



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 9051-9060

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang

Cantika Rofiqoh Azhar^{1✉}, Een Unaenah², Rizki Zuliani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: azcantika2@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pengembangan ini mengikuti prosedur model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implemantation* dan *evaluate*. Pengembangan media ini melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru kelas, serta uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 peserta didik kelas IV. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengembangan media *flipbook* mendapatkan nilai dari ahli materi 85% kriteria "baik/layak", validasi ahli media mendapatkan presentase 87,5% kriteria "baik/layak", penilaian guru kelas mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kriteria "sangat baik/sangat layak", data uji coba kelompok besar mendapat nilai dengan rata-rata skor 4,5 kategori "sangat baik/sangat layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA dikatakan baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: *Flipbook, IPA, Media Pembelajaran.*

Abstract

This study aims to produce flipbook learning media for science subjects in class IV at SDN Pinang 1 Tangerang City. This type of research is research and development. This development follows the procedure of the ADDIE model which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development of this media went through the validation stages of material experts, media experts, class teacher assessments, as well as large group trials involving 26 grade IV students. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative. The results of developing flipbook media get a score from material experts 85% of the "good/decent" criteria, validation of media experts gets a percentage of 87.5% of the "good/decent" criteria, class teacher assessment gets a percentage of 100% with the criteria of "very good/very feasible", the large group trial data scored with an average score of 4.5 in the "very good/very decent" category. Thus it can be concluded that the development of flipbook learning media in science subjects is said to be good and suitable for use in learning activities.

Keywords : Flipbook, Science, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan yang sangat cepat, perkembangan teknologi yang pesat saat ini harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik tidak monoton. Adanya media pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar, dengan adanya interaksi antara belajar dengan media merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik (Cahyadi, 2019, h. 3).

Salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari dalam dunia pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena pada materi-materi pembelajaran IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan (Ramadhani, 2019, h.13).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pinang 1 Kota Tangerang pada tanggal 8 September 2022. Pada proses observasi ini peneliti mewawancarai guru kelas, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa SDN Pinang 1 Kota Tangerang merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang memadai dalam penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA sehingga berdampak kurangnya pemahaman dalam berlangsungnya pembelajaran pada peserta didik, serta permasalahan pada guru yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran meliputi (1) persepsi guru kurang baik terhadap media pembelajaran, media pembelajaran dipandang merepotkan, (2) kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, apabila menggunakan teknologi guru menganggap dirinya tidak mampu mengoprasikannya, (3) kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, (4) guru merasa nyaman tanpa menggunakan media karena sudah terbiasa dengan metode ceramah (Nardi et al., 2020). Melihat situasi pembelajaran di SDN Pinang 1 Kota Tangerang yang kurang dalam penggunaan media pembelajaran serta pendidik yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional membuat kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan fokus perhatian peserta didik dan dalam proses pembelajaran IPA, maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif yang berguna untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Novilanti & Suripah (2022) bahwa salah satu cara untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk untuk memajukan pengetahuan peserta di era globalisasi ini adalah dengan menggunakan teknologi.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan giat belajar peserta didik. Menurut Hidayatullah (2016) *Flipbook* merupakan *software* yang memiliki fungsi untuk membuka setiap halaman yang menyerupai sebuah buku, dimana *software flipbook* dapat mengubah PDF, *image* menjadisebuah buku atau berbentuk album ketika dibuka halaman satu persatu. *Flipbook* ini juga bisa membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya teks juga dapat menyisipkan gambar, animasi, grafik, suara, link, dan video lembar kerja (Hasriani, 2021, h. 24). Sejalan dengan Hidayatullah Menurut Mulyadi (2016) *flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari

setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya di proses terlihat bergerak atau beranimasi (Prima, 2020, h. 12).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, menurut Ramadania (2013) *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang handal dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital. Software ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi sebuah buku digital, majalah, majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Dengan perangkat lunak tersebut tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, melainkan terdapat gambar, video, dan audio juga bisa disiapkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Mulyaningsih & Sarawati, 2017, h. 27). Sejalan dengan penjelasan di atas bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* menyediakan cara profesional dalam mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, suara, dan *clipchart* objek. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan jenis perangkat lunak profesional untuk mengkonversi file PDF, gambar, teks, dan video menjadi satu bentuk seperti buku (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018, h. 91).

