

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL PADA SUBTEMA AKU ANAK MANDIRI DI KELAS III SD

Novenni Kristin Sibarani¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}PGSD FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Alamat e-mail : novennikristinsibarani@umnaw.ac.id^{1*}

[,betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)²

ABSTRACT

The development of digital flipbook-based learning media on the subtheme I am an independent child is motivated by the fact that teachers are still not maximizing the use of learning media during learning which makes some students less enthusiastic in learning activities. Supporting facilities for some classes make learning activities with learning media, especially digital media, still lacking. This study aims to develop digital flipbook-based learning media on the subtheme I am an independent child and to determine the feasibility of media. This research uses Research and Development using the ADDIE development model through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were material experts, media experts and third grade students of SD Negeri 101901 Lubuk Pakam as many as 30 students. Data collection techniques in this study used observation, questionnaires and documentation. Data analysis techniques are qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that digital flipbook-based learning media products on the subtheme I am an independent child developed through the Canva application and published through the Heyzine flipbook application obtained product validation data values, namely by material expert validators of 82.6% in the "Very feasible" category and by media expert validators of 94% in the "Very feasible" category. The results of student responses to digital flipbook-based learning media products developed were declared "Very good" with a percentage of 94.73%. Based on the results of the feasibility assessment and student responses, it can be concluded that digital flipbook-based learning media products on the subtheme I am an independent child are very feasible and good to use in thematic learning theme 8 subtheme 2 I am an independent child in grade III SD.

Keywords: Learning Media, Digital Flipbook, Subtheme I am an Independent Child

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital pada subtema aku anak mandiri dilatarbelakangi oleh guru masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yang menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang mendukung bagi sebagian kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media digital masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook digital pada subtema aku anak mandiri serta untuk mengetahui kelayakan media. Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, design, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media serta siswa kelas

III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan produk media pembelajaran berbasis flipbook digital pada subtema aku anak mandiri yang dikembangkan melalui aplikasi canva dan dipublikasikan melalui aplikasi heyzine flipbook diperoleh nilai data validasi produk yaitu oleh validator ahli materi sebesar 82,6% dalam kategori "Sangat layak" dan oleh validator ahli media sebesar 94% dalam kategori "Sangat layak". Hasil respon siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis flipbook digital yang dikembangkan dinyatakan "Sangat baik" dengan hasil persentase 94,73%. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan respon siswa maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis flipbook digital pada subtema aku anak mandiri sangat layak dan baik digunakan dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 aku anak mandiri di kelas III SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook* Digital, Subtema Aku Anak Mandiri

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk mentransfer dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan oleh individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Proses pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik (guru, dosen, mentor) dan peserta didik (siswa, mahasiswa, peserta pelatihan) dengan tujuan mengembangkan potensi serta mempersiapkan individu untuk kehidupan pribadi, sosial dan profesional. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tidak dengan memiliki tujuan, perencanaan yang siap dan bersyarat untuk hidup dinegara yang tinggal didalam dan diluar sekolah disesuaikan melalui mekanisme peraturan tertulis yang berlaku. Sejalan dengan pendapat tersebut pemerintah sudah menetapkan tugas utama guru dan dosen yang tertuang dalam Undang-undang No.14 Tahun 2015 yaitu tugas utama seorang guru adalah membimbing, mendidik, mengajar, menilai, melatih dan mengevaluasi. Pembelajaran abad-21 harus memberikan pembelajaran

yang bermakna bagi peserta didik dimasa depan. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Pendidik profesional di abad-21 adalah mereka yang mahir mengintegrasikan teknologi mutakhir ke dalam rencana pelajaran mereka untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik di kelas (Keshavarz & Ghoneim, 2021). Martatiana, Novita & Purnamasari e., (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang kurang bervariasi serta teknologi yang belum dimanfaatkan dengan maksimal sehingga membuat peserta didik kurang antusias ketika belajar dan materi yang sifatnya umum kurang dipahami. Menurut Kodi, Hudha & Ayu., (2019) penggunaan

