

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LIFT THE FLAP BOOK* DENGAN *GAME WORDWALL* PADA MATERI IPAS KELAS IV SDN SAWAH BESAR 01 SEMARANG

Arasy Dian Az-Zukhruf Imamuddin Hakim¹⁾, Mira Azizah²⁾, Intan Rahmawati³⁾

DOI : [10.26877/literasi.v5i2.25207](https://doi.org/10.26877/literasi.v5i2.25207)

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* pada materi IPAS kelas IV sekolah dasar. (2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* pada materi IPAS kelas IV sekolah dasar. Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran *Lift The Flap Book* dinyatakan layak digunakan dengan perolehan presentase skor hasil validasi materi sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dan skor hasil validasi media sebesar 98,75% dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil respon guru sebagai analisis kelayakan media memperoleh presentase sebesar 88,4% masuk dalam kategori sangat layak, sedangkan perolehan presentase angket respon peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 90,8% dengan katategori sangat layak. Simpulannya bahwa pengembangan media *Lift The Flap Book* dengan *game Wordwall* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, IPAS

Abstract

The objectives of this study are: (1) To determine the development of Lift The Flap Book Learning Media for IPAS material in fourth grade elementary school. (2) To determine the feasibility of Lift The Flap Book Learning Media for IPAS material in fourth grade elementary school. This study is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE (Analysis Design, Development, Implementation, and Evaluation) research model. The data analysis techniques used in this study were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the study showed that the Lift The Flap Book learning media was deemed feasible for use, with a material validation score of 97.5% based on the criteria of highly feasible and a media validation score of 98.75% based on the criteria of highly feasible. The results of the teacher response as an analysis of media feasibility obtained a percentage of 88.4%, which is in the very feasible category, while the percentage obtained from the student response questionnaire obtained an average of 90.8% in the very feasible category. In conclusion, the development of Lift The Flap Book media with the Wordwall game is feasible for use as learning media in the classroom.

Keywords: Learning Media, Development, IPAS

History Article

Received 24 Juli 2025

Approved 16 Agustus 2025

How to Cite

Hakim, A, D, A, I. & Azizah, M. & Rahmawati, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Lift*



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi timur No. 24, Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ sajida05ai@gmail.com ² miraazizah@upgris.ac.id ³ intanrahmawati@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berbasis karakter dan budaya bangsa adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan karakter anak bangsa pada peserta didiknya melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di sekolah (Hakim dan Darajat 2023). Oleh karena itu, untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi, dibutuhkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan suatu bangsa.

Teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sarana transfer ilmu dari guru ke siswa sesuai kebutuhan. Miasari et al. (2022), Teknologi mempunyai kekuatan untuk mengubah pengajaran dengan mengantarkan guru dengan siswa ke konten, sumber daya, dan sistem profesional yang membantu mereka meningkatkan pengajaran mereka sendiri dan mempersonalisasikan pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran IPAS agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan antara ilmu alam dan sosial. Kemendikbud melalui buku saku Kurikulum Merdeka menjelaskan bahwasannya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar disebabkan karena anak usia sekolah dasar melihat segala sesuatu secara terpadu dan utuh. Hal ini bertujuan agar siswa sekolah dasar dapat mempelajari materi yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Wijayanti dan Anita, (2023), tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C. (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD memiliki beberapa tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat: Pertama mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; Kedua berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; Ketiga mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; Keempat mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu; Kelima memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan Keenam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan

dari IPAS tersebut memberikan tanggung jawab kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sawah Besar 01, menunjukkan bahwa sebanyak 38% siswa kelas IV mengalami kesulitan memahami materi saat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. SDN Sawah Besar 01 telah menerapkan media pembelajaran audio visual di kelas. Akan tetapi, dalam penerapannya tidak maksimal karena hanya diterapkan pada materi pelajaran tertentu saja. Dari permasalahan tersebut, alternatif solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menyenangkan (Widyaningrum, 2021; Wibowo, 2020; Wahyuningsih, 2022). Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa (Untari, 2018; Umayu, 2020; Soeharyono, 2022). Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan menarik (Safitri, 2019; Rahmayani, 2019; Rahmi, 2019). Penggunaan media yang tepat dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi materi pelajaran (Putri, 2018; Nursimah, 2021; Nizma, 2020). Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Maghfiroh, 2022; Listyarini, 2018; Kotijah, 2018).

