

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI SUMBER ENERGI KELAS III DI S ISLAM PLUS MIFTAHUL ULUM NGRONGGOT NGANJUK

Riska Rahayu¹, Mohamad Ayyub Mubtadik²

^{1,2} STAI Miftahul ‘Ula Nganjuk

riskarahayu669@gmail.com¹, ayyubmubtadik@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang masih belum optimal menjadi salah satu permasalahan mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket memiliki keterbatasan dalam menguraikan materi serta menimbulkan kesulitan pemahaman bagi siswa dalam mempelajari materi, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai dengan adanya Laptop dan LCD Proyektor. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flipbook melalui aplikasi Canva yang berisi mengenai materi Sumber Energi, Mengukur kelayakan produk, serta hasil uji coba produk untuk siswa kelas III SDI Plus Miftahul Ulum Ngronggot-Nganjuk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (foud-D). Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat kevalidan media yang di kembangkan. Adapun angket respon siswa untuk melihat keefektifan produk yang di kembangkan Media Flipbook memiliki keunggulan yakni, memuat poin-poin materi dalam desain yang menarik, proses pembuatan yang mudah dan tidak membutuhkan biaya banyak, serta desain buku digital yang simpel dan menarik memudahkan siswa dalam memahami materi. Keunggulan tersebut diperkuat berdasarkan hasil tahap validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,07%, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90,5%, hasil validasi kelayakan produk oleh guru memperoleh persentase sebesar 98%. Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba produk, media Flipbook didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan produk media Flipbook sesuai dengan analisis kebutuhan dan tingkat kelayakan produk masuk pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, Sumber Energi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada perubahan dan kemajuan dunia pendidikan. Dengan adanya Perkembangan tersebut metode pembelajaran banyak berkembang, baik metode pembelajaran, ataupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Akibat dari pembaharuan itu, pendidikan mengalami kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha

pembaharuan dalam dalam pendidikan.¹ Oemar Hamalik mengatakan bahwa perubahan merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen.²

Permasalahan yang ada pada peserta didik kelas III SDI Plus Miftahul Ulum ialah hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran tematik tema Energi dan Perubahannya subtema Sumber Energi pembelajaran 6. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Rabu, 02 Maret 2023 dengan Ibu Riana, S. Pd walikelas III proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sesuai dengan yang ada di buku peserta didik. Guru lebih dominan dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang antusias dan cenderung pasif. Sehingga berdampak pada siswa yang mudah bosan dan lebih memilih bermain sendiri dari pada memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi.³

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran didapati bawasannya seorang pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁴ Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di atas, maka pembelajaran tematik di kelas III SDI Plus Miftahul Ulum membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi menjadi lebih mudah dan menarik serta dapat memuat konten materi energi yang belum dijelaskan secara rinci pada buku paket ataupun sumber belajar lain yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah memahami materi tematik dengan baik khususnya pada materi Energi dan sumber-sumber energi.

Dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang beragam dapat dijadikan variasi dalam penggunaan media ajar dikelas, sehingga dengan media pembelajaran yang variatif peserta didik menjadi lebih antusias dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran yaitu media *Flipbook*, Karena dengan menampilkan media *Flipbook* yang dapat disajikan secara jelas, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran *Flipbook* dapat membantu siswa lebih aktif, pembelajaran lebih menarik dan mengesankan, khususnya siswa

¹Nurul Azizah Muhtar, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Information Communication and Technology (ICT)*” vol.7. (Tasikmalaya; UPI, 2020), 21.

² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakri, 1994), 2.

³ Hasil Wawancara dengan Riana, Guru Kelas III SD Islam Plus Miftahul Ulum. Rabu, 02 Maret 2023.

⁴ Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari, “*The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang*”, *Jurnal Birle*, Vol 2 No 3 (Agustus 2019), 148.

sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit semua yang guru utarakan atau yang disampaikan harus diperlihatkan dengan mata mereka.⁵

Penelitian pengembangan ini dibuat guna memberikan media pembelajaran yang menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik. Dan juga dengan media *flipbook* ini diharapkan anak menjadi lebih aktif dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jadi, penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada serta memvalidasi produk.

