

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS STORYTELLING
KONTEKSTUAL PADA MATERI SISTEM PENGLIHATAN UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Najwa Kareenina¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

¹najwa.kareenina@mhs.unj.ac.id, ²aritamarini@unj.ac.id, ³whadi@unj.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the learning process of Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) in elementary schools which is still dominated by lecture methods and text-based learning, causing students to experience difficulties in understanding abstract concepts, especially the visual system material. This study aims to develop a contextual storytelling-based digital flipbook on the visual system material for fifth-grade elementary school students. This research used the Research and Development (R&D) method with the 4D development model limited to the develop stage. Data collection techniques were carried out through literature studies and validation questionnaires. The subjects of this research were media experts and material experts. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis. The results showed that the developed media obtained a feasibility percentage of 83% from media experts and 87,06% from material experts with the category of "very feasible". Therefore, the contextual storytelling-based digital flipbook is feasible to be used as an IPAS learning media on visual system material.

Keywords: digital flipbook, contextual storytelling, IPAS, visual system, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang masih didominasi metode ceramah dan pembelajaran berbasis teks sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, khususnya materi sistem penglihatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual pada materi sistem penglihatan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dibatasi sampai tahap develop. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan angket validasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,33% dari ahli media dan 93,52% dari ahli materi dengan kategori "sangat layak". Dengan demikian, media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi sistem penglihatan.

Kata Kunci: flipbook digital, storytelling kontekstual, IPAS, sistem penglihatan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar membawa transformasi yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk pada struktur materi pelajaran (Komariah et al., 2023; (Saryanto et al., 2022). Salah satu perubahan yang menonjol adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar (Kurniawan et al., 2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran yang krusial dalam membangun cara berpikir siswa terhadap berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Te'a et al., 2025). Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan, mengasah kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan keterampilan siswa dalam mengaitkan konsep teoritis dengan realitas yang mereka alami (Dewi & Abadi, 2022; Komariah et al., 2023; Zhafira et al., 2026) .

Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Zhafira et al., 2026).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif (Agustina et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas menghafal dibandingkan memahami konsep secara mendalam. Selain itu, materi pembelajaran seringkali belum dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antara konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari (Komariah et al., 2023). Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual siswa.

Salah satu materi IPA dalam pembelajaran IPAS yang cukup kompleks untuk dipahami siswa sekolah dasar adalah sistem penglihatan manusia (Apsari et al., 2025). Materi ini memuat konsep-konsep abstrak yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti proses masuknya cahaya ke mata, pembiasan cahaya oleh lensa, hingga pengolahan rangsangan visual oleh otak (Apsari et al., 2025). Proses tersebut menyebabkan siswa sering kali hanya menghafal bagian-bagian mata tanpa memahami alur proses melihat secara utuh (A. Rahmawati et al., 2023). Apabila materi disampaikan hanya melalui penjelasan verbal atau teks, siswa berpotensi mengalami miskonsepsi terhadap konsep yang dipelajari (Rahmadhani & Rohmah, 2025).

Kesulitan siswa dalam memahami materi abstrak juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penyajian materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar konsep yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret dan bermakna.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS menekankan pentingnya keterkaitan antara konsep pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa (Te'a et al., 2025). Kontekstualisasi materi tidak hanya diwujudkan melalui penyederhanaan konsep, tetapi juga melalui berbagai bentuk representasi pembelajaran yang mampu menghubungkan ilmu pengetahuan dengan pengalaman sehari-hari siswa (Fitriani et al., 2023; Dewi & Abadi, 2022). Representasi tersebut dapat berupa penggunaan media visual dan interaktif, pembelajaran berbasis pengalaman langsung, pendekatan berbasis masalah dan inkuiri, serta penggunaan representasi multimodal (Zhafira et al., 2026). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS berperan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan mengaitkannya pada situasi kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meminimalkan terjadinya miskonsepsi serta memperkuat pemahaman konseptual siswa (Sukmadewi & Suniasih, 2022; Zhafira et al., 2026). Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan

interaksi sosial (D. A. Dewi & Elisa, 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara menarik, interaktif, dan kontekstual. Media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat membantu siswa memahami proses sistem penglihatan secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nengsih & Haryanti, 2024). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah flipbook digital berbasis storytelling kontekstual. Storytelling mampu menyajikan materi pembelajaran melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Jumiati, 2023). Sementara itu, flipbook digital memungkinkan materi disajikan secara visual dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, maupun audio yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah (Nengsih & Haryanti, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan

media berbasis cerita dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Ainun & Putra, 2024) menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dari hasil validasi ahli media dan 89% dari hasil validasi ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis cerita memiliki potensi dalam membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Rahmawati et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media storybook berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Media digital berbasis cerita dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan storytelling dalam bentuk media digital dapat menjadi salah satu alternatif

inovasi pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep siswa secara lebih bermakna.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual pada materi sistem penglihatan untuk siswa sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan media cerita secara umum dan belum secara spesifik mengintegrasikan unsur kontekstual dengan materi sistem penglihatan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses sistem penglihatan melalui penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk merancang serta mengembangkan produk tertentu, kemudian dilanjutkan

dengan proses pengujian guna mengetahui tingkat efektivitas produk atau media pembelajaran yang digunakan (Sugiyono, 2017).

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan. Model 4D merupakan singkatan dari empat tahapan pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan) (Waruwu, 2024).

Model tersebut dipilih karena model 4D menggambarkan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan instruksional, sehingga setiap tahapan pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur dan terarah (Sihombing et al., 2024).

Adapun tahapan dari model pengembangan 4D yaitu :



Gambar 1 Desain penelitian R&D dengan model 4D

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan yang dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu ataupun studi literatur (Waruwu, 2024). Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi sistem penglihatan manusia. Tahap ini diawali dengan melakukan pengumpulan data berupa kegiatan studi literatur terhadap penelitian terdahulu. Hasil dari pengumpulan data ini disusun dalam bentuk *usecase* diagram. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan seperti *Task Analysis* (materi) dan *Concept Analysis* (konsep - konsep utama).

2. Perancangan (*Design*)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media pembelajaran (Waruwu, 2024). Pada tahap ini dilakukan penyusunan rancangan media flipbook digital berbasis *storytelling* kontekstual. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga bentuk perancangan awal

(*Initial Design*). Peneliti membuat *storyboard* terlebih dahulu. Kemudian desain tampilan muka (*Interface Design*) berisi penyusunan alur cerita, tata letak, cover, dll. Terakhir adalah perancangan isi materi sistem penglihatan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari - hari siswa.

3. Pengembangan

(*Development*)

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk media pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari 3 kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan dan sistematis. Media yang peneliti sudah rancang selanjutnya dijadikan flipbook utuh dengan bantuan aplikasi Heyzine. Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Setelah proses validasi selesai, media direvisi sesuai saran validator. Selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil kepada 10 siswa kelas V sekolah dasar untuk

mengetahui respon siswa terhadap media flipbook digital berbasis *storytelling* kontekstual yang telah dikembangkan.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebaran produk yang telah dikembangkan (Waruwu, 2024). Penyebaran dilakukan hanya dengan membagikan media flipbook digital berbasis *storytelling* kontekstual kepada guru kelas V sekolah dasar dalam bentuk tautan (*link*) media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur, angket validasi, dan angket respon siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Media	Keterbacaan teks
		Penggunaan gambar untuk mendukung materi

Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi yang tepat

Komposisi tata letak dan warna yang baik

Tampilan media sesuai dengan isi materi

Penggunaan elemen visual mendukung suasana *storytelling*

Desain karakter menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD

Penyajian media terlihat harmonis dan seimbang

2. Teknis

Mudah digunakan oleh siswa

Membantu siswa memahami materi

Tombol navigasi mudah dioperasikan oleh siswa

Meningkatkan motivasi belajar

Dapat digunakan dengan baik tanpa kendala teknis

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan tujuan

pembelajaran		
2.	Materi	Ketepatan materi Kedalaman materi Kelengkapan materi Materi menarik Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Materi didukung media yang sesuai Materi mudah dipahami Konsep yang disajikan dapat dijelaskan secara logis dan jelas
3..	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang sesuai dan konsisten Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
4.	Evaluasi	Petunjuk pengerjaan disampaikan dengan jelas

2.	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan secara mandiri Tombol navigasi mudah dipahami siswa
3.	Pemahaman Materi	Materi sistem penglihatan mudah dipahami Ilustrasi membantu memahami materi pembelajaran
4.	Penyajian Media	Penyajian media tidak membosankan Media membuat siswa lebih tertarik belajar IPAS

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data akan diperoleh dari hasil validasi dan respon siswa dengan menghitung persentase skor kelayakan media dalam instrumen penelitian berupa angket skala *Likert*. Data yang diperoleh akan dihitung dengan rumus

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Ketertarikan Media	Tampilan media menarik untuk dipelajari
		Storytelling membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data akan diperoleh dari hasil validasi dan respon siswa dengan menghitung persentase skor kelayakan media dalam instrumen penelitian berupa angket skala *Likert*. Data yang diperoleh akan dihitung dengan rumus pengolahan data sebagai berikut :

$$Vm = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{Vm + Vd}{2} = \dots \%$$

Keterangan :

Vm = Validitas ahli media

Vt = Validitas total

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = Total skor yang diharapkan

Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media yang dikembangkan.

Tabel 4 Interval Penilaian

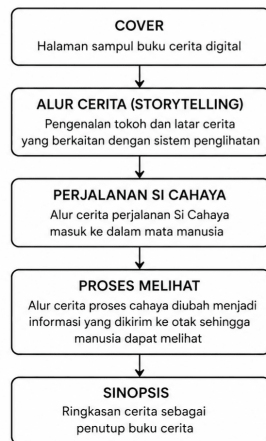
Kategori	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan flipbook digital berbasis storytelling kontekstual pada materi sistem penglihatan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media tersebut dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4D yang terdiri dari define, design, development, dan disseminate. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap define. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui studi literatur dari berbagai jurnal dan sumber relevan terkait permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi sistem penglihatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi sistem penglihatan masih tergolong

abstrak bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses melihat secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual khususnya pada materi sistem penglihatan sehingga media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah flipbook digital berbasis storytelling kontekstual.

Tahap kedua adalah tahap design. Desain ini dilakukan dengan beberapa rangkaian di dalamnya, yaitu menentukan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan untuk membuat media ini. Kemudian dilanjutkan dengan membuat tiga rancangan yang dapat menunjang pembuatan media ini. Rancangan yang pertama yaitu menentukan sistem alur cerita yang terdiri atas halaman cover, storytelling kontekstual, kemudian alur cerita proses melihat dan diakhir dengan halaman penutup yang berisi sinopsis singkat. Kemudian peneliti melakukan perancangan interface yang berisi penyusunan alur cerita, tata letak, cover, dll yang kemudian dituangkan dalam storyboard dan flowchart.



