

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Viona Alifita¹, Yeni Erita²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1ashvionaa@gmail.com](mailto:ashvionaa@gmail.com), [2yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

The current issue in elementary school learning is the low interest and motivation of students, particularly in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). This is mainly due to the continued use of conventional and unengaging teaching media, such as relying solely on textbooks and lecture methods. As a result, the learning process becomes less interactive and fails to stimulate students' enthusiasm for learning. Therefore, there is a need for innovative teaching media that can attract students' attention and make learning more enjoyable and meaningful. This study is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted in Grade IV at SDN 16 Mandau and SDN 43 Mandau. Data collection techniques involved validation questionnaires filled out by subject matter experts, language experts, and media experts, as well as practicality questionnaires completed by teachers and students. The aim of this research is to produce a digital Flipbook-based learning media that is valid and practical for IPAS learning. The results show that the developed Flipbook media obtained validation scores of 93.3% from subject matter experts, 100% from language experts, and 84% from media experts, with an overall average of 92.43%, all falling into the "very valid" category. The practicality test at SDN 16 Mandau resulted in a practicality score of 93.75% from teachers and 95.6% from students, categorized as "very practical." Similarly, at SDN 43 Mandau, the practicality scores were 96.87% from teachers and 98.5% from students, also categorized as "very practical." Thus, this digital Flipbook-based learning media is suitable for use in IPAS learning as it can enhance students' interest, participation, and understanding.

Keywords: Learning Media, Digital Flipbook, IPAS, Development, Elementary School

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini adalah masih rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik, seperti hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media ajar yang inovatif dan

mampu menarik perhatian peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 16 Mandau dan SDN 43 Mandau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Flipbook* yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 93,3%, ahli bahasa 100%, dan ahli media 84%, dengan keseluruhan rata-rata 92,43% yang semuanya berada pada kategori "sangat valid". Uji praktikalitas di SDN 16 Mandau memperoleh persentase kepraktisan 93,75% dari guru dan 95,6% dari peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya, Uji praktikalitas di SDN 43 Mandau memperoleh persentase kepraktisan 96,87% dari guru dan 98,5% dari peserta didik dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media digital berbasis *Flipbook* ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook* Digital, IPAS, Pengembangan, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perubahan dan perkembangan senantiasa berlangsung di seluruh aspek kehidupan, termasuk di bidang teknologi, budaya, ekonomi, dan sosial. Proses transformasi ini terjadi berkat adanya inovasi-inovasi baru yang dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia, meningkatkan efisiensi, serta membuka peluang-peluang baru dalam berbagai sektor. Perkembangan IPTEK pada masa revolusi 4.0 saat ini memberikan kemudahan bagi manusia untuk mengakses segala macam informasi

tanpa dibatasi waktu dan juga ruang. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan dan beradaptasi dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) guna mengembangkan potensi dasar peserta didik agar mampu bersaing dengan pesatnya perubahan kebutuhan zaman.

Salah satu perubahan tersebut adalah penyediaan media ajar berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagian besar pembelajaran masih berjalan secara konvensional, sehingga proses

pembelajaran berjalan satu arah yang mengakibatkan kondisi belajar menjadi kurang kondusif dan kurang menyenangkan. Hal ini terjadi karena guru masih belum mengoptimalkan media-media lain yang mampu memancing perhatian peserta didik, sehingga dapat fokus dalam mempelajari materi pembelajaran. Proses pembelajaran hendaknya berlangsung dalam lingkungan pendidikan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan merancang pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi peserta didik (Setiawan dan Napitulu, 2014).

Pembelajaran memerlukan pembaharuan dan inovasi karena kemajuan teknologi. Pembelajaran saat ini harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Penggunaan media dalam arus pembelajaran berjalan dengan baik, guru harus mampu memanfaatkan berbagai teknologi yang tersedia secara efektif. Harapannya, di era digital ini, guru dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya

sehingga pengalaman belajar peserta didik menyenangkan. Peserta didik tertarik dan mengikuti pelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Cahyadi (2019), media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pemberi (guru) ke penerima (peserta didik). Dengan demikian, pembelajaran diharapkan berjalan dengan menyenangkan melalui bantuan media pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media digital adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena materi-materi pembelajaran IPAS memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan

benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 16 Mandau dan SDN 43 Mandau, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS, guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok terkadang dilakukan agar pembelajaran tidak terlalu monoton. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan PowerPoint sebagai sumber belajarnya. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, maka hasil belajar peserta didik akan menjadi buruk, dan kualitas pendidikan semakin menurun.

