

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS *FLIPBOOK* PADA KELAS V TEMA 2 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 4 DI SD N 2 CINGKRONG

Uwuh Dwi Lestari¹⁾, Qoriati Mushafanah²⁾, M.Yusuf Setia Wardana³⁾

DOI :

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) Pengembangan bahan ajar *flipbook*, (2) Tingkat kevalidan bahan ajar *flipbook*, (3) Hasil Respon dari peserta didik dan guru kelas V. Pada pengujian media melibatkan 16 anak dan guru kelas V di SDN 2 Cingkrong menjadi subjek penelitian. Jenis penelitian ini adalah R&D atau "*Research and Development*". Dalam pengembangan bahan ajar *flipbook*, terdapat enam tahap, yaitu: (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Produk, dan (6) Uji Coba Produk. Instrumen pada penelitian ini adalah angket pengisian oleh peserta didik serta guru, dan angket validasi yang digunakan untuk menilai kevalidan materi ajar oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji kevalidan memperoleh skor dengan persentase sebesar 95% dari ahli media dan 95% dari ahli materi dengan kategori "sangat valid". Hasil uji kepraktisan atau kelayakan menunjukkan bahwa produk bahan ajar tematik *flipbook* yang diperbarui oleh peneliti sangat tepat untuk proses pembelajaran pada tema 2 subtema 2 di kelas V di SD N 2 Cingkrong. Skor persentase dari peserta didik mencapai 96,87% dengan kriteria "sangat layak", sedangkan skor persentase dari guru mencapai 92,5% dengan kriteria "sangat layak". Dengan demikian, bahan ajar *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti valid dan cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, *Flipbook*

History Article

Received 11 Desember 2023

Approved 15 Desember 2023

Published 26 Maret 2024

How to Cite

Lestari,U.D., Qoriati. & Wardana, Y.S. (2024).

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook* Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di

SDN 2 Cingkrong. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 14-26

Coressponding Author:

Jl.Supriyadi, Kalicari II No.22, Semarang Timur

E-mail: uwuhdwi1604@gmail.com

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang selalu berubah, pendidikan memegang peranan yang penting dalam mengembangkan suatu potensi serta karakteristik peserta didik. Suasana pembelajaran yang memadai dan menyenangkan dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dan dapat menggali atau mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga dapat mengembangkan dimensi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, keterampilan, dan pengendalian diri yang lebih baik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memanfaatkan media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan apabila guru mampu mengkomunikasikan materi kepada anak didik dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada, tidak hanya itu namun guru juga harus bisa memfasilitasi peserta didik dengan suasana belajar yang lebih berbeda dari biasanya. Untuk menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik dapat melalui media (Roby Anggara 2022:424). Pembelajaran tidak akan lengkap tanpa menggunakan media pembelajaran (Tania Ike 2022:648). Fungsi dari media pembelajaran untuk membantu mempermudah anak didik dalam memahami materi pembelajaran serta memberikan pengalaman baru selama proses belajar berlangsung. Pada kurikulum 2013, pembelajaran yang dilaksanakan disekolah dasar yaitu pembelajaran tematik. Dimana pada pembelajaran ini memadukan beberapa muatan pelajaran kedalam satu pembelajaran. Materi yang diberikan dalam pembelajaran tematik juga mengaplikasikan contoh-contoh konkret dari kehidupan sehari-hari, dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi peserta didik.

Ciri pembelajaran tematik ialah melibatkan aktivitas pembelajaran yang bermakna, sehingga lebih tahan lama pada daya ingat peserta didik. Pembelajaran dapat mengeksplorasi lingkungan tempat peserta didik tinggal agar lebih bermakna. Pembelajaran bermakna dapat didukung dengan pengembangan media bahan ajar yang interaktif serta mendukung sehingga peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Untuk membuat desain dan tampilan pada bahan ajar salah satunya menggunakan software canva yang diubah kedalam *flip*, hal tersebut dapat membuat bahan ajar lebih bernyawa atau interaktif karena didukung oleh fitur-fitur pendukung lainnya. *Flipbook* ini cocok digunakan untuk mengembangkan bahan ajar karena *flipbook* berisi kumpulan kertas atau lembaran halaman yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, video, grafik, dsb serta dapat divariasikan secara bertahap serta tampak bernyawa atau hidup. Berdasarkan hasil dari pra survei di SDN 2 Cingkrong, pembelajaran yang dilakukan seorang guru belum memanfaatkan media yang interaktif, situasi tersebut dapat menurunkan tingkat keterlibatan dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dan memastikan pembelajaran berjalan secara optimal. Untuk memperbaiki sistem pendidikan disekolah, guru harusnya menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta kreatif dengan melihat fasilitas di sekolah yang cukup memadai seperti adanya laptop/komputer, proyektor, LCD serta jaringan internet.