media pembelajaran yang menyertakan video, animasi, dan gambar menjadikan suasana belajar lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi walaupun materi bersifat abstrak. Karena itu, perlu adanya media pembelajaran berbasis digital untuk menunjang pembelajaran supaya suasana belajar dapat berjalan dengan menarik sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Media pembelajaran sudah menjadi hal yang wajib ada dalam pembelajaran. Karena arti media secara umum merupakan alat bantu untuk suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan Menurut Syarifuddin & Utari, (2022) media adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran dengan berupa penyaluran pesan supaya dapat terjadi proses interaksi komunikasi antara peserta didik dan guru. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk guru karena dapat mengurangi beban dalam menjelaskan serta menyimpulkan materi dengan lebih detail terhadap peserta didik (Syarifuddin. & Utari, 2022). Adapun fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat perantara atau pendukung dengan menghadirkan objek lain sebagai penyampaian pesan dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi empat kategori: media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang dapat dilihat disebut media visual, yang dapat didengar disebut media audio, yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan disebut media audio visual, dan yang mencakup media visual, audio dan audio visual disebut

media multimedia. Tergantung pada kebutuhan, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101901 Lubuk Pakam, menunjukkan bahwa guru masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yang menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Video serta buku merupakan media serta sumber belajar yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan pemahaman peserta didik menjadi rendah. Fasilitas yang kurang mendukung bagi sebagian kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media digital masih kurang seperti contohnya belum tersedianya ruang lab komputer ataupun penggunaan proyektor, karena tersedian proyektor yang terbatas. Sehingga kegiatan belajar dengan media digital memang sedikit kurang diterapkan. Maka dari itu media yang menarik, mudah digunakan dan perlu mulai diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya menggunakan media *flipbook*.

Buku ceria berbasis *flipbook* tentunya menjadi solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik. *Flipbook* digital juga dikenal sebagai sebuah buku tiga dimensi, didalam *flipbook* digital terdapat beberapa unsur media yaitu unsur teks, gambar, audio, dan video. *Flipbook* digital ini didesain sebagai media penunjang pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warista media

flipbook mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya (Kodi, 2019). Sanaky mengatakan *flipbook* dapat dikelompokkan media sound slide yang merupakan jenis dari media audio-visual (Amanullah, 2020). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital merupakan sebuah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Dari penelitian terdahulu oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar" dimana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan produk media *flipbook* digital untuk mata pelajaran IPS kelas V materi Indahya Keragaman di Negeriku. Hasil pengembangan produk merupakan media pendidikan *flipbook* digital pembelajaran IPS materi Indahya Keragaman di Negeriku. Hasil riset validasi pakar media didapatkan presentase sebesar 86,6% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian pakar materi didapatkan presentase sebesar 90,6% dikategorikan "sangat layak". Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86,80% dan uji kelompok besar didapatkan presentase sebesar 87,40%, sehingga media tersebut dinyatakan "sangat layak". Dapat disimpulkan dari perolehan penilaian bahwa media *flipbook* digital pada bidang IPS materi Indahya Keragaman di Negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan

untuk dijadikan sarana pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang dipakai guna memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Menurut Amalia (2019) *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) merupakan metode penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di dunia pendidikan.

Model pengembangan ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain *Analys* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Kegiatan penelitian pengembangan ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital menggunakan aplikasi canva dan dipublikasikan melalui *heyzine flipbook* pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran yang layak digunakan bagi peserta didik kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Ditahap analisis ini peneliti melakukan beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis ini sangat diperlukan untuk dapat menentukan desain yang dibuat dalam pengembangan media *flipbook* digital menggunakan aplikasi canva yang dipublikasikan

melalui *heyzine flipbook*. Adapun tahapan analisis sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Analisis Kurikulum
- c. Analisis Materi

2. Tahap Design (Design)

Dalam merancang media pembelajaran, terdapat dua tahapan perancangan yang penting. Tahap pertama adalah merancang kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran. Sementara itu tahap kedua adalah merancang media pembelajaran berbasis *flipbook* digital. Setelah selesai merancang, *flipbook* digital, langkah berikutnya adalah memvalidasi *flipbook* tersebut dengan dosen UMN Al-Washliyah Medan. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media tersebut layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Perlu dicatat bahwa rancangan media *flipbook* digital yang telah divalidasi pada tahap ini masih bersifat konseptual dan belum sempurna karena belum diujikan secara langsung dalam proses penelitian yang akan datang.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini proses pembuatan dan penyesuaian *flipbook*. Dalam tahap perancangan, telah disusun kerangka konseptual untuk mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan ini kerangka konseptual tersebut diwujudkan dalam bentuk produk pembelajaran yang siap digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, produk tersebut diproduksi dan kemudian divalidasi untuk

memastikan bahwa ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Selama tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dirancang diterapkan dalam konteks pembelajaran sebenarnya. Materi pelajaran disampaikan sesuai dengan media *flipbook* dibantu dengan RPP yang telah disusun. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut maka peneliti melakukan uji coba terhadap subjek penelitian peserta didik kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam. Saat uji coba produk media *flipbook* digital yang telah dikembangkan, peneliti membagikan angket yang akan dijawab oleh peserta didik untuk mengetahui kelayakan *flipbook* digital tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data nilai penggunaan media pembelajaran sebagai acuan untuk revisi. Tetapi dalam revisi harus mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan

4. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan untuk perbaikan yang lebih baik demi mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menganalisis media pada saat media diimplementasikan apakah masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Guna evaluasi ini juga ialah agar produk yang dibuat dapat berkualitas baik dan untuk melihat kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik untuk menganalisis data pada

penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut diukur menggunakan skala likert.

