnaires is 86,88% which is included in the category "Very Good" It can be concluded that digital Flip-book-based learning media is appropriate for use in grade 3 elementary school students.

Keywords: Development, Learning Media, digital *Flip-Book*.

Pendahuluan

Pembelajaran di abad 21 dapat dicirikan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi secara digital. Perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendorong adanya berbagai pengembangan seperti pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital. Perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendorong adanya berbagai pengembangan seperti pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru bisa disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 dan perkembangan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Seperti menurut Rufiana (2015:14) dalam kurikulum memiliki tujuan yaitu mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, pada kurikulum ini siswa bukan lagi dijadikan sebagai objek tetapi menjadikan siswa sebagai subjek. Hal yang membedakan dari kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya yaitu terletak pada proses pembelajaran.

Pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan kepada pembentukan karakter siswa. Dalam kurikulum 2013 sudah menggunakan pembelajaran

tematik. Menurut Akbar (2016:17) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai muatan mata pelajaran ke dalam suatu tema dengan sebuah proses pembelajaran yang dapat bermakna dan dapat disesuaikan dengan perkembangan siswa. Dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Karena jika guru tidak menggunakan media pembelajaran, maka akan sulit untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Biasanya guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan hanya terpaku kepada buku siswa sehingga terlihat yang lebih aktif yaitu guru, seharusnya yang lebih aktif yaitu siswa. Guru tidak hanya menjadikan siswa sebagai objek melainkan sebagai subjek, sehingga siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini yang membuat siswa hanya dapat mendengarkan dan mendapatkan informasi saja, sehingga membuat siswa tidak antusias dalam pembelajaran, cepat bosan dan kesulitan dalam memahami pada saat guru menjelaskan materi yang disampaikan. Media pembelajaran tidak hanya media konkreat saja, tetapi bisa juga dengan media pembelajaran yang berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Maka dari itu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Flip-Book* untuk menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran. *Flip-Book* merupakan

format dari buku digital atau biasa disebut dengan *e-book*. *Flip-Book* digital ini merupakan salah satu bentuk penyajian suatu materi dalam bentuk digital yang menyerupai sebuah buku dan bisa ditampilkan melalui *HandPhone* ataupun laptop. *Flip-Book* ini di desain dengan semenarik mungkin agar menarik perhatian siswa dan membuat siswa agar tidak cepat bosan dalam proses pembelajarannya. *Flip-Book* ini mudah digunakan bisa di HP, Laptop/komputer. Dalam pengaplikasian *Flip-Book* digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu dengan cara guru menampilkan *Flip-Book* ini menggunakan laptop yang ditampilkan dilayar menggunakan infokus. Dalam penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah, antara lain: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital pada subtema "Aku Anak Mandiri" di kelas 3 Sekolah Dasar, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital pada subtema "Aku Anak Mandiri" di kelas 3 Sekolah Dasar, dan (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital pada subtema "Aku Anak Mandiri" di kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) menurut Sugiyono.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode RnD menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi dengan langkah-langkah yang dilakukan hanya sampai langkah ke enam, yaitu (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk. Berikut ini deskripsi dari masing-masing

kompones yang disesuaikan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran pada model ini (R&D):

1) Analisis Masalah

Penelitian ini berasal karena adanya latar belakang permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung.

2) Pengumpulan Informasi Data

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi atau data. Disini peneliti menggunakan pengumpulan informasi data berupa angket, wawancara dan dokumentasi.

3) Desain Produk

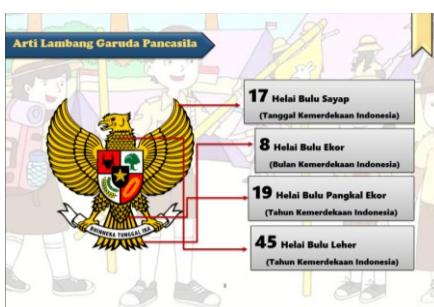
Pengembangan produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital yang dimana media ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Word sebagai desain awal, setelah desain selesai lalu disimpan dalam bentuk pdf. Setelah itu masuk ke dalam website <https://heyzine.com> yang nantinya pdf tersebut di convert menjadi sebuah bentuk *Flip-Book* digital. Contoh desain dari *Flip-Book* digital adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Cover Media *Flip-Book* digital



Gambar 2. KD dan Indikator



Gambar 3. Isi Materi



Gambar 4. Referensi

4) Validasi Desain Produk

Sebelum uji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, peneliti harus melewati beberapa tahap validasi dari uji ahli terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk ini telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan atau sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Untuk uji coba validasi pengembangan media pembelajaran berbasis Flip-Book ini dilakukan kepada 3 kategori yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

5) Revisi Produk

Selanjutnya tahap ini dilakukan setelah mendapat penilaian atau telah divalidasi oleh tim ahli. Dilakukan revisi desain/produk ini bertujuan untuk mengatahui kelemahan dan kelebihan dalam pembuatan medianya dan jika banyak kelebihannya, maka akan diperbaiki oleh peneliti.

