

PENGEMBANGAN MEDIA *FIPBOOK DIGITAL* PADA MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V SD

Lia Rohaniya¹, Marhamah², Puji Ayurachmawati³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan IPA FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : liarohayani1124@gmail.com, marhamah@univpgri-palembang.ac.id , Pujjar29@gmail.com

ABSTRACT

This researcher aims to produce a digital flipbook media on the Material Indonesiaku Kaya Raya which is valid and practical for fifth grad students of SD Negeri 90 Palembang. The type of research used is R&D and uses the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques used are observation, questionnaires and documentation. Based on the result of the research of the digital flipbook media validator expert that was developed, it obtained a validity level of 85,8% categorized as "Very Valid". Then the practicality test of the teacher questionnaire response obtained a result of 93,3% categorized as "Very Practical", the one to one student questionnaire response obtained a result of 90% categorized as "Very Practical", the small group student v questionnaire response obtained a result of 91% categorized as "Very Practical", and the large group student questionnaire response obtained a result of 90,1% categorized as "Very Practical".

Keywords: *ADDIE, R&D, Digital Flipbook Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *flipbook digital* pada Materi Indonesiaku Kaya Raya yang valid dan praktis untuk siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D dan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ahli validator media *flipbook digital* yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan 85,8% dikategorikan "Sangat Valid". Kemudian uji kepraktisan respon angket guru memperoleh hasil sebesar 93,3% dikategorikan "Sangat Praktis", respon angket peserta didik *one to one* memperoleh hasil sebesar 90% di kategorikan "Sangat Praktis", respon angket peserta didik kelompok kecil (*Small Group*) memperoleh hasil sebesar 91% di kategorikan "Sangat Praktis", dan respon angket peserta didik kelompok besar memperoleh hasil sebesar 90,1% dikategorikan "Sangat Praktis".

Kata Kunci: *ADDIE, R&D, Media Flipbook Digital*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi agar mampu menjawab tantangan abad ke-21. Pendidikan berbasis student centered menjadi paradigma baru, di mana peserta didik didorong untuk aktif mencari dan menggali sumber belajar secara mandiri (Rahmawati & Atmojo, 2021). Pendidikan memiliki peranan strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka mampu bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Ervia et al., 2024).

Proses pembelajaran merupakan jantung dari pendidikan, di mana terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Lufri et al., 2020). Dalam proses ini, keberadaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menyenangkan (Ahmad & Mustika, 2021). Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi siswa untuk aktif

dalam proses pembelajaran (Rayanti et al., 2022).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual, audio, maupun audiovisual yang dapat memperjelas penyampaian materi (Shomad & Rahayu, 2022). Sayangnya, hasil observasi di SD Negeri 90 Palembang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media yang terbatas, seperti gambar dari buku atau PowerPoint. Media seperti ini dinilai kurang menarik dan menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat belajar.

Kondisi tersebut diperparah oleh fakta bahwa guru belum pernah menggunakan media *flipbook digital* dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik "Indonesiaku Kaya Raya". Padahal, Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah tersebut menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan (Budiwati et al., 2023).

Salah satu media yang dinilai tepat dalam mendukung pembelajaran IPAS adalah *flipbook digital*. Media ini dapat menampilkan kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya dalam bentuk buku digital yang menyerupai buku cetak, namun

dengan fitur yang lebih dinamis (Mutmainna et al., 2022). *Flipbook digital* memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi secara visual dan interaktif (Setiawan et al., 2020).

Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas *flipbook digital* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Qurratha'Aina et al. (2023) menyatakan bahwa *flipbook* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar digital. Purnamadewi dan Wiyasa (2022) menegaskan bahwa *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa. Andriani et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media ini praktis dan valid untuk digunakan. Pangestu et al. (2024) menyimpulkan bahwa *flipbook* efektif dalam meningkatkan literasi siswa.

Dengan memperhatikan kondisi tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *berupa flipbook digital* pada materi IPAS "Indonesiaku Kaya Raya" untuk kelas V SD. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum

Merdeka. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *flipbook digital* pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap *Analysis* mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah di lapangan, seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SD Negeri 90 Palembang. Sedangkan analisis materi difokuskan pada topik "Indonesiaku Kaya

Hayatinya" dalam mata pelajaran IPAS.

Pada tahap *Design*, peneliti mulai merancang *flipbook* digital menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine, dengan ukuran 1080 × 1350 piksel. Desain memuat materi pembelajaran, ilustrasi gambar, serta petunjuk penggunaan media yang disusun secara interaktif. Media yang telah dirancang kemudian masuk ke tahap *Development*, di mana dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta guru kelas V sebagai praktisi.

Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang. Uji coba dilakukan dalam tiga skala, yaitu *one-to-one*, *small group*, dan *large group*, untuk mengukur kepraktisan dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Tahap akhir yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi dan angket respons peserta didik serta guru. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik

analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor validasi dan kepraktisan media, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan masukan dari para ahli.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook Digital* untuk mata pelajaran IPAS pada materi "Indonesiaku Kaya Raya" di kelas V SD Negeri 90 Palembang. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di kelas V masih bersifat konvensional seperti gambar dari buku, PPT, atau alat peraga seadanya. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media *flipbook digital* yang dapat menampilkan teks, gambar, dan animasi secara menarik agar mempermudah siswa dalam memahami materi keanekaragaman flora, fauna, dan pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia.

Desain awal *flipbook* dibuat menggunakan Canva dan disempurnakan dengan platform *Heyzine*. *Flipbook* ini terdiri atas halaman cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, isi materi, dan rangkuman. Materi dikembangkan dari buku IPAS kelas V Kurikulum Merdeka, khususnya pada topik "Indonesiaku Kaya Hayatinya". Selanjutnya Tahap *development* melibatkan proses validasi produk oleh tiga validator ahli dari UPGPGRI Palembang dan satu guru kelas. Adapun hasil validasi terhadap media *flipbook* digital disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Flipbook* Digital

| Aspek nilai | Skor rata-rata | Kategori |
|------------------------|----------------|---------------------|
| Validasi Ahli Media | 82,2% | Sangat Valid |
| Validasi Ahli Materi | 88,8% | Sangat Valid |
| Validasi Ahli Bahasa | 86.6% | Sangat Valid |
| Rata-Rata Total | 85.8% | Sangat Valid |

Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan sangat valid digunakan dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Hasan et al. (2021) bahwa media pembelajaran

harus mampu menjadi alat bantu yang memfasilitasi penyampaian informasi dengan efektif dan efisien.

Tahap *implementasi Uji coba* dilakukan pada tiga kelompok: one-to-one (3 siswa), small group (12 siswa), dan large group (20 siswa). Penilaian dilakukan melalui angket kepraktisan.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media *Flipbook* Digital

| Jenis Uji Coba | Skor (%) | Kategori |
|----------------|----------|----------------|
| One-to-One | 90% | Sangat Praktis |
| Small Group | 91% | Sangat Praktis |
| Kelompok besar | 90.1% | Sangat Praktis |
| Respon Guru | 93.3% | Sangat Praktis |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya valid, tetapi juga sangat praktis. Ini sesuai dengan pernyataan Rahmawati et al. (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Produk yang dikembangkan berupa media *flipbook* digital bertema "Indonesiaku Kaya Raya". *Flipbook* ini mencakup: (1) Cover yang menarik dengan judul dan ilustrasi yang sesuai. (2) Petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa mengoperasikan. (3) Materi pokok

berupa: Keanekaragaman flora dan fauna Indonesia (wilayah Barat, Tengah, Timur). Pemanfaatan sumber daya alam (pangan, obat, kosmetik, kebutuhan sehari-hari). (4) Rangkuman dan refleksi untuk memperkuat pemahaman. (5) Ukuran: 1080 x 1350 pixel. (6) Platform desain: Canva dan Heyzine. Adapun draf prototpye produk yang dikembangkan sebagai berikut :



Gambar 1 Media *flipbook digital*

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flipbook digital pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD Negeri 90 Palembang

telah melalui seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis, yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media flipbook digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba kepada peserta didik.

Media ini memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 85,8% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan hasil kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik masing-masing mencapai skor rata-rata di atas 90% dengan kategori sangat praktis. Artinya, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS pada topik keanekaragaman hayati Indonesia. *Flipbook digital* ini terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta memberikan kemudahan dalam memahami materi yang bersifat visual dan konseptual. Dengan demikian, media *flipbook digital* sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum merdeka, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014.
- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*,
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534.
- Ervia, E., Harahap, R. D., & Chastanti, I. (2024). Analisis Perkembangan Kurikulum Biologi dari kurikulum 1984 Sampai dengan Kurikulum Merdeka. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 927–936.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–30.
- Lufri, M. S. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, metode pembelajaran*. CV. IRDH: Malang.
- Mutmainna, M., Musdar, M., & Kadir, M. R. (2022). Pengembangan Media Flipbook Dalam Pembelajaran Fisika. *Phydogogic: Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 5(1), 56–65.
- Pangestu, R. S., Wardani, K., Cahyandaru, P., & Setyawan, A. D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. *Authentic Education*, 1(1), 26–39.
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 490–495.
- Qurratha'Aina, A., Jannah, M., Nurhasanah, S., Anggraeni, F., & Rafli, M. F. (2023). Pengembangan Media Ajar Digital Berbantu Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(4), 117–121.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. Y. S. (2022). pengembangan media flipbook berbasis kearifan lokal kabupaten jepara tema 8 subtema 3 kelas IV di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658.
- Rayanti, N., Ichiana, N. N., & Hasan, R. (2022). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Kelas X. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 4(1), 13–20.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook

untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107–115.

Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1–5.

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta , CV.