

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MENGGUNAKAN FLIPBUILDER PADA MATERI LINGKUNGAN SAHABAT KITA

Firda Azizah Hafiz¹, Nurlinda Safitri², M. Ginanjar Ganeswara³
PGSD FKIP Universitas Pakuan
firdazizahh20@gmail.com

ABSTRACT

Education is the main key in determining the high and low of human resources, to face the development of the era in this fast-paced global era, education strives to help students to be able to do their tasks in life independently, there are always developments in the world of education including learning media. Therefore, it is necessary to develop learning media that vary according to the needs and conditions of students. This development research uses the ADDIE method which consists of five stages, namely Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The observation place was carried out at SDN Panaragan 2 Bogor City. Information collection was conducted by interviews and questionnaire assessments from media experts, linguists, material experts, and student response questionnaires. The results of product development are flipbook learning media for our friends' environmental materials. The results of expert validation research get a percentage of 100% with the category "feasible". In the limited test phase, as many as 25 students received a very good response with a percentage of 96% with the category "feasible". Based on the results of the study, it can be concluded that the flipbook learning media of our friends' environment material in this study has proven to be valid, interesting, easy to use and feasible to be applied as a learning tool.

Keywords: *Development, Flipbook, Flipbuilder*

ABSTRAK

Pendidikan menjadi kunci utama dalam menentukan tinggi rendahnya sumber daya manusia, untuk menghadapi perkembangan jaman di era global yang serba cepat ini pendidikan berusaha untuk membantu peserta didik agar mampu mengerjakan tugasnya kehidupannya secara mandiri, selalu ada perkembangan dalam dunia pendidikan termasuk media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Tempat pengamatan dilakukan di SDN Panaragan 2 Kota Bogor. Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil pengembangan produk merupakan media pembelajaran *flipbook* materi lingkungan sahabat kita. Hasil riset validasi ahli mendapatkan persentase 100% dengan kategori "layak". Pada tahap uji terbatas sebanyak 25 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 96% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* materi lingkungan sahabat kita dalam penelitian ini terbukti valid, menarik, mudah digunakan dan layak untuk diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Flipbook, Flipbuilder*

A. Pendahuluan

Pendidikan memang selalu ada hal yang menarik untuk dipelajari dan dikembangkan. Hal ini dikarenakan pendidikan memang kunci utama dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Selalu ada perkembangan yang berarti dalam pendidikan, baik dari segi kurikulum, metode, sampai pada tahap pengembangan media pembelajaran.

Salah satu penunjang keberhasilan sebuah pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi atau materi dalam proses belajar mengajar berupa bahan ajar kepada peserta didik oleh guru. Media pembelajaran berperan untuk memfasilitasi guru agar bisa menyampaikan materi dan pesan-pesan dalam pembelajaran dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan proses pembelajaran yang merangsang pikiran, motivasi, minat dan perhatian peserta didik.

Perkembangan teknologi menghendaki adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran

khususnya media pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sebagai pembelajaran ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran yang monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital.

Flipbook merupakan lembaran-lembaran halaman elektronik yang dibuat semenarik mungkin untuk merangsang rasa penasaran dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah diakses, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

FlipBuilder merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan bahan ajar, modul, brosur atau majalah menjadi sebuah buku digital yang berbentuk *flipbook*.

Tafonao, (2018:105) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Mawardi et al., (2019:24) Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik, memperjelas penyajian materi, menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengefisienkan waktu pembelajaran dan lain sebagainya.

Ahdan et al., (2020:493) Fungsi media pembelajaran salah satunya adalah untuk menyajikan pesan dan informasi dengan jelas, sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Irmawan, Moh., (2018:75) mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).

Utami & Yuwaningsih, (2020:152) *Flipbook* merupakan buku digital yang penggunaannya sudah dikemas seperti buku cetak sehingga saat membaca *flipbook* seperti membaca buku di layar monitor. Kelebihan media *flipbook* diantaranya adalah: a) memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik, b) fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana, dan c) menarik perhatian peserta didik sehingga tidak mudah bosan dalam mempelajari materi, Farida & Ratnawuri, (2021:192) *flipbook* juga memiliki kekurangan yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta dibutuhkannya keterampilan guru dan peserta didik yang baik dalam bidang TIK. Masitoh et al., (2022:22).

Nugrahawan dan Susanto, (2023:173) FlipBuilder merupakan software pembuat E-book dalam bentuk *flipbook*. FlipBuilder memiliki keunggulan dapat menginput video di dalam PDF sehingga tidak harus membuka di tempat lain atau ditempat terpisah akan tetapi langsung terinput dalam PDF file.