Oleh karena itu, peran seorang pendidik menjadi pokok penting untuk menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan serta menyediakan materi yang menarik untuk mendorong keaktifan peserta didik. Penggunaan flipbook sebagai alat bantu pembelajaran

merupakan solusi yang efektif untuk memperkaya materi pembelajaran dengan menyajikan teks, gambar, grafik, warna, audio, animasi, dan video, sehingga lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Hasil pengamatan serta wawancara kepada guru kelas V di SDN 2 Cingkrong, Kabupaten Grobogan, menunjukkan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum 2013 dan menggunakan buku guru, buku siswa pemerintah, dan buku LKS sebagai sumber belajar. Namun, keterbatasan media dan sumber belajar menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk menciptakan media yang lebih interaktif dengan bantuan software *flipbook*. Keputusan ini didasarkan pada kesesuaian *flipbook* untuk mengembangkan bahan ajar dan belum adanya pemanfaatan aplikasi *flipbook* dalam mendesain buku elektronik di sekolah. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook* Pada Kelas V Tema Subtema 2 Pembelajaran 4 di SD N 2 Cingkrong".

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan yaitu R&D (*Research and Development*). Metode R&D ini merupakan suatu tahapan yang digunakan untuk menciptakan dan memperbaiki produk yang sudah ada atau produk dengan inovasi baru, serta dapat dijustifikasi atau dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan merupakan strategi untuk menciptakan suatu produk khusus dan menguji tingkat kelayakan atau keefektifannya. Peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) karena mereka ingin mengembangkan sebuah produk bahan ajar dalam bentuk *flipbook*. Bahan ajar *flipbook* ini dikembangkan dari sumber yang sudah ada, contohnya buku siswa, buku guru, dan sumber lainnya, kemudian diubah menjadi alternatif bahan ajar yang interaktif dengan inovasi baru, serta melalui tahap pengujian. Subjek penelitian terdiri dari kelas V dengan sampel 16 anak dan guru kelas V di SD N 2 Cingkrong. Instrumen penelitian terdiri dari angket untuk validasi ahli materi dan ahli media serta angket tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap *flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti meningkatkan bahan ajar *flipbook* dengan tahapan-tahapan dalam metode R&D (*Research and Development*) yang dijelaskan oleh Sugiyono. Tahapan pengembangan tersebut terdiri dari 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Pembuatan Produk Massal. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil enam langkah dari proses pengembangan. Modifikasi langkah yang dilaksanakan oleh peneliti antara lain:

1. Potensi dan permasalahan

Peneliti mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki oleh guru dan peserta didik, namun mengungkapkan permasalahan yang terdapat di kelas tersebut. Potensi dan hambatan yang diidentifikasi yaitu guru serta peserta didik masih mengandalkan materi ajar berupa

buku siswa dan buku guru, sehingga pembelajaran kurang interaktif dan terpaku buku saja.

2. Pengumpulan data

Hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru dan observasi kepada peserat didik kelas V di SD N 2 Cingkrong, peneliti mengidentifikasi potensi serta hambatan dalam kegiatan belajar. Peneliti juga menggunakan informasi tersebut untuk merumuskan solusi, yaitu dengan mengembangkan bahan ajar tematik berbasis *flipbook* sebagai alternatif yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

3. Desain Produk

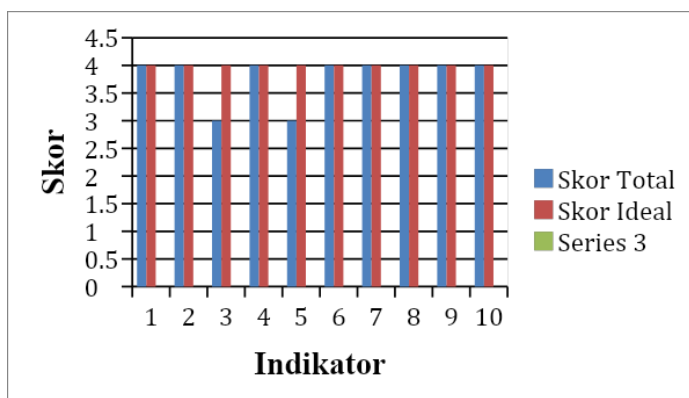
Peneliti menyusun konsep bahan ajar tematik terlebih dahulu. Setelah konsep disusun, langkah selanjutnya adalah membuat desain cover dan background menggunakan Canva, sementara untuk bagian isi bahan ajar dikombinasikan menggunakan Microsoft Word 2010. Hasilnya akan dijadikan file dalam format PDF dengan ukuran kertas A4. Selanjutnya, file PDF akan diubah menjadi bentuk *flipbook* menggunakan software *Flip PDF Corporate* berupa draft.