Pengembangan media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten materi sesuai dengan kebutuhan siswa (Hardiansyah, 2021; Hanifah, 2019; Dwitia, 2018). Media yang dirancang secara kreatif dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Budiman, 2020; Buchori, 2017; Ardina, 2019). Dengan media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan lebih optimal (Afifah, 2018; Afidah, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan konsentrasi siswa selama proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media yang inovatif menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN Sawah Besar 01.

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 73% siswa kelas IV SDN Sawah Besar 01 tertarik menggunakan media pembelajaran buku disertai gambar/ilustrasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis memilih menggunakan media *Lift The Flap Book*.

Media *Lift The Flap Book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang terdiri dari dua kertas yang direkatkan dan menyisahkan sebageian kertas untuk dapat dibuka ke kanan ataupun ke kiri serta di balik kertas yang dapat dibuka tersebut terdapat informasi yang berisikan materi pelajaran atau gambar-gambar (Liavani, May, and Silalahi, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harmila, Rintis, dan Muffikhul (2021) mengenai media pembelajaran berbasis *Lift The Flap Book* pada materi tangga nada kelas V sekolah dasar, diperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Lift The Flap Book*. Peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media.

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 92% siswa kelas IV SDN Sawah Besar 01 selain tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis gambar, juga tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis game. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis memilih menggunakan media game edukasi Wordwall.

Hasil akhir pengembangan media pembelajaran ini berupa *Lift The Flap Book*, yaitu buku bergambar yang dicetak, dimana pada bagian gambar dapat dibuka untuk mendapatkan informasi pada gambar menggunakan konsep angkat tutup. Selain itu, terdapat media berbasis game interaktif menggunakan web Wordwall. Game dapat diakses melalui scan barcode yang dicetak dalam *Lift The Flap Book*. Pengembangan media pembelajaran tersebut menjadi alternatif solusi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Simpulan yang didapat dari permasalahan di atas adalah untuk mengembangkan dan menyusun media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai Kurikulum Merdeka pada materi IPAS kelas IV. Peneliti akan melakukan sebuah penelitian Research and Development yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* pada Materi IPAS BAB 5 (Cerita tentang Daerahku) Kelas IV SDN Sawah Besar 01 Semarang”.

Penelitian ini perlu dilakukan karena dalam pendidikan diperlukan adanya perkembangan teknologi, sehingga diharapkan dapat menghasilkan inovasi media pembelajaran yang praktis dan efektif sebagai solusi atas permasalahan yang ada, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) menurut Sugiyono (2016:297) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menciptakan suatu produk diperlukan analisis kebutuhan dan selanjutnya diuji keefektifan produk agar dapat bermanfaat pada masyarakat luas. Penelitian pengembangan media pembelajaran *Lift The Flap Book* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE biasa digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Kelima langkah pengembangan desain pembelajaran model ADDIE menurut Sugiyono (2022) yaitu: (1) Analisis (Analysis) (2) Desain (Design) (3) Pengembangan (Develop) (4) Implementasi (Implementation) (5) Evaluasi (Evaluation).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan dilaksanakan pada kelas IV SDN Sawah Besar 01 yang terletak pada Jl. Tambak Dalam Raya No. 2, Sawah Besar, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah. Subyek dari penelitian berjumlah 27 peserta didik. Obyek penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Lift The Flap Book* pada mata pelajaran IPAS kelas IV BAB 5 Cerita tentang Daerahku Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif menurut

(Suryantoro dan Kusdyana, 2020), merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan merekam aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara, penyebaran angket, dan observasi di SDN Sawah Besar 01.

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti melakukan validasi media dengan validator ahli dan validator media untuk mengetahui kekurangan media. Ahli model pada penelitian ini adalah dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Tujuan dari tahap validasi agar dapat mengetahui kelayakan model bahan ajar yang sudah dikembangkan. Ahli materi dan ahli media pada penelitian ini adalah dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Tujuan dari tahap validasi agar dapat mengetahui kelayakan model bahan ajar yang sudah dikembangkan. Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan analisis data deskriptif kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator, guru, dan siswa. Analisis data menggunakan rumus presentase se-bagaimana yang disebutkan Arikunto (2010):

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Presentase
- F = Frekuensi jawaban
- N = Jumlah skor total

Dari persentase yang telah diperoleh, kemudian diubah dalam kriteria analisis data kualitatif melalui range persentase untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Lift The Flap Book* yang telah dikembangkan, Range persentase antara lain:

Tabel 1. Range Presentase

Interval	Keterangan
86%-100%	Sangat layak/ Tidak revisi
71%-85%	Layak/ Revisi
56%-70%	Cukup layak/ Tidak layak
41%-55%	Kurang layak/ Tidak layak
25%-40%	Tidak layak/ Tidak layak

Berdasarkan tabel 1 dijelaskan bahwa dalam menghitung penilaian angket, diperlukan rumus persentase yang lalu dilihat nilainya melalui interval dan kriteria kualitatif sehingga dapat diketahui apakah media yang dibuat peneliti valid atau tidak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kesulitan siswa dalam memahami pelajaran IPAS. Studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini, dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV SDN Sawah Besar 01, penyebaran angket, dan observasi saat proses pembelajaran berlangsung. Proses wawancara berlangsung pada tanggal 6 Mei 2024, penyebaran angket siswa dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024, sedangkan observasi dilakukan pada tanggal 14 Juni 2024.

1. Hasil Wawancara Implementasi Pembelajaran

Langkah awal penelitian dilakukan dengan observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara dengan narasumber guru wali kelas IV. Menurut Pak Donis, siswa lebih aktif di kelas saat pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Beliau menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa sama seperti penjelasan yang terdapat di buku guru dan buku siswa. Guru biasanya memanfaatkan video di internet atau menggunakan aplikasi Quizizz, lalu ditayangkan melalui proyektor di kelas. Menurut guru, penggunaan media di kelas masih belum maksimal karena keterbatasan waktu pembuatan, sehingga hanya diterapkan pada materi tertentu saja, sehingga siswa masih sering mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

2. Hasil Angket Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh narasumber yaitu guru wali kelas IV, pada saat pembelajaran IPAS, peserta didik sering merasa kesulitan belajar. Siswa juga sering merasa bosan saat menerima materi di kelas. Hasil angket selanjutnya terkait penggunaan media, guru telah menggunakan media di kelas, akan tetapi belum pernah menggunakan media *Lift The Flap Book*. Dalam menyikapi permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Lift The Flap Book* dalam materi IPAS BAB 5 kelas IV Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam.

3. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan peserta didik, yang diisi oleh siswa kelas IV SDN Sawah Besar 01. IV SDN Sawah Besar 01 memiliki karakteristik dapat belajar dengan baik secara berkelompok maupun secara mandiri. Peserta didik menyukai saat menggunakan media pembelajaran bergambar. Selain itu, peserta didik juga merasa bersemangat saat belajar jika menggunakan metode game. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, maka diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan mengajar-belajar.

Dalam menyikapi masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Lift The Flap Book* dalam materi IPAS BAB 5 kelas IV Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam. Media tersebut dibuat berdasarkan pertimbangan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV. Media *Lift The Flap Book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang terdiri dari dua kertas yang direkatkan dan menyisahkan sebagian kertas untuk dapat dibuka, sehingga peserta didik tertarik membaca materi yang akan dipelajari. Media *Lift The Flap Book* diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan mengasah kemampuan berpikir siswa. Nugrahani dan Permata, (2021), belajar menggunakan media buku *Lift The Flap* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta menumbuhkan rasa keingintahuan anak.