Dalam penelitian ini, produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran *Flipbook* dengan materi energi untuk siswa III SDI Plus Miftahul Ulum Ngronggot, dengan harapan dapat menunjang kebutuhan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan di luar kegiatan pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dimanapun dan kapanpun sehingga kemandirian belajar siswa dapat meningkat sesuai harapan dari tujuan pembelajaran maupun tujuan media pembelajaran tersebut.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D*). yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini di perkenalkan oleh Thiagarajan, dan Semmel pada tahun 1974 dan dapat dipilih sebagai model pengembangan yang sesuai dengan langkah-langkah pengembangan.⁶

Secara keseluruhan model pengembangan ini memiliki empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. *Define* (pendefinisian) merupakan kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan dan spesifikasinya, dimana tahapan ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan pada saat proses penelitian berlangsung. *Design* (perancangan), merupakan kegiatan yang dilakukan dalam membuat rancangan media pembelajaran yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) merupakan kegiatan untuk membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas media secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. *Dessimination* (penyebaran) merupakan kegiatan untuk menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dapat digunakan oleh penggunanya.

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahapan ini dianggap tahapan yang

⁵ Hasriani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pembelajaran Ipa Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar*. Skripsi, jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

⁶ Thiagarajan, sivasailam, dkk. *Pengembangan instruksional untuk pelatihan guru anak luar biasa*. Washiton DC: pusat nasional untuk sistem peningkatan pendidikan. 1974, 5.

ideal. Maka dari itu pada tahapan ini akan berfokus pada analisis terhadap situasi yang di hadapi oleh guru, karakteristik pesertadidik, materi yang di ajarkan dan perumusan indikator. Tahapan ini meliputi :

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, yang dimaksud adalah melakukan diagnosa awal untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu:

- 1) Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya kesadaran siswa akan betapa pentingnya materi Sumber Energi.
- 3) Kurang antusiasnya siswa karena media yang digunakan hanya berupa tulisan.
- 4) Kurangnya kemandirian belajar siswa, hal tersebut terlihat ketika peneliti mengamati pada proses pembelajaran.
- 5) Pemanfaatan media teknologi dan fasilitas pembelajaran yang kurang, karena pada proses pembelajaran masih hanya menggunakan modul yang diberikan guru.
- 6) Guru hanya memakai bahan ajar modul berbentuk Buku Ajar ketika menyampaikan materi.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengkaji kurikulum serta materi tematik Indonesia sesuai dengan standar isi dan dapat disampaikan melalui media *Flipbook*. Kurikulum yang digunakan di SDI Plus Miftahul Ulum adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran dan pengkajian yang mendalam dari Kurikulum sebelumnya. Kompetensi-kompetensi yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013 diarahkan untuk memberikan softskill dan hardskills berupa keterampilan dan keahlian bertahan hidup dalam kondisi yang penuh tantangan, perubahan, persaingan, ketidakpastian dan kerumitan-kerumitan dalam kehidupan.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik tema Energi dan Perubahannya subtema Sumber Energi pembelajaran 6 yang di distribusikan ke dalam 3 mata pelajaran yaitu PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

c. Analisis Tujuan

Tujuan menjadi landasan utama dalam penelitian dan pengembangan ini, agar nantinya hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini yaitu produk media pembelajaran *Flipbook* dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa dan guru. Dalam analisis tujuan peneliti menitikberatkan pada dua hal yaitu: analisis tujuan terkait cara memperbaiki hal-hal yang perlu diperbaiki dan analisis tujuan terkait ketercapaian materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran *Flipbook*. Peneliti merumuskan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu, menghasilkan produk media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.2

Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan KD 4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber energi dan bentuk tulisan dan visual menggunakan kosakata dan kalimat efektif yang ditujukan untuk siswa SDI Plus Miftahul Ulum kelas III.