6) Uji Coba Produk/ Uji Coba Terbatas.

Media pembelajaran berbasis *Flip-Book* digital yang telah divalidasi oleh tim ahli, maka akan di tindak lanjuti oleh peneliti dan akan di uji coba secara terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Ketileng 1 yaitu di kelas 3A. Pada teknik validasi kelayakan media dalam penelitian media *Flip-Book* digital dapat diperoleh dari angket dengan penskoran instrument penelitian yang nantinya akan dinilai oleh para ahli yaitu validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Penelitian ini dilakukan di SDN Ketileng 1 Kota Cilegon, Banten. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3A yang terdiri dari 23 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi /data yang dibutuhkan dalam penelitian, angket ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan, dan dokumentasi digunakan untuk sebagai bukti dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Untuk menguji kelayakan media *Flip-Book* Untuk menguji kelayakan media *Flip-Book* digital, maka media ini harus divalidasi terlebih dahulu sebelum di uji cobakan. Berikut hasil penilaian validasi

dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Media

Nama Validator	Presentase %
Validator I	65,3%
Validator II	86,6%
Σ Rata-rata Skor	75,95%

Berdasarkan tabel hasil diatas menunjukkan presentase hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media 1 sebesar 65,3% dengan kategori "Layak", dan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media 2 sebesar 86,6% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun rata-rata presentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari dua validator ahli media adalah 75,95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* ini dikategorikan "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi

Nama Validator	Presentase %
Validator I	77,3%
Validator II	90,7%
Σ Rata-rata Skor	84,6%

Berdasarkan tabel hasil diatas menunjukkan presentase hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi 1 sebesar 77,3% dengan kategori "Layak", dan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi 2 sebesar

90,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rata-rata presentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari dua validator ahli materi adalah 84,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan untuk siswa kelas 3 khususnya pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 dalam media pembelajaran *Flip-Book* digital dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 7. Hasil Validasi Kelayakan Ahli

Nama Validator	Presentase %
Validator I	67,5%
Validator II	60%
Σ Rata-rata Skor	63,75%

Berdasarkan tabel hasil diatas menunjukkan presentase hasil penilian validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa 1 sebesar 67,5% dengan kategori “Layak”, dan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa 2 sebesar 60% dengan kategori “Cukup Layak”. Adapun rata-rata presentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari dua validator ahli bahasa adalah 63,75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa yang disajikan untuk siswa kelas 3 khususnya pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 dalam media pembelajaran *Flip-Book* digital dapat dikategorikan “Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Adapun hasil presentase dari beberapa ahli akan dipaparkan dibawah ini.

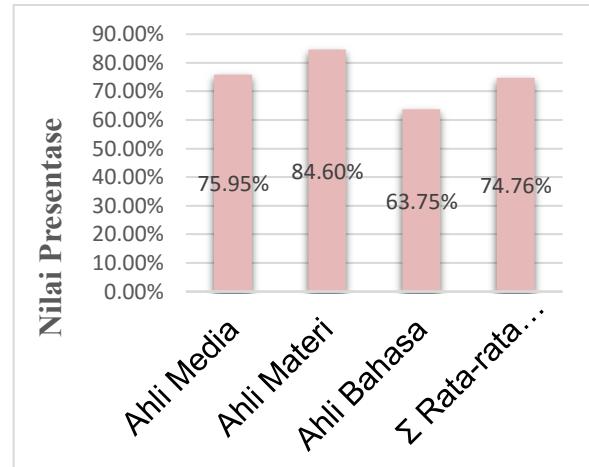


Diagram 2. Presentase Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa.