Tabel 3.5.1
Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan produk yang dilakukan peneliti yaitu menghasilkan produk *flipbook* digital sebagai media pembelajaran pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD. Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Berikut ini hasil penelitian dan deskripsi prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital sebagai media pembelajaran pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD. Sehingga hasil akhirnya diperoleh media pembelajaran *Flipbook* Digital yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD.

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan observasi dengan guru kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam sebelum melakukan perancangan produk media pembelajaran. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa *flipbook* digital. *Flipbook* digital yang berisi materi tematik Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 – 6 dengan memuat materi PKN, Matematika, Bahasa Indonesia, SBDP, dan PJOK.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan membuat produk awal media pembelajaran yang akan divalidasi kepada para ahli. Hasil revisi validasi produk awal untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran.

1. Produk Awal

Produk awal dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak. Produk awal akan dikatakan layak jika tidak ada revisi, tetapi sebaliknya jika dinyatakan belum layak maka produk tersebut memerlukan revisi. *Flipbook* digital merupakan sebuah buku digital yang dapat menyajikan teks, gambar, suara, video yang dirancang secara semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. *Flipbook* digital ini berisi tentang materi subtema aku anak mandiri pada pembelajaran 1-6. Berikut tampilan materi yang akan dibuat dalam bentuk *flipbook*.

2. Validasi Produk

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai materi dalam produk *Flipbook* Digital. Validasi ahli materi ini meliputi 3 aspek yaitu materi, bahasa, pembelajaran, dengan total 15 pernyataan untuk mendapatkan

kelayakan *Flipbook* Digital. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 kategori yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = Kurang layak, 1 = tidak layak. Setelah melalui tahap pengujian, dilakukanlah penyesuaian berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli. Berikut tabel hasil validasi ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Keterangan	Hasil Validasi
Jumlah total maksimum	75
Jumlah total skor yang diperoleh	52
Persentase	69,3%
Tingkat persentase	61 - 81%
Kriteria	Layak

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli materi dengan skor total 52 sedangkan skor maksimal adalah 75. Jadi hasil kelayakan materi pada *flipbook* digital adalah 69,3 yang pada tabel kategori kelayakan ialah layak digunakan setelah revisi atau perbaikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Keterangan	Hasil Validasi
Jumlah total maksimum	75
Jumlah total skor yang diperoleh	62
Persentase	82,6%
Tingkat persentase	81 - 100%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli materi dengan skor total 62, sedangkan skor maksimal adalah 75. Jadi hasil kelayakan materi pada media *flipbook* digital adalah 82,6% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa.

2. Validasi Ahli Media

Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui penilaian kelayakan ahli media terhadap produk *Flipbook* Digital yang dikembangkan. Validasi ahli media ini meliputi 6 aspek yaitu kebergunaan, keterbacaan, kualitas bentuk, kualitas gambar tampilan *flipbook* digital, kualitas audio *flipbook* digital dan kualitas video *flipbook* digital dengan total 20 pernyataan untuk mendapatkan kelayakan *flipbook* digital. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 kategori yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = Kurang layak, 1 = tidak layak. Setelah melalui tahap pengujian, dilakukanlah penyesuaian berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli. Berikut tabel hasil validasi ahli materi:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Hasil Perolehan
Jumlah total skor maksimum	100
Jumlah total skor yang diperoleh	94
Persentase	94%
Tingkat persentase	81 - 100%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan skor total 94, sedangkan skor maksimalnya 100, jadi hasil kelayakan media *flipbook* digital adalah 94% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

D. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini media *flipbook* digital yang telah dibuat dan di uji kelayakannya akan diterapkan pada sekolah yang dituju. Produk ini akan di uji kepada subjek sebanyak 30

siswa kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam. Produk yang akan diberikan merupakan sebuah flipbook digital yang berisikan materi Tema 8 Subtema 2 Aku Anak Mandiri sesuai dengan kurikulum dan RPP yang telah peneliti kembangkan. Media pembelajaran pada produk ini adalah flipbook digital. Implementasi adalah tahap uji coba produk setelah dikembangkan.