FlipBuilder memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan *flipbuilder* Wiarawan, dkk., (2022:1051) Flip

builder memiliki keunggulan dapat menginput video di dalam PDF sehingga tidak harus membuka di tempat lain atau ditempat terpisah akan tetapi langsung terinput dalam PDF file. Saputra et al., (2023:430) Kekurangan aplikasi *Flip Builder* ini yaitu hanya dapat dibuka atau diakses dengan handphone ataupun laptop saja.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V yaitu Ibu Yani Meliani, S.Pd. pada tanggal 17 maret 2023 di Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Kota Bogor bahwa ketersediaan media pembelajaran masih kurang, peserta didik biasanya belajar dari buku cetak dan terkadang menggunakan media pembelajaran yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Pembelajarannya cenderung monoton sehingga dibutuhkan media pembelajaran agar apa yang akan dipelajari dapat tersampaikan dengan baik. Fasilitas di sekolah ini sudah memadai, seperti *wifi* dan ruang komputer. Peserta didik kelas V sudah diberikan izin untuk menggunakan *gadget* jika dibutuhkan. Beberapa guru belum paham bagaimana cara membuat media pembelajaran *flipbook*. Peserta didik juga belum sepenuhnya memahami

bagaimana proses pembelajaran menggunakan *flipbook*.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Widya Nindia Sari dan MubarakAhmad, 2021, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar (SD)". dengan hasil penelitian bahwa media tersebut layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Penelitian yang sama dilakukan oleh Meljatu Aperta dan Risda Amini, 2021, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di Kelas IV SD". dengan hasil penelitian bahwa media tersebut praktis dan layak digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran tematik terpadu.

Uraian di atas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk mengembangkan *Flipbook* berbasis *Flipbuilder* berbantuan Canva Dengan tujuan pengembangan ini untuk mendeskripsikan hasil dari pengembangan *Flipbook* berbasis *Flipbuilder* berbantuan canva pada materi lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan pembelajaran 1. Sehingga diperoleh hasil yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Sitti Rabiah, (2018:4) Penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)* berasal dari dua kata yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Frase ini merupakan gabungan 2 (dua) kata kerja yang memiliki tujuan aktivitas. Penelitian (*research*) merupakan suatu mekanisme atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal; sedangkan pengembangan (*development*) berarti suatu aktivitas yang merujuk pada penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan.

Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja. Alasan peneliti menggunakan model ini karena ADDIE memiliki keunggulan yaitu bersifat sederhana dan hanya memiliki 5 komponen saja. Selain itu, model ini terstruktur secara sistematis maka lebih

mudah dipahami oleh pendidik.

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 subjek yaitu validator dan peserta didik kelas V-B SDN Panaragan 2. Subjek pertama yaitu validator yang terdiri dari 3 ahli diantaranya dua dosen sebagai ahli media dan ahli bahasa serta guru kelas sebagai ahli matri. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V SDN Panaragan 2 yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar instrumen angket validasi penilaian. Peneliti melakukan validasi angket kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan *Flipbook*.

Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden yang diperoleh dari pengumpulan angket. Teknik kuantitatif ini bentuknya berupa angka sebagai penilaiannya. Adapun untuk menghitungnya dapat menggunakan

rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert 1-4 sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang validasi ahli.

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-25%	Sangat tidak layak
25%-60%	Tidak layak
61%-80%	Cukup layak
81%-100%	Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan ini untuk mengembangkan *Flipbook* Berbasis

FLipbuilder perbantuan Canva Pada Materi Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan Pembelajaran 1 pada kelas V SDN Panaragan 2. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Berikut ini hasil yang diperoleh peneliti dari para validator ahli dalam pengembangan *Flipbook* Berbasis *FLipbuilder*.

Tabel 12 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	100
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi	100
Rata-rata	100

Tabel 4.13 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Secara Keseluruhan
Ahli Media	Layak
Ahli Bahasa	Layak

Ahli Materi	Layak
-------------	-------

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan *Flipbook* berbasis *flipbuilder* materi lingkungan sahabat kita di kelas V SD “Layak” untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sudah berdasarkan dengan penilaian validitas para ahli serta layak untuk diujicobakan. Berikut ini akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta didik.

Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook*

Respon den	Total Skor	Jumla h Skor Maks	Pers entase (%)	Rata-rata Perse ntase
1.	6	7	85	96%
2.	7	7	100	
3.	7	7	100	
4.	7	7	100	
5.	7	7	100	
6.	6	7	85	
7.	7	7	100	
8.	7	7	100	

9.	5	7	71
10.	7	7	100
11.	7	7	100
12.	7	7	100
13.	7	7	100
14.	7	7	100
15.	7	7	100
16.	7	7	100
17.	7	7	100
18.	7	7	100
19.	7	7	100
20.	6	7	85
21.	7	7	100
22.	7	7	100
23.	6	7	85
24.	7	7	100
25.	7	7	100

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V, *Flipbook* berbasis *Flipbuilder* materi lingkungan sahabat kita subtema 3 pembelajaran 1 memperoleh nilai dengan rata-rata 96% dan termasuk

dalam kategori “sangat layak”, nilai tersebut berada pada 81-100%.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan penggunaan *flipbook* berbasis *flipbuilder* ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *flipbook* berbasis *flipbuilder* materi lingkungan sahabat kita subtema 3 pembelajaran 1 mudah, menarik dan sangat layak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba produk *flipbook* berbasis *flipbuilder* berbantuan canva pada materi lingkungan sahabat kit akelas V di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan produk *flipbook* berbasis *flipbook* ini menggunakan model pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Panaragan 2 Kota Bogor. mewawancarai guru kelas V dan melakukan observasi, dan diperoleh bahwa dalam proses pembelajarannya masih menggunakan buku cetak dari

pemerintah, terkadang menggunakan media pembelajaran yang ada disekitar sekolah, belum mengoptimalkan media pembelajaran berbasis digital. Tahap kedua peneliti membuat rancangan desain produk *flipbook* berbasis *flipbuilder* materi lingkungan sahabat kita. Tahap ketiga produk yang dikembangkan menjadi produk *flipbook* yang didalamnya berisi materi yang disertai gambar, animasi, *backsound*, *voice over*, video, kuis dan link evaluasi. Setelah pengembangan selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi untuk mengetahui kekurangan produk serta melakukan perbaikan dan mendapatkan saran juga perbaikan agar menjadi produk yang lebih baik. Selanjutnya tahap keempat yaitu produk diimplementasikan atau diujicobakan kepada 25 peserta didik kelas V-B untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran *flipbook*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja.

Kelayakan produk pengembangan *flipbook* berbasis *flipbuilder* ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi uji

produk *flipbook* dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil dari validasi ahli media 100% yang artinya layak untuk diimplementasikan. Validasi ahli bahasa diperoleh 100% yang artinya dinyatakan layak untuk diimplementasikan, dan hasil dari validasi ahli materi diperoleh 100% yang dimana dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 25 peserta didik kelas V-B memperoleh kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 96% yang artinya produk ini sangat layak untuk diimplementasikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan Bagi guru, perlu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih interaktif. Bagi peneliti yang berkeinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sama diharapkan dapat menambahkan fitur yang dapat menjawab soal evaluasi secara langsung dalam layar serta memberikan materi yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., Sucipto, A., & Informasi, T. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada HomeyEnglish. In *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 9, Issue 3).
- Farida, N., & Ratnawuri, T. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbantu Flipbook Pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 6(2).
- Irmawan, M. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. In *JURNAL PIWULANG: Vol. 1* (Issue 1). www.wordpress.com
- Masitoh, A., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., Tidar, J., 21, N., Magersari, K. M., Selatan, J., Tengah, I., & Kunci, K. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD*. 4(1), 21–27. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal PenSil*, 8(1), 24–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Rizki Nugrahawan, A., Susanto, E., Hamka, M., Limau, J. I., Kramat Pela, K., Kebayoran Baru, K., Selatan, J., Studi Perbankan Syariah, P., & Muhammadiyah

HAMKA, U. (2023). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan flip builder dan book creator di SDI Labschool Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 171–178. <https://doi.org/10.37373/bemas.v3i2.197>

Saputra, A., Jamilah, & Muchtadi. (2023). Pengembangan Aplikasi E-Flip Builder Berdasarkan Pedagogic Knowledge (PK) Pada Materi SPLDV Kelas X SMA Negeri 1 Marau Pulau Borneo. *Journal of Creative Student Research*, 1.

Sitti Rabiah. (2018). *Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia*. <https://orcid.org/0000-0002-1690-0025>.

Talizaro Tafonao, & KADESI Yogyakarta, S. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Utami, W. T., & Yuwaningsih, D. A. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pada Pokok Bahasan Turunan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pro Untuk Siswa SMA Kelas XI*.

Wegig, B., Adi, E., & Hidayah, N. (2022). *Kesiapan Guru Di Era Digital Dalam Melatih Keterampilan Shibori Bagi Siswa Autisme*.