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi secara keseluruhan presentase nilai yang dapat dari tiga ahli hasil nilai kelayakan media, materi dan bahasa mendapatkan presntase nilai rata-rata tersebut adalah sebesar 74,76% dan termasuk kedalam kategori “Layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* digital ini telah memenuhi berbagai aspek yang dimiliki dalam penilaian kelayakan media, materi dan bahasa.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini akan diuji cobakan produk yang sudah dibuat oleh peneliti dan dilakukan di SDN Ketileng 1 kelas 3A dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Berikut ini merupakan hasil angket respon siswa.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa

Aspek	Nilai Presentase %
Aspek Penyajian Media	89,13%
Aspek Penyajian Materi	82,97%
Aspek Penyajian Bahasa	83,15%
Aspek Manfaat	88,31%

Setelah melakukan perhitungan menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa yang sudah diakumulasikan mendapatkan presentase sebesar 86,88%. Sehingga presentase tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" (Arikunto, 2012:113). Dengan demikian media *Flip-Book* digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Seperti menurut Ruth Laufer (Tafonao, 2018:13) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar untuk menyampaikan isi materi sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Fungsi menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menjelaskan suatu materi yang

akan dipelajari. Sesuai dengan pendapat menurut Jalinus & Ambiyar (2016:4) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu selain sebagai sebagai alat bantu juga berfungsi sebagai penyalur pesan. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa media *Flip-Book* digital. Bentuk *Flip-Book* digital yaitu seperti buku digital yang didalamnya terdapat berbagai gambar dan materinya. Seperti menurut Oktaviara & Triesninda (2019:61) bahwa *Flip-Book* adalah salah satu bentuk animasi yang dibuat dari beberapa halaman kertas yang menyerupai buku pada biasanya dan pada setiap halamannya ada yang terdapat gambar, teks, dll yang menjelaskan setiap isi dari materinya. Kemudian Sari & Mubarak (2021:2821) menjelaskan bahwa *Flip-Book* digital ialah suatu media pembelajaran yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, suara ataupun objek yang lainnya kemudian disajikan dalam bentuk format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia sehingga pengguna lebih interaktif dalam menggunakan media tersebut. Media *Flip-Book* digital merupakan jenis media visual dan multimedia, karena media *Flip-Book* digital ini hanya bisa dilihat dan menggunakan internet (Virdyna, 2019:31). Kelebihan menggunakan media *Flip-Book* digital ini yaitu mudah dibawa kemana-mana, jadi jika siswa ingin membuka media *Flip-Book* ini bisa di dalam kelas maupun diluar kelas. Sesuai dengan pendapat Susilana (Sari E, 2017:2) bahwa kelebihan *Flip-Book* yaitu dapat menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, lalu media *Flip-Book* ini dapat digunakan di dalam atau luar ruangan dan mudah dibawa kemana-mana. Namun dibalik

media pembelajaran *Flip-Book* digital ini memiliki kelebihan, akan tetapi media pembelajaran *Flip-Book* digital juga memiliki kekurangan yaitu jika tidak memiliki data internet, maka tidak bisa mengakses/ membuka media pembelajaran tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip-Book* digital Pada Subtema "Aku Anak Mandiri" di Kelas 3 Sekolah Dasar" dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono dan dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengembangan *Flip-Book* digital ini telah berhasil dikembangkan melalui enam tahapan pengembangan yang diantaranya yaitu: (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain/ Uji Ahli, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk.

Untuk menguji kelayakan terhadap media *Flip-Book* digital ini, maka dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 74,76% yang masuk pada kategori "Layak". Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* digital layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba produk terhadap media *Flip-Book* digital dilakukan di kelas 3 SDN Ketileng I yang diperoleh melalui angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket siswa yang sudah diakumulasikan menunjukkan persentase sebesar 86,88%. Persentase tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* digital layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jalinus, N. & A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Oktaviara, R. & T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Progresif Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OPTK 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2), 61–65.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Mengajar.
- Rufiana, I. . (2015). Level Kognitif Pada Buku Tek Matematika Kurikulum 2013 Kelas

- VII untuk Pendidikan Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(8), 14–16.
- Sari, E. (2017). Pembuatan Flipbook Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(8), 2–12.
- Akbar, S. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jalinus, N. & A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Oktaviara, R. & T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Proses Pergerakan Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OPTK 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2), 61–65.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Mengajar.
- Rufiana, I. . (2015). Level Kognitif Pada Buku Tek Matematika Kurikulum 2013 Kelas VII untuk Pendidikan Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(8), 14–16.
- Sari, E. (2017). Pembuatan Flipbook Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(8), 2–12.
- Sari, W. & A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunitas Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunitas Pendidikan*, 2(2), 103–107.
- Virdyna, N. . (2019). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media.