Pada fase ini, peneliti mendistribusikan kuesioner kepada peserta didik kelas III SD. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 kategori yaitu 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = Kurang layak, 1 = tidak layak.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata
1	Abigail	49	50	98	94,73%
2	Alfin	46	50	92	
3	Alvent	46	50	92	
4	Albert	48	50	96	
5	Aylyn	49	50	98	
6	Anggreeni	46	50	92	
7	Devi	49	50	98	
8	Dania	47	50	94	
9	Diva	49	50	98	
10	Elisa	48	50	96	
11	Gracia	49	50	98	
12	Jerry	48	50	96	
13	Jimmy	48	50	96	
14	Inike Agustina	47	50	94	
15	Khaira Ramadhani	45	50	90	
16	Kintan	45	50	90	
17	Luther	47	50	94	
18	Luis	45	50	90	
19	Maretta Ronauli	48	50	96	
20	Michael	47	50	94	
21	Nabila	46	50	92	
22	Nevan	48	50	96	
23	Nikita Olivia	47	50	94	
24	Rere	46	50	92	
25	Rizki	49	50	98	
26	Rifki	47	50	94	
27	Ruslan	48	50	96	

Berdasarkan tabel diatas , dapat dilihat bahwa hasil data respon siswa mengenai media flipbook digital pada pembelajaran tema 8 subtema 2 aku anak mandiri, dimana dari angket yang disebarakan kepada 30 siswa di kelas III memperoleh skor sebesar 1421 dari skor maksimum 150 dengan persentase 94,73. Sehingga

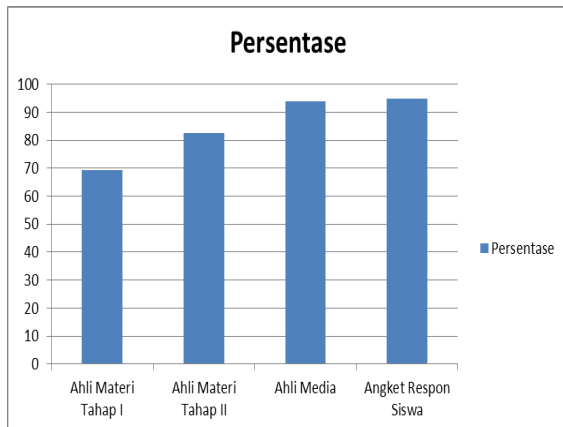
dari persentase tersebut media flipbook digital dikategorikan “sangat layak”.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi. Adapun data hasil penilaian media flipbook digital pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 aku anak mandiri yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi

Validator	Hasil Validasi		
	Nilai yang Didapat	Persentase	Kategori
Ahli Materi Tahap I	52	69,3	Layak
Ahli Materi Tahap II	62	82,6	Sangat Layak
Ahli Media	94	94	Sangat Layak
Angket Respon Siswa	1421	94,73	Sangat Layak



Pembahasan

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital ini menghasilkan produk media *flipbook* digital materi aku anak mandiri di kelas III. Proses pengembangan media *flipbook* digital ini menggunakan model ADDIE yang

terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran berbasis *flipbook* digital ini memiliki kemampuan dalam memperjelas materi pembelajaran yang akan disampaikan supaya diterima dan dipahami siswa.

Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap analisis (*Analysis*). Dimana peneliti menganalisis kebutuhan dengan observasi bersama guru kelas III SD Negeri 101901 Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat masalah diantaranya terdapat analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif.

Tahap kedua yaitu tahap design (*Design*), perancangan produk yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi digital dalam pembuatan *flipbook* digital. *Flipbook* digital dibuat dengan memuat gambar, teks, audio dan sebagainya. Materi disajikan dalam *flipbook* digital dengan sederhana dan menarik. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk ara ahli, dan angket respon siswa.

Tahap ketiga yaitu tahap development (*Pengembangan*), dimana pelaksanaannya dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh validator yaitu dua dosen dari PGSD UMN sebagai ahli materi dan ahli media. Kedua validator tersebut yaitu Ibu Dra. Dalimawaty Kadir, M.Pd sebagai ahli

materi dan Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd sebagai ahli media. Pada tahap ini produk divalidasi dan hasil penilaian yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk *flipbook* digital sehingga menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* digital yang sangat layak sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap keempat ialah tahap implementasi atau disebut dengan tahap uji coba produk *flipbook* digital di sekolah. Media pembelajaran yang selesai direvisi sesuai dengan saran para ahli dan dinyatakan layak dapat digunakan siswa kelas III untuk proses pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian siswa untuk mengetahui kelayakan *flipbook* digital. Uji coba dilaksanakan dengan mengisi sebuah angket respon siswa dengan jumlah siswa 30 orang. Uji coba *flipbook* digital di sekolah divalidasi oleh siswa menggunakan angket yang disediakan untuk mendapatkan penilaian untuk dilakukan revisi tahap akhir jika diperlukan untuk produk yang layak digunakan.