d. Evaluasi Tahap Analisis

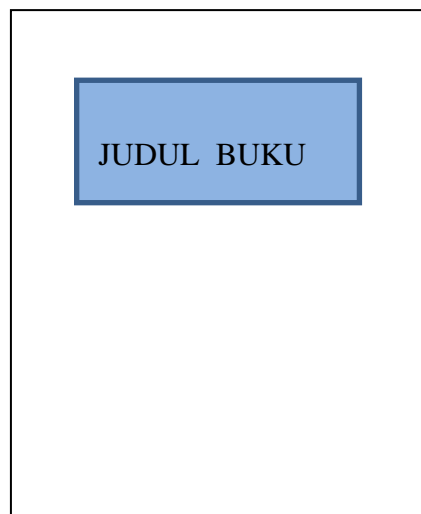
Evaluasi tahap analisis dilakukan setelah mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti melakukan beberapa langkah, sehingga dari tahap desain ini dapat memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan (*development*) produk *Flipbook* ini. Berikut merupakan beberapa langkah tersebut yaitu: membuat *storyboard*, merancang spesifikasi produk, dan evaluasi tahap desain.

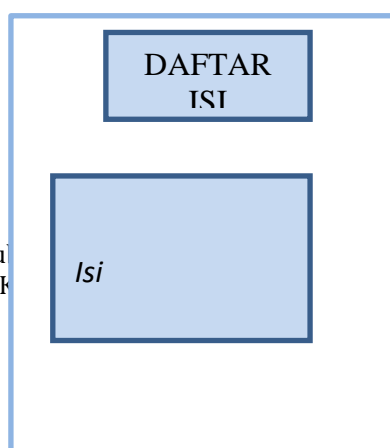
a. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan kerangka desain dari sebuah poster ataupun kerangka desain dari sebuah pengembangan produk lainnya, dengan tujuan agar mempermudah peneliti dalam mendesain media *Flipbook*, selain itu peneliti juga dapat mengetahui komponen-komponen yang dibutuhkan, berikut *Storyboard Flipbook* dengan materi Sumber Energi.



Gambar 3.1 *Storyboard* Sampul *Flipbook*

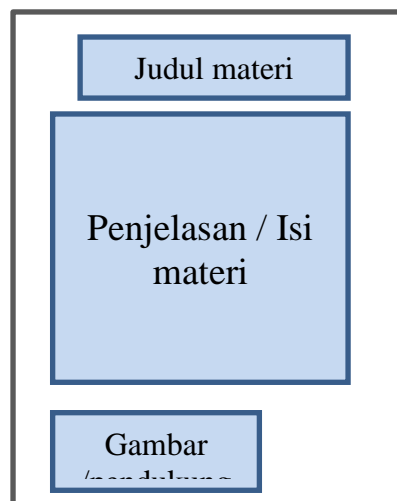
Pada bagian sampul Sampul *Flipbook* akan berisi judul buku dan background yang menggambarkan tentang judul buku yaitu Sumber Energi. Sampul didesain dengan gambar dan tulisan yang menarik agar pembaca tertarik untuk membaca.



HA

Gambar 3.2 *Storyboard* Daftar Isi *Flipbook*

Pada halaman Daftar Isi akan berisi tentang halaman materi untuk memudahkan pembaca menemukan materi yang dicari dan disertakan dari daftar halaman dari keseluruhan bagian yang terdapat pada media pembelajaran agar pembaca dengan mudah pokok bahasa yang ingin di cari oleh pembaca.



Gambar 3.3 *Storyboard* Isi *Flipbook*

Pada halaman materi akan berisi penjelasan materi yang di lengkapi dengan gambar dan video pendukung penjelasan materi dimana dalam suatu halaman media yang berisi materi, gambar animasi, dan vidio yang berisikan dari materi sumber energi. Background yang digunakan sangat sederhana dimana hanya menyesuaikan dengan warna dari karakteristik hewan tersebut.

Pada gambar desain buku digital di atas terdiri dari beberapa komponen isi yakni sampul depan, daftar Isi, dan bagian penjelasan materi dengan sedikit keterangan mengenai Sumber Energi disertai gambar dan juga video pendukung.

b. Merancang Spesifikasi Produk

Dalam tahap ini peneliti akan merumuskan spesifikasi dari produk media *Flipbook* yang merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan ini. Berikut merupakan beberapa rumusan spesifikasi produk yang akan peneliti jelaskan:

1) Penggunaan media pembelajaran Buku Digital

Media *Flipbook* dirancang untuk memudahkan guru dan siswa selama proses pembelajaran, selain itu juga dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam kelas.