Untuk mengatasi hal tersebut digunakan media pembelajaran *Flipbook*. *Flipbook* adalah media belajar buku digital yang seolah-olah dapat bergerak jika membalik halamannya (Rahmawati, Fajriyah, & Ysh, 2022). *Flipbook* dapat menarik

perhatian peserta didik sehingga suasana belajar di dalam kelas pun akan lebih menarik, komunikatif, dan interaktif. Memiliki kelebihan pada bagian penyajian materi yang di dalamnya mendukung banyak format dalam bentuk audio, video, gambar, bagan, dan juga teks menjadikan *Flipbook* sebagai buku digital yang lebih inovatif dibandingkan dengan e-book.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2017) yang mengembangkan *Flipbook* digital untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman konsep, membuat materi lebih menarik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan Santi dkk. (2023) juga mengembangkan bahan ajar siklus air berbasis *Flipbook* digital untuk kelas V Sekolah Dasar, bahwa *Flipbook* dapat dimanfaatkan oleh sekolah terutama pada kelas V dalam membantu proses belajar mengajar.

Penelitian selanjutnya, Sari & Ahmad (2021) mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* digital untuk mata pelajaran IPS kelas IV

sekolah dasar. Penelitian tersebut menghasilkan media yang memiliki kelayakan sangat baik dari segi materi dan media, serta mendapat respon positif dari peserta didik. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Penggunaan *Flipbook* ini bisa dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik supaya tidak monoton, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk, di mana judul penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.”**

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development* didefinisikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu produk serta menguji mutu produk. Penelitian pengembangan juga merupakan suatu upaya untuk menghasilkan atau menciptakan,

mengembangkan dan mevalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tujuan dari penelitian R&D ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook* yang berisi tentang materi pembelajaran melalui PDF atau link. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Mandau dan peserta didik kelas IV SD Negeri 43 Mandau.

Pertimbangan pemilihan subjek uji coba ini karena di sekolah tersebut belum dikembangkan media digital belajar menggunakan *Flipbook*. Di sekolah tersebut hanya menggunakan buku cetak, LKS dan HVS sebagai media ajar yang membuat peserta didik kurang tertarik dalam memahami materi yang diajarkan. Lingkungan dan peserta didik serta sarana dan prasarana di sekolah ini sudah memadai untuk mendukung peimplementasian produk yang peneliti hasilkan. Serta terdapat

kesediaan sekolah untuk mendukung keterlaksanaan penelitian dan menerima inovasi baru dalam pembelajaran.

Jenis data yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang diambil peneliti secara langsung di lapangan tanpa adanya pihak kedua. Data yang diambil dalam penelitian ini ada dua jenis. Pertama, data yang diambil dari hasil angket validasi ahli materi, bahasa, dan media terhadap *Flipbook* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Kedua, data dari hasil angket uji praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik untuk melihat respon kepraktisannya terhadap *Flipbook* pada pembelajaran IPAS di SD.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrumen validasi dan instrumen praktikalitas, tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh bertujuan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian. Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh hasil uji validitas media yang dikembangkan. Lembar validasi tersebut terdiri dari lembar validasi media, validasi materi,

dan validasi bahasa. Instrumen praktikalitas bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media. Instrumen yang digunakan peneliti adalah angket respon guru dan peserta didik.

1. Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Analisis data validitas media dilakukan dengan cara memberikan angket validasi kepada validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Pada angket validasi terdapat lima skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

Kategori	Skor Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Riduwan dan Sunarto (2019)

Untuk menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus Purwanto (2015), yaitu:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Nilai validitas

X : Skor mentah yang diperoleh

Y : Skor maksimum

Selanjutnya untuk menentukan nilai hasil akhir hasil validitas dari semua validator menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2019) sebagai berikut :

$$\bar{x} = \sum \frac{x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} : Rerata

$\sum xi$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Hasil yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kategori penilaian berikut:

Tabel 2 Kriteria Penetapan Tingkat Validasi

Skala Nilai	Skor	Persentase	Kategori
4	63-75	84%-100%	Sangat Valid
3	51-62,9	68%-83,9%	Valid
2	39-50,9	52%-67,9%	Cukup Valid
1	27-38,9	36%-51,9%	Tidak Valid

Sumber: Riduwan dan Sunarto (2019)

2. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Media Pembelajaran

Analisis data praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan respon peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam proses pembelajaran. Data angket respon guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media ini dianalisis menggunakan rumus dari Akbar (2013) berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kategori penilaian berikut:

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan

Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat Praktis
71%-85%	Praktis
56%-70%	Cukup Praktis
41%-55%	Kurang Praktis
< 40%	Tidak Praktis

Sumber: Akbar (2013)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis peserta didik, analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis kurikulum. Analisis peserta didik penting untuk dilakukan guna mengetahui karakteristik peserta didik, yang meliputi kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya.