Tahap pengembangan yang terakhir adalah tahap Evaluation (Evaluasi). Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi kelayakan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil. Dari hasil yang telah didapatkan pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media *flipbook* digital sangat layak digunakan pada saat pembelajaran di kelas III SD.

Kualitas produk *flipbook* digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain sebelum melakukan uji coba produk. Hasil evaluasi yang didapat dari masing-masing validator

memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan *flipbook* digital sangat layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 5 sampai 1. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian oleh validasi ahli materi Ibu Dalimawaty, M.Pd mendapat skor 82,6 dengan kriteria "Sangat Layak" dan mendapat sedikit revisi. Kemudian hasil penilaian validasi ahli media yaitu Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd mendapatkan skor 94% dengan kategori "Sangat Layak" dan tanpa revisi. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 30 orang peserta didik mendapatkan skor 1421 dari jumlah skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan 94,73% sehingga dapat dikategorikan "Sangat Layak"

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media *flipbook*

digital pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 aku anak mandiri di kelas III SD. Media ini merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dengan adanya media *flipbook* digital ini peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen, serta angket respon siswa. Dari data validasi dari ahli materi (dosen) mencapai 82,6%, ahli media (dosen) mencapai 94% serta respon siswa mencapai 94,73%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81%-100%, maka media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 82,6%, 94%, dan 94,73%, maka media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dikategorikan sangat layak.

Maka pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD yang dikembangkan peneliti Sangat Layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137–142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 10
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Andani, T., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2022). *ANALISIS VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI GELOMBANG BUNYI DI SMA*. 4(3).
- Belajar, S. (n.d.). *Media*.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiaawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Hasibuan, F. H. (2023). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar: Literature Riview. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(2), 408–417.
- Ibtidaiyah, J. M. (2022). *Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah*. 1, 99–112.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar

- Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kelas, D. I., Sdn, I. V, Utami, A., Santi, P., & Prasetya, G. M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER PADA MATERI GAYA DAN GERAK*. 9(2), 88–101.
- Keshavarz, M., & Ghoneim, A. (2021). Preparing Educators to Teach in a Digital Age. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 22(1), 221–242.
<https://doi.org/10.19173/irrodl.v22i1.4910>
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Liavani, M., & Silalahi, B. R. (2023). *Pengembangan Media Lift the Flap Book Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat*. 2(1), 1361–1368.
- Mahya, N. Z. (2023). *Pengembangan Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Dan Gerak Bagi Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Banjarsari*. 1–112.
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27.
<https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v4i1.80>
- Opidianto, M., Reffiane, F., Huda, C., & Ismartiningsih, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Buria” Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 136–145.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.2570>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Prihantini. (2021). Strategi pembelajaran SD (B. Sari (ed.); Cetakan 1). Bumi Aksara.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Riskyniany, H. R., Novita, L., & Windiyani, T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Manusia dan Lingkungan. *Journal on Education*, 06(03), 16091–16099.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Sa'diyah, K. . (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran.

- Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308.
- Samsu. S. (2021). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (Issue May 2021).
- Saputra, N. (2022). Pembelajaran Tematik. *Pauddikdasmen Kemendikbud*, 149.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Simanjuntak, F., Christianus, S., Studi, P., Informasi, S., & Batam, U. I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video interaktif pada anak smp menggunakan metode 4d development of interactive video-based mathematics learning media for junior high school children using 4d method*. 7, 172–178.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.
- Sukadari, S. (2020). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 339–351.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i2.820>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- Urban, L., & Konsentrasi, D. (2020). *Diajukan untuk memenuhi tugas dan melengkapi Syarat memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Gigi*.
- Waliyul. (2023). Pengembangan E-Module Berbasis Flip PDF Professional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III SDN 018445 Hessa Perlompongan. *Journal Of Computer Science and Information Systems*, 4(3), 125–130.
- YenAmali, K., Kurniawati, N., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70.
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Yulistiana, & Setyawan, A. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwah 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 724–730.