4. Validasi Desain

Validasi desain bahan ajar tematik berbasis *flipbook* dengan mengajukan bahan ajar tersebut dihadapan tim validator. Selanjutnya, peneliti mendistribusikan angket validasi kepada ahli bahan ajar materi dan ahli desain media untuk mengukur tingkat kevalidan bahan ajar yang telah disempurnakan. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar tersebut telah sesuai.

Hasil validasi ahli media

Ahli media ditujukan untuk menilai tingkat kevalidan media bahan ajar *flipbook* sebelum dilakukan uji coba produk. Berikut hasil tanggapan dari ahli media terhadap bahan ajar dalam bentuk diagram.



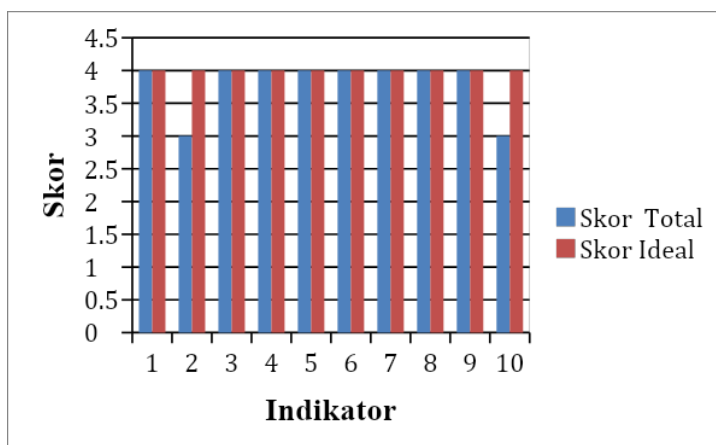
Gambar 1. Perolehan Dari Ahli Desain Media

Pada gambar 1, dapat dilihat bahwa validasi dari a media memperoleh hasil rata-rata persentase keidealan sebesar 95% sehingga bahan ajar *flipbook* termasuk dalam kategori

“sangat valid” dan dapat digunakan pada kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran 4 di SD N 2 Cingkrong.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilaksanakan oleh validator materi bertujuan untuk mengukur kelanjutan dan kecukupan materi yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Berikut hasil tanggapan dari ahli materi terhadap bahan ajar dalam bentuk diagram.



Gambar 2. Perolehan Validasi Ahli Materi


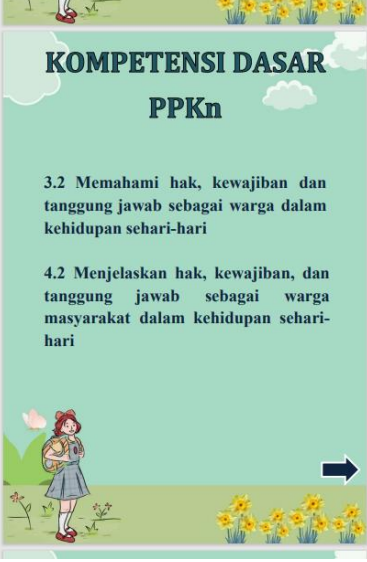
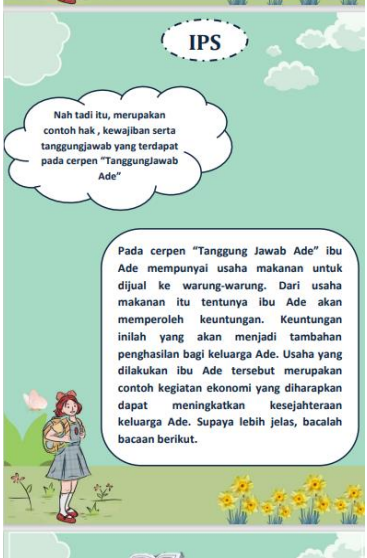
Diagram diatas merupakan hasil validasi ahli materi memperoleh hasil rata-rata persentase keidealan sebesar 95% sehingga bahan ajar *flipbook* termasuk dalam kategori “sangat valid” dan dapat diaplikasikan pada kelas V di SDN 2 Cingkrong.