Gambar 2 Rancangan Sistem Alur Cerita



Gambar 3 Rancangan Interface

Urutan	Bagian	Deskripsi Isi	Pokok Cerita	Tujuan
1	COVER	Halaman sampul buku cerita digital yang menarik untuk dibaca	Tampilan judul cerita dan identitas buku	Membuat pembaca tertarik untuk membaca buku cerita
2	ALUR CERITA (STORYTELLING)	- Pengantar tokoh utama "Si Cahaya" - Latar belakang cerita di Kota Mata - Masalah awal yang dialami petualangannya	Si Cahaya tinggal di langit dan ingin tahu bagaimana manusia bisa melihat	Mengantar pembaca dan membuat siswa terdorong untuk membaca
3	PERJALANAN SI CAHAYA	- Perjalanan Si Cahaya menuju mata manusia - Cahaya melewati bagian-bagian mata (kornea, pupil, lensa) - Perjalanan cahaya hingga tiba di bagian mata dalam bentuk cahaya	Si Cahaya memasuki mata, melalui kornea, pupil, dan sampai ke retina	Membantu siswa memahami bagian-bagian mata dan fungsinya melalui alur cerita
4	PROSES MELIHAT	- Cahaya difokuskan oleh lensa ke retina - Retina menangkap cahaya dan mengubahnya menjadi sinyal - Sinyal dikirim ke otak melalui saraf optik - Otak memproses sinyal sehingga manusia dapat melihat	Si Cahaya sampai di retina, kemudian diteruskan ke otak, dan manusia dapat melihat benda di sekitarnya	Mengajarkan proses melihat secara runtut dan mudah dipahami
5	SINOPSIS	- Ringkasan singkat jalan cerita mulai dari awal hingga akhir - Pesan moral atau hal penting yang dapat dipelajari	Si Cahaya berhasil mengajarkan bagaimana manusia melihat dan mengapa penting untuk menjaga kesehatan mata	Membuat cerita dengan pesan bermakna dan menginspirasi pembaca untuk belajar

Gambar 4 Rancangan Isi

Selanjutnya, pada tahap development, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk flipbook digital. Dalam merealisasikan media pembelajaran ini, pembuatan karakter "Si Aca" dan bagian - bagian mata dibantu dengan

aplikasi Ibis Paint X, pembuatan ilustrasi buku dibantu dengan aplikasi Canva, sedangkan flipbook digital disusun dengan menggunakan platform Heyzine. Adapun tampilan media yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5 Cover Flipbook



Gambar 6 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 7 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 8 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 9 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 10 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 11 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 12 Salah Satu Alur Cerita



Gambar 13
 Halaman Belakang
 Flipbook

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah peneliti

melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan menggunakan angket yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga melibatkan siswa melalui uji kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa kelas V sekolah dasar. Hasil uji ahli dan uji respon siswa disajikan dalam tabel

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Skor Max	%	Kriteria
Tampilan Media	9	10	90%	Layak
Desain Media	9	10	90%	Sangat layak
Keterbacaan Teks	9	10	90%	Layak
Interaktivitas Media	8	10	80%	Layak
Kemudahan Penggunaan	9	10	90%	Sangat layak
Kesesuaian Visual	9	10	90%	Layak
Jumlah			88,33%	Sangat layak

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Skor Max	%	Kriteria
Kesesuaian	10	10	100%	Sangat layak

Materi				
Ketepatan Konsep	9	10	90%	Sangat layak
Penyajian Materi	8	9	88,8%	Sangat layak
Kesesuaian Bahasa	9	9	100%	Sangat layak
Keterkaitan Kontekstual	8	9	88.8%	Layak
Jumlah			93,52%	Sangat layak

Tabel 7 Hasil Uji Respon Siswa

Aspek	%	Kriteria
Tampilan Media Menarik	88%	Sangat Layak
Cerita Mudah Dipahami	92%	Sangat layak
Ilustrasi membantu memahami materi	90%	Layak
Bahasa mudah dimengerti	85%	Sangat Layak
Media membuat pembelajaran lebih menarik	85%	Sangat layak
Jumlah	88%	Sangat layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran IPAS pada materi sistem penglihatan. Validator ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, desain, keterbacaan, dan interaktivitas media, sedangkan validator ahli materi menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, dan keterkaitan materi dengan capaian pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh skor sebesar 50 dari total skor 60 dengan persentase kelayakan sebesar 83,33% dan termasuk kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan dan desain yang cukup baik serta layak digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh skor sebesar 36 dari total skor 44 dengan persentase kelayakan sebesar 81,82% dan termasuk kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan pembelajaran IPAS dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem penglihatan.