2) Penggunaan media *Flipbook* di dalam kelas

Penggunaan media *Flipbook* adalah pada saat proses pembelajaran di dalam kelas dengan memperhatikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya, sehingga sebelum proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Flipbook* dimulai, diharapkan guru terlebih dahulu memahami petunjuk penggunaan poster dan RPP yang telah disusun sebelumnya. Media *Flipbook* dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran baik secara daring maupun luring.

3) Penggunaan media *Flipbook* secara mandiri

Penggunaan media *Flipbook* secara mandiri adalah siswa dapat memanfaatkan media *Flipbook* ini untuk belajar dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam kelas saja, dan tanpa harus adanya arahan dari guru.

4) Fungsi media pembelajaran *Flipbook*

Media *Flipbook* ini peneliti kembangkan dengan menyediakan beberapa fungsi utama yang dapat dikelompokkan menjadi dua bagian. Pertama, fungsi pengguna, merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna media *Flipbook* ini yang dalam hal ini adalah guru dan siswa untuk menunjang kebutuhan siswa selama proses pembelajaran dan selama siswa mau menggunakannya untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Kedua, fungsi pengembang, merupakan fungsi yang digunakan untuk melayani pengguna media *Flipbook* yakni guru dan siswa, pelayanan dari pengembang ini berasal dari informasi atau pesan dari pengguna baik kritik maupun saran, sehingga pengembang dapat melakukan perbaikan dan pembaharuan sesuai dari masukan para pengguna baik yang berupa kritik maupun saran.

c. Evaluasi Tahap Desain.

Evaluasi tahap desain dilakukan peneliti setelah mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan modifikasi bentuk awal materi pembelajaran yang telah disusun pada tahapan *define*. Meskipun sudah dirancang pada tahap *design*, hasil rancangan masih di anggap sebagai bentuk awal dari perangkat pembelajaran yang dimodifikasi sebelum menjadi produk final yang layak. Tahapan terdiri dari dua langka yaitu sebagai berikut :

a. Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi

Penilaian para ahli terhadap produk mencakup format, bahasa, ilustrasi dan isi. Materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih sesuai dengan materi pembelajaran, efektif, dan mudah digunakan. Penilaian dilakukan oleh validator ahli dibidangnya yakni validator ahli materi,

validator ahli media, dan juga pendidik sebagai validator ahli lapangan yang mengetahui karakteristik anak.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba revisi dilakukan terus menerus hingga diperoleh hasil yang diinginkan. Uji coba lapangan akan dilakukan di SDI Plus Miftahul ulum pada kelas III dengan kelompok kecil dahulu digunakan untuk memperoleh masukan dan respon sehingga peneliti dapat melakukan revisi untuk menyempurkan produk dan juga uji coba kelompok besar digunakan untuk memperoleh masukan secara langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap produk yang telah di buat.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan sehingga diterima pengguna baik secara individu,, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat.

Pada tahap penyebaran yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan *Link dan QR Code* yang telah dibuat. Dengan *link dan QR Code* tahap penyebaran lebih memudahkan peneliti dalam pelaksanaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Flipbook* dengan materi Sumber Energi. Pembuatan media *Flipbook* ini memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat utama dalam mendesain *Flipbook*. Media ini dikembangkan menggunakan model penelitian mengembangkan 4D yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develo* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Media *Flipbook* ini buku yang berbentuk digital atau elektronik dalam bentuk bergerak dengan transisi sederhana. Media *Flipbook* ini dapat diakses pada *smartphone*, laptop, atau komputer dalam bentuk *link*, *QR Code*, dan *Pdf*.

Media *Flipbook* ini berisikan mengenai materi Sumber Energi. Isi buku digital ini memuat beberapa materi mengenai Sumber Energi yang memuat poin-poinnya saja. Pada media *Flipbook* ini juga dilengkapi beberapa ilustrasi gambar yang mendukung pernyataan isi materi Sumber Energi. Pada bagian bawah beberapa halaman buku terdapat *Qr code* yang berisikan video penjelasan.