5. Revisi Desain

Pada tahap perbaikan desain, langkah yang diambil oleh peneliti tidak berbeda jauh dari saat membuat desain produk awal. Perbedaannya terletak pada pemilihan jenis font dan pengaturan ukuran tata letak yang digunakan. Peneliti melakukan perbaikan materi yang masih kurang serta gambar-gambar yang kurang sesuai dengan isi materi untuk disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SD N 2 Cingkrong.


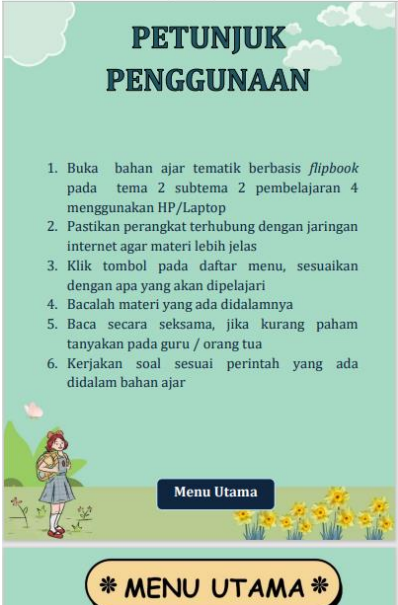
Tabel 1. Bahan Ajar Tematik Berbasis *flipbook* Sebelum Revisi



No	Gambar	Keterangan
1		<p>Cover bahan ajar tematik berbasis <i>flipbook</i> pada kelas V</p>
2		<p>Halaman petunjuk penggunaan</p>

<p>3</p>		<p>Halaman pemetaan tema</p>
<p>4</p>		<p>Halaman KD dan Indikator</p>
<p>5</p>		<p>Halaman isi materi tema 2 udara bersih bagi kesehatan</p>

Berdasarkan produk yang telah dibuat peneliti masih terdapat beberapa kekurangan. Peneliti akan melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi. Sebelum dilakukan uji coba produk direvisi agar dapat di uji cobakan di SDN 2 Cingkrong. Berikut merupakan hasil setelah direvisi :

Tabel 2 Bahan Ajar Tematik Berbasis *flipbook* Setelah Revisi

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Cover bahan ajar tematik berbasis <i>flipbook</i> kelas V dengan perubahan beberapa perbedaan font size dan penambahan judul</p>
2		<p>Halaman petunjuk penggunaan. Perubahan dan penambahan petunjuk.</p>

<p>3</p>		<p>Halaman pemetaan tema. Penambahan muatan pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 4</p>
<p>4</p>		<p>Halaman kompetensi dasar dengan penambahan indikator dan pengeditan desain</p>

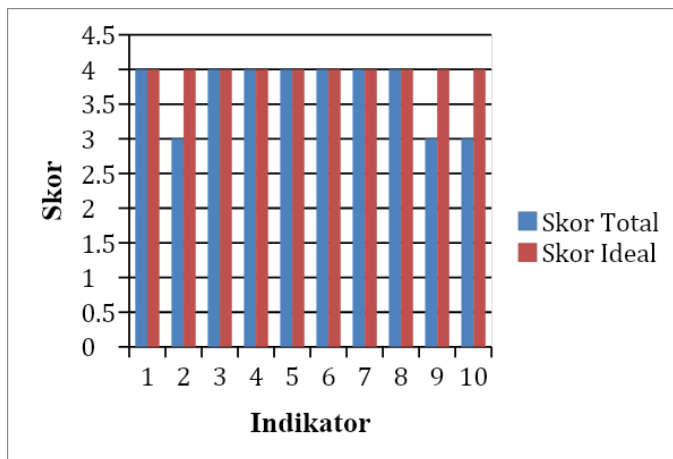
Berdasarkan gambar-gambar tersebut, peneliti dapat melakukan uji coba produk di lapangan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru mengenai bahan ajar tematik berbasis *flipbook* yang dijadikan android.

6. Pengujian Produk

Percobaan produk dilaksanakan di SD N 2 Cingkrong dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis *flipbook* secara offline dengan membagikan bahan ajar yang sudah dirubah versi android lalu guru dan peserta didik memahami dan mempelajari cara penggunaan *flipbook* dan materi yang ada didalam *flipbook* kemudian peserta didik serta guru mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui respon dan mengukur tingkat kepraktisan atau kelayakan bahan ajar tematik berbasis *flipbook* pada kelas V di SDN 2 Cingkrong.

