

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

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

PENGEMBANGAN E-FLIPBOOK SENI RUPA PADA KURIKULUM MERDEKA KELAS IV SD N PANDEANLAMPER 05

DOI: 10.26877/literasi.v4i2.20481

Putri Rahmasari¹⁾, Prasena Arisyanto²⁾, Qoriati Mushafanah³⁾

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni rupa dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, dan memungkinkan mereka untuk menjelajahi berbagai media seni dengan lebih luas. Media *E-Flipbook* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang masih menggunakan metode pengajaran yang konvensional karena kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran seni rupa. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase 95%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *e-flipbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Media *E-Flipbook*, *ADDIE*, Hasil Penilaian

History Article

Received 25 Agustus 2024

Approved 30 Agustus 2024

Published 30 September 2024

How to Cite

Rahmasari, P, Arisyanto & Qoriati. (2024).

Pengembangan *e-flipbook* seni rupa pada kurikulum merdeka kelas IV sd negeri pandeanlamper 05.

Literasi, 4(2), 272-278

Coresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No 24 – Dr. Cipto, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ putrirhmaa23@gmail.com

² prasenaarisyanto@upgris.ac.id,

³ qoriatimushafanah@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Media ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Abdillah (2020) “media ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia”. Media ajar menjadi komponen penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Media ajar yang mencakup tentang materi yang harus disampaikan dalam proses pembelajaran menjadikan media ajar ini menjadi hal yang penting dan menarik untuk mendukung keberhasilan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Abidin (Matanari, 2019) mendefinisikan “*Argues that teaching materials or instructional material generally consist of knowledge, skills, and attitudes that students must learn in order to achieve predetermined competency standards*”. Yang artinya media ajar atau materi bahan ajar pada umumnya terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Pendidikan berbasis teknologi mengacu pada konteks dan alasan mengapa penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Era digital yang berkembang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk pendidikan. Perkembangan ini menciptakan tantangan dan peluang unik dalam menghadapi kebutuhan siswa yang semakin kompleks dan tuntutan global yang berkembang. Dalam era informasi saat ini, akses terhadap pengetahuan dan informasi menjadi semakin mudah berkat teknologi. Namun, untuk memastikan pendidikan yang relevan dan berdaya saing, kita harus memanfaatkan potensi teknologi dengan bijak.

Observasi pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2) tahun 2022/2023 dengan guru kelas IV dengan Ibu Erlin Novianita S.pd SD di SD Negeri Pandean Lamper 05, ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran seni rupa sebagai pendukung pembelajaran saintifik, saat pembelajaran berlangsung guru sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan, sehingga kebanyakan siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan membuat bosan.

Dalam konteks ini, penelitian mengenai “Pengembangan *E-Flipbook* Seni Rupa Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV di SDN Pandean Lamper 05” menjadi sangat penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktis bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran seni rupa di tingkat dasar. Dengan demikian, penelitian ini akan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan seni rupa di SDN Pandean Lamper 05, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penelitian dan pengembangan menggunakan model *analysis, design, development, implementation and Evaluation (ADDIE)* untuk menilai

dampak yang dihasilkan Media *E-Flipbook* terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Pandeanlamper 05 Semarang.

Albet Maydiantoro (2019) menjelaskan bahwa penelitian RnD adalah metode penelitian yang memanfaatkan proses investigasi dengan tujuan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Bisa berupa metode atau teknologi yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan yang menjadi tema penelitian

ADDIE merupakan suatu model atau pendekatan penelitian untuk merancang suatu program atau pengembangan dalam bidang pengajaran, baik pengajaran formal di sekolah maupun nonformal (Netty Nababan, 2020). Penerapan model *ADDIE* meliputi beberapa aspek seperti dikutip dari Setiawan dkk. (2021) sebagai berikut:

a. Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data untuk mengetahui apa saja yang diperlukan pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, sasaran pembelajaran, kondisi sekitar atau kondisi lingkungan, dan hambatan yang mungkin terjadi di masa depan

b. Design

Pada tahap kedua, peneliti melakukan desain instruksional untuk membuat struktur program atau produk berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya.

c. Development

Peneliti mengembangkan program atau produk yang dibuat, meliputi modul, bahan ajar, dan juga media pembelajaran yang digunakan.

d. Implementation

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk atau program yang telah disiapkan sebelumnya di dalam kelas untuk memberikan pengajaran bagi khalayak atau target penelitian.

e. Evaluation

Setelah mengimplementasikan produk, peneliti mengevaluasi apakah pengembangan produknya telah memenuhi tujuan menciptakan materi yang dimaksud.