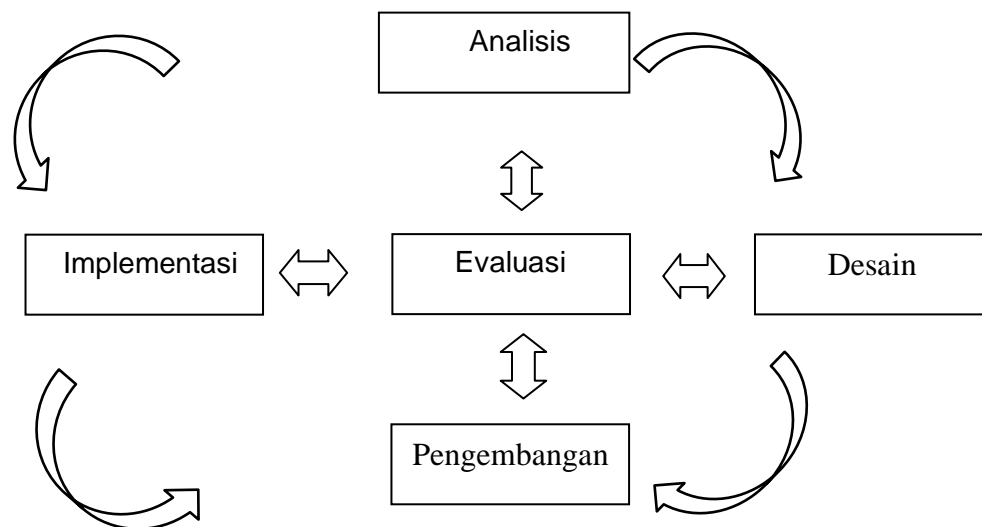
Adapun Kelebihan yang dimiliki aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* menurut Perdana (2013) yaitu: 1) dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan yaitu sebagai berikut, a) Import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman bolak-balik buku flip, b) Import file gambar Jpg, bmp, png, jpeg, gif, c) Film import dan video swf, flv, F4V, MP4, d) Menambahkan musik latar untuk *flipbook*, e) Menambahkan latar belakang dinamis untuk *flipbook*. 2) Dapat menyesuaikan tampilan output. *Kvisoft Flipbook Maker* dapat menyesuaikan dengan output yang akan dipilih seperti berikut ini, a) Template membalik buku yang menarik, b) Tombol control daya dikustomisasi, c) Mengatur latar belakang dan gambar, d) Buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman. e) Navigasi dapat disesuaikan, latar belakang pengaturan, judul nama dan pengaturan jenis huruf, f) Menetapkan ukuran output dari *flipbook*, g) Memasukan latar musik. 3) Format output yang fleksibel *Kvisoft Flipbook Maker* juga mempunyai format output yang *fleksibel* yaitu sebagai berikut, a) Output membalik buku sebagai format SWF, b) Output ke dalam format .exe, c) Menerbitkannya sebagai HTML yang memungkinkan untuk meng-*upload* ke website untuk dilihat online, d) Paket untuk pengiriman email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk ZIP (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018, h. 92)

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* sangat penting untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada terutama dalam pembelajaran IPA. Perkembangan *digital book* mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak

dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. *Digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dipilih karena mengingat era zaman yang terus berkembang maju, maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan harapan terciptanya pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (Development Research) Produk yang dimaksud adalah berupa media pembelajaran *flipbook* pembelajaran IPA di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (umpan balik).



Gambar 1. Bagan prosedur pengembangan media *flipbook* berdasarkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan mollenda.

Sumber: Prima (2020).

Tahap pertama model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap kedua yaitu design atau perencanaan. Pada langkah ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Tahap ketiga yaitu Tahap ketiga model ADDIE yaitu *development* atau pengembangan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada tahap desain yaitu mengimport rancangan materi desain dan ke aplikasi *Kvisoft Flipbook*

Maker. Tahap selanjutnya *Implementation* atau implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang di buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran di kelas IV B sebanyak 26 peserta didik di SDN Pinang 1 Kota Tangerang. Tahap terakhir yaitu evaluasi. Dalam tahap evaluasi, data-data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui revisi yang diperlukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan layak dan valid.

Instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yaitu menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengelola informasi yang berupa tanggapan, kritik dan saran sebagai perbaikan serta revisi produk pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA. Sedangkan analisis data kuantitatif dalam penelitian digunakan untuk menganalisa data yang sudah dikumpulkan dari angket berupa nilai yang diberikan oleh validator dan responden.

Menentukan nilai validasi ahli dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

Kriteria penilaian ideal pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

Rentang Skor	Kategori
$X > 90$	Sangat Baik/Sangat Layak
$80 < X \leq 89$	Baik/Layak
$70 < X \leq 79$	Cukup Baik/Cukup Layak
$50 < X \leq 69$	Kurang Baik/Kurang Layak
$X \leq 49$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Sumber : Prima (2020)

Validasi ahli dilakukan oleh dua dosen ahli dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Ferry Perdiansyah, M.Pd sebagai validasi ahli materi pembelajaran IPA sekolah dasar, dan Bapak Arry Partiasurya Azhar, M.Kom., MOS. sebagai ahli media. Dan juga penilaian dari guru kelas IV yaitu Ibu Linda Suherawati, S.Pd. dan validasi audience melibatkan 26 peserta didik dari kelas IV B yang diperoleh dari angket respon peserta didik.