Hasil Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru digunakan sebagai tolak ukur guru kelas V terhadap kelayakan serta kepraktisan bahan ajar *flipbook* yang diuji coba secara offline di SDN 2 Cingkrong. Berikut adalah hasil dari pengisian angket respon guru kelas V:

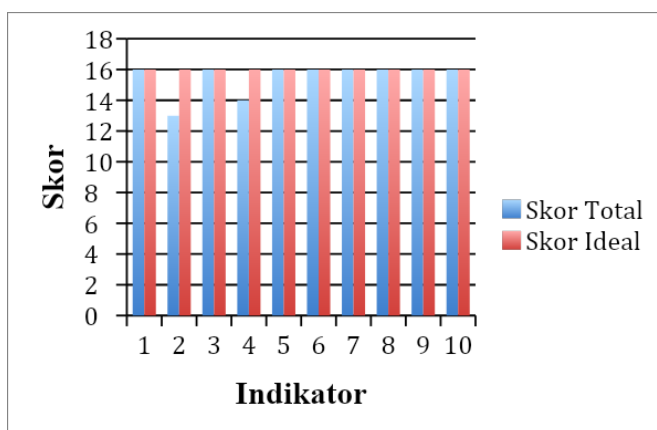


Gambar 3. Hasil Tanggapan Guru

Dari gambar 3, hasil rata-rata persentase guru sebanyak 92.5%, yang menandakan bahwa materi ajar *flipbook* dalam kategori "sangat layak" dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil Tanggapan peserta didik

Tujuan dari angket tanggapan peserta didik ini untuk menilai tanggapan peserta didik terhadap kelayakan dan keberterimaan materi ajar *flipbook*. Angket ini diisi oleh peserta didik kelas V di SD N 2 Cingkrong, dan hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Tanggapan Peserta Didik

Gambar diatas merupakan hasil rata-rata persentase penilaian dari respon peserta didik mencapai 96,87%. Hal tersebut menyatakan materi ajar *flipbook* masuk dalam kategori "sangat layak" serta cocok untuk diaplikasikan di sekolah.

SIMPULAN

Hasil penelitian bahan ajar *flipbook* oleh peneliti menunjukkan bahwa materi ajar tersebut mendapat skor rata-rata persentase 95% dari ahli desain media dengan kriteria "sangat valid", serta memperoleh nilai rata-rata persentase 95% dari ahli materi dengan kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar tematik berbasis *flipbook* layak digunakan dengan muatan PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS di kelas V tema 2 di SD N 2 Cingkrong. Bahan ajar ini telah memperoleh skor persentase keidealan dari tanggapan guru sebesar 92,5% dengan kriteria "sangat layak" dan skor rata-rata persentase keidealan dari tanggapan peserta didik sebanyak 96,87% dengan kriteria "sangat layak". Pemanfaatan bahan ajar berbasis *flipbook* membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi, karena isi materi sesuai dengan buku siswa serta buku guru serta disajikan secara jelas dan menarik. Keunggulan lainnya adalah kemudahan akses, di mana bahan ajar ini dapat dipelajari secara mandiri, baik di kelas, di sekolah, maupun di rumah. Selain itu, bahan ajar *flipbook* ini juga dapat digunakan untuk percobaan baik di rumah atau di sekolah karena fleksibel dan berinteraksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, dkk. "Pengembangan E-Module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Laju Reaksi". Jurnal Zarah. Vol. 8 No. 1. 2020.
- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan: Teori, penelitian, dan pengembangan*. 5(12), 1793-1799.
- Amanullah, Muhammad Abror. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran.
- Ari Nurwidiyanti, P. M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar.
- Dayanti, Zeni Rahma, Resa Respati, and Rosarina Gyartini. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education* 04(05):704–11.
- Ditaningtyas, W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (Cergam) Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).

- Maharcika, A.A.M, dkk. “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI”. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol. 5 No 2. 2021.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan modul elektronik (E-Modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165-174.
- Marlina. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Etnokonstruktivisme Dalam Topik Lacak dan Tengkuluk Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas V Sekolah Dasar.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK MANFAAT ENERGI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 44-57.
- Prasetio, K. A., Sukamto, S., & Wardana, M. Y. S. (2018, March). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUTAKSIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SEKOLAH DASAR. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HIMA DAN PRODI PGSD 2017*.
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020, November). Pengembangan E-modul berbasis kvisoft flipbook maker perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 523-530).
- 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.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di Sma.
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar.
- Sugiyono,D.(2023). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Sugiyono. “Motode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D”. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sugiyono. “Motode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanlitatif, Kuantitatif, Dan R&D”. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Wibowo, Edi. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker”. Skripsi UIN Raden Intan Lampung. 2018.
- Wibowo., E. P. (2018). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Matematika*, 147-156.

Wijayanto, & Zuhri, M. S. (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.