Peneliti menggunakan sampel siswa kelas IV SD N Pandean Lamper 05 untuk penelitian. Data yang dikumpulkan peneliti berupa validasi dari ahli media dan materi, siswa dan guru yang bertugas sebagai guru kelas IV. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kelayakan media seperti terlihat pada Tabel 1 dan angket kepada siswa dan guru untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

| Kriteria Kelayakan | Klasifikasi |
|--------------------|--------------------|
| 100% -81% | Sangat Layak |
| 80% -61% | Layak |
| 60% -41% | Cukup Layak |
| 40% -21% | Tidak Layak |
| 20% -0% | Sangat Tidak Layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini menerapkan prosedur model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pembahasan sesuai standar yang digunakan model ADDIE menguraikan media pembelajaran menggunakan *E-Flipbook* yang dibuat oleh peneliti.

a. Analisis

Dalam proses pengembangan, langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa, untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, berupa pengamatan kegiatan pembelajaran dikelas, media yang digunakan guru. Peneliti juga melakukan wawancara guru wali kelas IV SD N Pandean Lamper 05, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai sumber ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara guru kelas IV SD N Pandean Lamper 05, bersama ibu Erlin Novianti S.pd SD. Didapatkan bahwa pembelajaran selama pandemi dilakukan dengan pemberian tugas-tugas melalui media *whatsAppGrup*. Berharap ada media pembelajaran yang memiliki inovasi baru agar dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran selama proses belajar di rumah. Serta agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam proses belajar di rumah.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penting untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran ini harus mampu menarik perhatian siswa agar fokus belajar. Peneliti menemukan bahwa interaktif media pembelajaran menggunakan *E-Flipbook* bisa menjadi solusi karena membuat peserta didik semakin tertarik, sehingga peserta didik lebih banyak berpusat pada pembelajaran (Ulfa Nursafitri, 2020). yang dapat mendorong hasil belajar, motivasi siswa, dan fokus siswa dalam belajar.

b. Design

Setelah menganalisis permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran *e-flipbook* sesuai dengan kebutuhan materi di kelas. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *e-flipbook* dengan tujuan mempermudah siswa dalam belajar sehingga siswa dapat tertarik dalam pembelajaran dan

dapat diakses oleh siswa secara mandiri pada masing-masing perangkat dan juga dapat memicu respon dari siswa yang sedang belajar. Sedangkan dari segi isi materinya peneliti melibatkan komponen-komponen berikut untuk membentuk kerangka penelitian, seperti (1) judul materi, (2) kompetensi dan indikator, (3) tujuan pembelajaran, (4) isi materi, dan (5) evaluasi pembelajaran. Berikut gambar media *e-flipbook* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Media *E-Flipbook*

c. Development

Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran dengan memasukkan ornamen pendukung pada media tersebut yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini peneliti juga melakukan evaluasi terhadap media yang telah dibuat sebelumnya. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan meminta penilaian kepada ahli media pembelajaran dengan menggunakan kelayakan media dengan ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum dan ahli materi bapak Rofian S.Pd M.Pd. Tabel mengenai hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

| Aspek | Nilai | Skor Maksimal |
|--------------|-------|---------------|
| Tampilan | 47 | 50 |
| Pemrograman | 19 | 20 |
| Pembelajaran | 29 | 30 |
| Jumlah | 95 | 100 |
| Persentase | | 95% |