Rumus untuk validasi audience sebagai berikut:

$$\text{Rerata Skoring} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban responden}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}}$$

Selanjutnya dirujuk pada kriteria tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Rentang Skor	Kategori
$4,2 < \bar{x} \leq 5$	Sangat Baik/Sangat Layak
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Baik/Layak
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Baik/Cukup Layak
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Baik/Kurang Layak
$1,0 < \bar{x} \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Sumber : Putri, Reiska Hadisumarno (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Flipbook merupakan *Flipbook* merupakan *software* yang memiliki fungsi untuk membuka setiap halaman yang menyerupai sebuah buku, dimana *software flipbook* dapat mengubah PDF, *image* menjadisebuah buku atau berbentuk album ketika dibuka halaman satu persatu.

Hasil penelitian menunjukkan spesifikasi media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk yang dapat digunakan sebagai referensi sumber belajar peserta didik. Produk *flipbook* ini memiliki bagian utama seperti cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajara, peta konsep, materi pembelajaran yang dilengkapi dengan proyek percobaan, latihan soal dan daftar pustaka. Beberapa contoh komponen yang ada di media pembelajaran *flipbook* dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 2. Media pembelajaran flipbook

Dari hasil validasi ahli diperoleh dari dua dosen ahli dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Ferry Perdiansyah, M.Pd sebagai validator ahli materi pembelajaran IPA sekolah dasar, dan Bapak Arry Partiasurya Azhar, M.Kom., MOS. sebagai validator ahli media. Maka didapatkan hasil validasi yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif melalui instrumen lembar validasi. Data kualitatif berupa tanggapan, kritik dan saran sebagai perbaikan serta revisi produk pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian digunakan untuk menganalisa data yang sudah dikumpulkan dari angket berupa nilai yang diberikan oleh validator dan responden.

Validasi ahli materi mendapatkan hasil presentase sebesar 85% dengan kriteria "baik/layak" dengan tingkat validasi valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil, yang perlu diperbaiki dalam media *flipbook* adanya kesalahan dalam penulisan huruf dan kurangnya materi penjelasan maka harus ditambah dan dilengkapi sesuai gambar yang tersedia dalam media *flipbook*. Pada validasi ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 87,5% dengan kriteria "baik/layak" perbaikan pada media ini yaitu memperbaharui cover karena harus menyesuaikan dengan tema buku yang dibuat serta ada penambahan judul buku yang dibuat, serta penambahan capaian pembelajaran. Pada penilaian guru kelas mendapatkan hasil presentase sebesar 100% dengan kriteria "sangat baik/sangat layak" tanpa adanya perbaikan. dan hasil uji coba kelompok besar di kelas IV sebanyak 26 peserta didik di SDN Pinang 1 Kota Tangerang mendapatkan skor 4,5 termasuk dalam kategori layak untuk digunakan. Maka kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA dikatakan baik dan layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Media Pembelajaran *Flipbook*. Media ini digunakan sebagai referensi sumber belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* mata pelajaran IPA kelas IV dengan menggunakan model ADDIE melalui tahap validasi ahli materi, ahli media dan penilaian guru kelas telah mencapai standar kelayakan dan layak untuk digunakan.

Hasil dari penilaian ahli media pembelajaran pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas IV tergolong baik, hasil tersebut diperoleh dari analisis kevalidan yaitu validasi ahli materi mendapatkan penilaian 85% kriteria "baik/layak", validasi ahli media mendapatkan nilai 87,5% kriteria "baik/layak", penilaian guru kelas mendapatkan nilai 100% kriteria "sangat baik/sangat layak" dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor 4,5. Maka kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA dikatakan baik dan layak untuk digunakan. Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan antara lain 1) bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi sarana pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, agar media pembelajaran dapat bervariasi. 2) bagi pendidik agar menggunakan berbagai macam media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, tidak hanya menggunakan satu sumber buku saja. 3) bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan mengembangkan media pembelajaran yang sama diharapkan menambahkan variasi yang lebih pada media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Hasriani. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mulyaningsih, N. N., & Sarawati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 5*(No 1), 27.
- Nardi, M., Dasor, Y. W., & Hayando, T. A. (2020). Problematika Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, Vol 1*(No 2). [https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/24668?issue=Vol 2 No 1 \(2021\): JLPD](https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/24668?issue=Vol 2 No 1 (2021): JLPD) (Jurnal Literasi Pendidikan Dasar)
- Prima, S. (2020). *Pengembangan Sumber Belajar Berupa Flipbook Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep Dasar IPA Konsep dan Aplikasi Pengembangan Pembelajaran*. Yayasan Yiesa Rich.
- Suripah, Firdaus, & Nnovilanini, F. R. E. (2022). Pengaruh Persepsi Mahasiswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Metode Mengajar Dosen Terhadap Prestasi Mahasiswa Terintegritas Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol 6(no 1). <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1247>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.