Dalam hal ini, materi yang digunakan adalah Sumber energi, yaitu materi pembelajaran yang berupa konsep dan mekanisme sehingga dibutuhkan media yang dapat menjelaskan sumber energi tersebut dengan baik. Maka dari itu, peneliti memilih media pembelajaran digital book dengan menggunakan aplikasi *Canva*, dimana media tersebut merupakan media yang dapat menggabungkan berbagai media ke dalam satu media saja yaitu dibutuhkan media yang dapat menjelaskan konsep sel tersebut dengan baik. Maka dari itu, peneliti memilih media pembelajaran digital book dengan menggunakan aplikasi *Flipbook*, dimana media tersebut merupakan media yang dapat menggabungkan berbagai media ke dalam satu media saja yaitu audio, video dan teks.



Gambar 4.1 Sampul *Flipbook*

Sampul depan media Flipbook disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yang berjudul “*Flipbook Education Sumber Energi kelas III*,” Media ini mengacu pada kurikulum K-13, *background* dalam media disesuaikan dengan tema dan materi yang di bahas dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat belajar siswa dan membuat pembaca dapat mengetahui makna dari judul sebelum membuka media.



Gambar 4.2 Daftar Isi *Flipbook*

Daftar isi berisikan bab penjelasan yang akan dibahas dalam isi materi dan disertakan dari daftar halaman dari keseluruhan bagian yang terdapat pada media pembelajaran agar pembaca dengan mudah pokok bahasa yang ingin di cari oleh pembaca.



Gambar 4.3 Halaman Materi Isi *Flipbook*

Isi materi pembelajaran di sesuaikan dengan K-13 dimana isi dari materi sesuai dengan standar kompetensi. Isi materi dalam media flipbook disajikan dalam bentuk *flip* dimana dalam suatu halaman media yang berisi materi, gambar animasi, dan video yang berisikan dari materi daur hidup hewan. *Background* yang digunakan sangat sederhana dimana hanya menyesuaikan dengan warna dari materi tersebut..

Hasil validasi kelayakan produk media *flipbook* dari muatan materinya dilakukan oleh Ibu Yuni Masrifatin, M. A. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan perhitungan persentase dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator. Berikut merupakan paparan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli materi pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Aspek komposisi dan keterbacaan poster	14	15	93,3%
2.	Aspek <i>Legibility</i>	19	20	95%
3.	Aspek <i>visibility</i>	10	10	100%
4.	Aspek keterlaksanaan	4	5	80%
	Rata-rata	47	50	92,07%

Sumber: Data primer yang diperoleh peneliti

Secara keseluruhan hasil penilaian validasi kelayakan produk oleh ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sebesar 92,07%. Berdasarkan kriteria kelayakan validitas pada Bab 3 hasil persentase tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% yang berarti tingkat kelayakan produk media *Flipbook* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” namun terdapat saran dari validator ahli materi.

Hasil Validasi kelayakan produk media *Flipbook* dari muatan produknya dilakukan oleh Bapak Barid Nizarudin Wajdi, M. A. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan perhitungan persentase dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator. Berikut merupakan paparan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli media pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Kelayakan Produk oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Aspek Prosedur Penggunaan	24	25	96%
2.	Aspek Tampilan	13	15	86%
3.	Aspek Isi	5	5	100%

4.	Aspek keterlaksanaan	4	5	80%
	Rata-rata	46	50	90,5%

Sumber: Data primer yang diperoleh peneliti

Secara keseluruhan hasil penilaian validasi kelayakan produk oleh ahli media mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90,5%. Berdasarkan kriteria kelayakan validitas pada Bab 3 hasil persentase tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% yang berarti tingkat kelayakan produk media *Flipbook* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” namun terdapat saran dari validator ahli media.