Berdasarkan hasil uji respon siswa terhadap media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa serta membantu siswa memahami materi sistem penglihatan dengan lebih mudah melalui penyajian cerita dan ilustrasi visual yang kontekstual.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual pada materi sistem penglihatan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dibatasi sampai tahap

develop (pengembangan), yaitu tahap define, design, dan develop.

Media yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan unsur storytelling dan pendekatan kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep sistem penglihatan yang bersifat abstrak. Penyajian materi dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa serta didukung dengan tampilan visual dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil uji validasi, media flipbook digital berbasis storytelling kontekstual memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dari ahli media, 87,06% dari ahli materi, serta 82,8% dari uji respon siswa dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media dan materi sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi sistem penglihatan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada tahap disseminate (penyebarluasan), karena materi yang

dikembangkan merupakan materi semester 1, sedangkan pelaksanaan penelitian dilakukan pada akhir tahun ajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses implementasi dan penyebarluasan produk tidak dapat dilakukan secara optimal kepada peserta didik sesuai waktu pembelajaran yang semestinya. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian pada waktu yang lebih sesuai dengan alokasi semester materi agar tahap penyebarluasan dan penerapan produk dapat dilakukan secara lebih maksimal dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. L., Rafiah, H., & Maulana, F. (2025). Kesulitan belajar siswa SD berdasarkan indikator Watson pada pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka. *JUPEIS Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 69–74.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss2.1526>
- Ainun, S., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04. *FONDATIA*, 8(3), 575–592.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5099>
- Apsari, K. W., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. a. A. (2025). Augmented Reality: media pembelajaran materi sistem penglihatan manusia siswa sekolah dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/ijnse.v8i2.75052>
- Dewi, L. P. a. F., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Contextual Teaching and Learning Berbasis Tri Hita Karana Dijadikan sebagai Model Pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 80–92.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.55993>
- Fitriani, F., Krismanto, W., & Usman, U. (2023). Improving Science Learning Process and Outcomes in Elementary Schools Through Contextual Teaching & Learning. *Education and Human Development Journal*, 8(1), 38–46.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i1.3980>
- Jumiati, J. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Upt Smp Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(6), 116–131.
<https://doi.org/10.46799/jst.v4i6.740>
- Komariah, M., As'ary, M. Y., Hanum, C. B., & Maftuh, B. (2023). IPAS Implementation in Elementary Schools: How teachers build student understanding. *Edunesia Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3),

- 1399–1412.
<https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.533>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Nengsih, S., & Haryanti, Y. D. (2024). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: MEDIA BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 58–67.
<https://doi.org/10.31949/madinasika.v5i2.7811>
- Rahmadhani, N. L., & Rohmah, N. D. (2025). ANALISIS MISKONSEPSI PADA BUKU IPAS KELAS V KURIKULUM MERDEKA. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 796.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.17985>
- Rahmawati, A., Budiana, S., & Chusen, H. W. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN TPACK BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY KELAS V SD. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1857–1866.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1850>
- Rahmawati, N., Marwanti, E., Ardhian, T., & Lestari, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Buku Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(1), 25–35.
<https://doi.org/10.62385/ijles.v2i1.110>
- Saryanto, Nurhasanah, E., Harahap, T. K., Basyari, A. M., Hasan, M., Sukendi, S Dewi, Y., Maemunah, N., Yasin, Satriadi, A., Susilo, M. J., Sudarmika, P., Sukanaya, G., Toharudin, M., & Susilawati, R. D. (2022). *Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar*. Tangerang: CV. Media Sains Indonesia.
- Sihombing, B., Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education Ei Madani*, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D).
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 138–149.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45898>
- Te'a, Y. V., Noge, M. D., Wau, M. P., & Kaka, P. W. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual

untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD pada Pembelajaran IPAS. Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan, 5(5), 4. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.4>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Zhafira, A. Z., Syafril, S., & Amriyah, C. (2026). Kontekstualisasi materi IPAS di sekolah dasar dalam mendukung pembelajaran deep learning. Attadrib Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i1.1160>