Selanjutnya, analisis kebutuhan, bertujuan mengetahui masalah *urgent* dan sangat dibutuhkan dalam pengembangan media. Analisis yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN 16 Mandau dan SDN 43 Mandau. Serta melakukan studi lapangan di SDN 16 Mandau dan SDN 43 Mandau. Hasil analisis kebutuhan media

pembelajaran yang peneliti temukan, yaitu: (1) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan sajian menarik dan mudah dipahami; (2) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar; (3) Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan individual peserta didik; (4) Guru membutuhkan media pembelajaran terbaru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis materi dalam pengembangan media pembelajaran IPAS kelas IV SD bertujuan untuk memastikan kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan karakteristik peserta didik. Materi yang dipilih mencakup topik kebutuhan dan keinginan, alat tukar, nilai dan fungsi uang, serta kegiatan ekonomi dan peran pelaku ekonomi seperti produsen, distributor, dan konsumen. Materi ini dipilih karena dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan relevan untuk dikembangkan dalam bentuk media digital berbasis *Flipbook*.

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media ini adalah kurikulum merdeka. Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan analisis kurikulum, yang bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai kurikulum merdeka.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan prototype atau draf dari media yang akan dikembangkan. Media ini dirancang berdasarkan materi pembelajaran yang mengacu pada analisis CP dan TP yang sudah dirumuskan. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran menggunakan *Flipbook* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Untuk itu peneliti telah menyiapkan produknya pada link berikut, Media pertama: <https://heyzine.com/flipbook/01a932cd53.html>, untuk media kedua: <https://heyzine.com/flipbook/d1d52521a7.html>.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi media dengan memberikan angket serta media yang sudah dirancang kepada para ahli validator

untuk dapat dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi, saran, serta masukan, maka dilakukan revisi, setelah dilakukan revisi, dilakukan uji validasi kedua, sampai media dinyatakan layak oleh validator. Berikut nama validator yang telah memvalidasi media ini:

Tabel 4 Daftar Nama Validator

Validator	Keterangan
Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd	Validator Materi
Yesni Yenti, M.Pd	Validator Bahasa
Dr. Syofianti Engreini, M.Pd	Validator Media

Berikut hasil validasi yang diperoleh pada penelitian ini:

Tabel 5 Hasil Validasi

Aspek Validasi	Persentase	Keterangan
Materi	93,3%	Sangat Valid
Bahasa	100%	Sangat Valid
Media	84%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan	92,43%	Sangat Valid

4. Implementation (Penerapan)

Tahap ini merupakan tahap untuk menguji cobakan produk pada proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada kelas IV di SDN 16 mandau, dengan jumlah 18 orang peserta didik, dilanjutkan dengan penelitian pada kelas IV di SDN 43 Mandau dengan jumlah 20 orang peserta didik.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba praktikalitas.

Berikut hasil praktikalitas yang diperoleh pada penelitian ini:

Tabel 6 Hasil Praktikalitas SDN 16 Mandau

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	Respon guru	93,75%	Sangat Praktis
2	Respon peserta didik	95,6%	Sangat Praktis

Tabel 7 Hasil Praktikalitas SDN 43 Mandau

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	Respon guru	96,87%	Sangat Praktis
2	Respon peserta didik	98,5%	Sangat Praktis

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat pada hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, apakah penerapan media sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi berguna untuk melihat keberhasilan empat langkah kegiatan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa kesimpulan yang peneliti dapat adalah:

- a. Peserta didik sangat antusias saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*.
- b. Peserta didik terlihat aktif dan tertarik saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*.

- c. Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena media pembelajaran dilengkapi dengan video yang menarik.
- d. Pengolahan kelas menjadi lebih mudah.

E. Kesimpulan

Pengembangan media ini telah dikembangkan sesuai dengan model *ADDIE* yang telah diterapkan dalam penelitian. Maka, pengembangan media digital berbasis *Flipbook* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Purwanto, N. (2015). *Prinsip-prinsip penelitian pendidikan*. Cimahi: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. 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.
- Riduwan, & Sunarto. (2019). *Pengantar statistika untuk penelitian: Pendidikan, sosial, komunikasi, ekonomi, dan bisnis* (Cet. ke-10). Bandung: Alfabeta.
- Santi, L., Lubis, P. H., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan bahan ajar siklus air berbasis flipbook digital pada kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463–6476.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Setiawan, P. Z., & Napitupulu, E. (2014). Aplikasi media pembelajaran flipchart untuk meningkatkan penguasaan materi pertumbuhan dan perkembangan pada mata pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 141–152.