Berdasarkan hasil validasi *e-flipbook* oleh ahli media Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum. Pada Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa validitas *e-flipbook* mendapat persentase nilai 95%, sehingga dikategorikan bahwa *e-flipbook* sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Data hasil validasi ahli materi berupa skor penilaian terhadap materi yang disajikan pada *e-flipbook* sesuai dengan instrumen yang telah dibuat. Selain nilai, peneliti juga memperoleh saran dan masukan untuk perbaikan terhadap *e-flipbook* yang dikembangkan. Dosen validator yang memberikan penilaian pada validasi ahli materi yaitu bapak Rofian S.Pd., M.Pd. Data hasil validasi ahli materi bapak Rofian S.Pd M.Pd. tertera pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi

| Aspek | Nilai | Skor Maksimal |
|------------------|-------|---------------|
| Kebenaran Konsep | 15 | 15 |
| Materi | 48 | 50 |
| Pembelajaran | 32 | 35 |
| Jumlah | 95 | 100 |
| Persentase | 95% | |

Berdasarkan hasil validasi *e-flipbook* oleh ahli materi bapak Rofian S.Pd., M.Pd. Pada Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa validitas *e-flipbook* mendapat persentase nilai 95%, sehingga dikategorikan bahwa *e-flipbook* sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

d. Implementation

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *e-flipbook* di kelas. Implementasi ini dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap beberapa aspek yang akan dinilai. Aspek-aspek tersebut sesuai dengan penjelasan yang dilakukan oleh Nadzif dkk. (2022); Yolanda dkk. (2022) tentang penilaian media pembelajaran interaktif dengan model ADDIE yaitu kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran *e-flipbook*, kemudahan dalam memahami materi, kenyamanan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Dari hasil observasi pada tahap pelaksanaan, peneliti menemukan adanya perbedaan antara siswa yang menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran *e-flipbook*. Saat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan *e-flipbook* siswa lebih aktif dalam pembelajaran, seperti berdiskusi dengan teman dan guru, serta menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan angket kepada guru selaku pendidik dan siswa untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran *e-flipbook* digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Respon Siswa

| Aspek | Nilai | Skor Maksimal |
|---------------------|-------|---------------|
| Tampilan | 14,7 | 15 |
| Materi dan Motivasi | 29,3 | 30 |
| Jumlah | 44 | 45 |
| Persentase | 97% | |

Berdasarkan hasil peneliti respon siswa diatas menemukan bahwa 97% siswa merasa media pembelajaran *e-flipbook* sudah tepat dan memudahkan mereka dalam mempelajari materi.

Berdasarkan hasil penilaian respon guru dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5 Hasil Respon Guru

| Aspek | Nilai | Skor Maksimal |
|--------------|-------|---------------|
| Tampilan | 50 | 50 |
| Materi | 22 | 25 |
| Pembelajaran | 14 | 15 |
| Jumlah | 86 | 90 |
| Persentase | | 95% |

Hasil tanggapan yang diisi oleh, ibu Erlin Novianita S.Pd menunjukkan Persentase 95% “Sangat Layak”

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan media pembelajaran *e-flipbook* ini dapat mendukung dalam pembelajaran, sehingga guru mempunyai alternatif untuk menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi media ini harus digunakan dengan alat teknologi karena bersifat elektronik seperti menggunakan laptop, computer, atau *handphone*, namun tidak semua siswa memiliki *handphone* dan sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flipbook* Berbasis *Unity Of Sciences* Pada Materi Perubahan Lingkungan. Skripsi Semarang. Universitas Islam Negeri Wali Songo.
- Anandari, Q. S. (2019). Deskripsi Minat dan Persepsi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(2), 169–173.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Arina, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Ary, M. & Utami S. H. F. R. (2017). Pengembangan Media Flipbook pada Materi Data Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2 (11), 1450–1455
- Asrial, A., dkk. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33.
- Fia Alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi. “Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Peserta Didik Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta”. *AlAulad: Journal Of Islamic Primary Education* 3 No. 1 (2020): <https://doi.org/journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187.