Hasil Uji Coba Produk Kecil dilakukan kepada 5 orang siswa kelas III SDI Plus Miftahul Ulum didapatkan hasil bahwa media *Flipbook* ini sangat menarik dan dapat membantu dalam proses belajar sumber energi bagi siswa. Hal tersebut berdasarkan persentase hasil uji coba melalui angket sebesar 90% sehingga kesimpulan dari hasil uji coba kecil produk menyatakan bahwa media *Flipbook* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kecil Produk

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Aspek komposisi dan keterbacaan poster	140	150	93%
2.	Aspek <i>Legibility</i>	130	150	86%
3.	Aspek <i>visibility</i>	140	150	93%
4.	Aspek keterlaksanaan	40	50	80%
	Rata-rata	450	500	90%

Sumber: Data primer yang diperoleh peneliti

Uji Coba Besar Produk dilakukan kepada 15 orang siswa kelas III SDI Plus Miftahul Ulum didapatkan hasil bahwa media *Flipbook* ini sangat menarik dan dapat membantu dalam proses belajar sumber energi bagi siswa. Hal tersebut berdasarkan persentase hasil uji coba melalui angket sebesar 90% sehingga kesimpulan dari hasil uji coba kecil produk menyatakan bahwa media *Flipbook* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Besar Produk

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Aspek komposisi dan keterbacaan poster	430	450	95%
2.	Aspek <i>Legibility</i>	440	450	97%
3.	Aspek <i>visibility</i>	442	450	98%
4.	Aspek keterlaksanaan	143	150	95%

	Rata-rata	1455	1500	97%
--	------------------	-------------	-------------	------------

Sumber: Data primer yang diperoleh peneliti

Hasil uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 97%. Berdasarkan kriteria kelayakan validitas persentase tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% yang berarti tingkat kelayakan produk media *Flipbook* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dijadikan media pembelajaran tematik.



Gambar 1. Para Peserta didik sedang belajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran Tematik kelas III SDI Plus Miftahul Ulum dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang meliputi pendefinisian, desain, dan pengembangan. Dalam proses pengembangan dilakukan dengan menggabungkan semua aspek dalam pembuatan media *flipbook*. Setelah melakukan penggabungan maka dilakukan uji validator untuk dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil dari validator maka dapat dilakukan uji coba terhadap siswa.
2. Hasil Uji Kelayakan produk yang di peroleh dari validator sangat valid dimana skor yang didapatkan dari masing-masing validator yaitu validasi materi mendapat rata-rata presentase 92,07%, dan validasi media mendapat rata – rata presentase 90,5% serta validasi oleh pendidik mendapat presentase rata-rata 98% yang di konversi kedalam pengkategorian kevalidan sehingga instrumen yang telah digunakan dalam penelitian ini dapat di uji cobakan.
3. Hasil dari uji coba produk mendapati keefektifan media pembelajaran *flipbook* sudah bisa dikatakan efektif dengan melihat media yang sudah memenuhi kriteria dalam penilaian multimedia interakti selain itu media *Flipbook* juga menumbuhkan antusias siswa dalam menerima materi yang disampaikan. Dimana media *flipbook* dirancang dengan sangat sederhana pada penelitian ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan efektif sesuai dengan hasil dari responden. Dari hasil angket siswa didapati rata-rata presentase 97% ini menunjukkan bawasannya media *Flipbook* sangat layak dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2017.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media. 1993.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakri. 1994.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia. 2011.
- Hasriani. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar : Makassar. 2021.
- I, Falahudin. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan*. Jurnal Lingkar Widyaiswara. 2014.
- M, Hasan. Dkk. *Media Pembelajaran In Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS*. Universitas Mulawarman : Samarinda dalam <http://eprints.unm.ac.id/20720/> . 2016.
- M, Miftah. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan. 2013.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2014.
- Muhtar, Nurul Azizah. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)*. Vol 7. Tasikmalaya : UPI. 2020.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Putakarya. 2012.
- Riyana & Sulsiliana. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wahana Prima. 2007.
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2015.
- Sivasailam, Thiagarajan dkk. *Pengembangan Instruksional untuk Pelatihan Guru Anak Luar Biasa*. Washington DC : pusat nasional untuk sistem peningkatan pendidikan. 1974.
- Sudiman. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo. 2002.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Media Group. 2013.
- Yulianda, Asri. Dkk. *The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Juniro High School (SMPN) 3 Kotapinang*. Jurnal Birle. Vol 2. No. 3. 2019
- Zulkifl, Moh. *Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 3*. Jakarta Selatan: Wahyumedial. 2022.