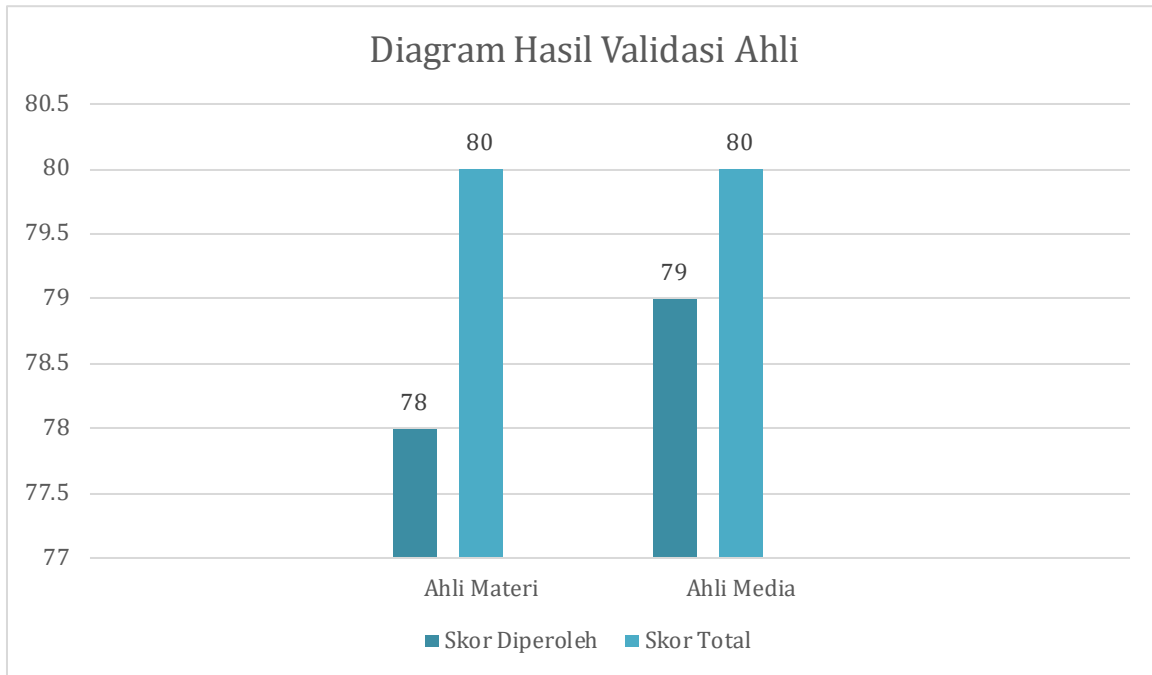
Gambar 1. Media Pembelajaran *Lift The Flap Book*

Media Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* sudah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Tahapan tersebut bertujuan agar mengetahui kelayakan pembuatan produk media pembelajaran sebelum diujicobakan di sekolah. Dengan melakukan Validasi, maka akan diketahui kekurangan apa saja dari produk, yang kemudian diperbaiki/ direvisi terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 2. Pertumbuhan Jumlah Penduduk.

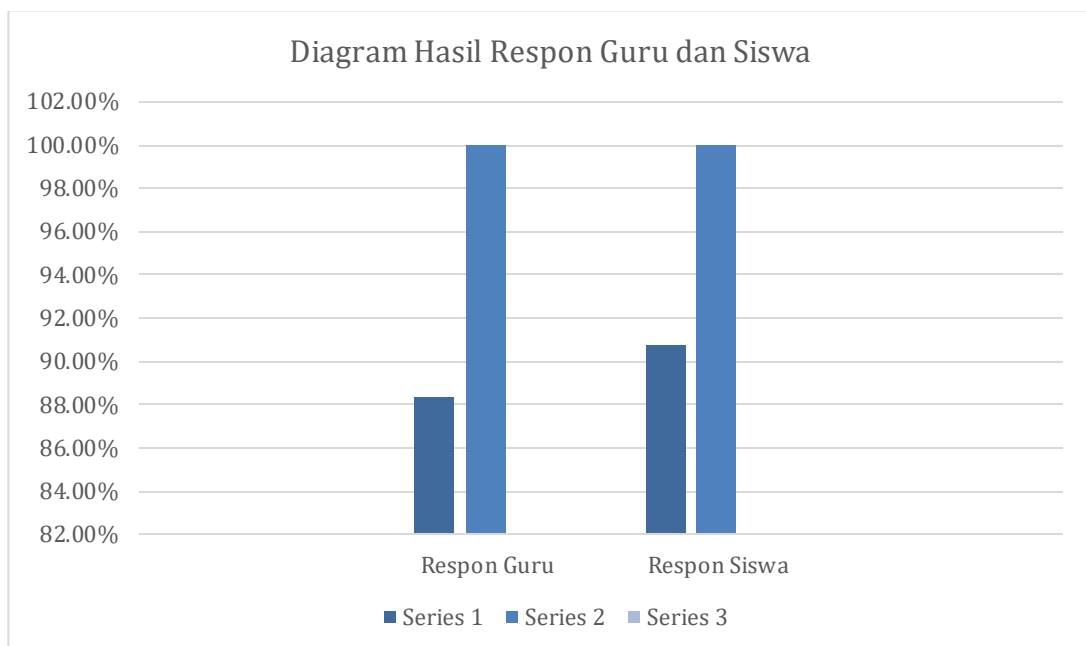
Validator	Presentase	Kategori
Ahli Media	98,75%	Sangat layak
Ahli Materi	97,5%	Sangat layak

Rekapitulasi hasil dari analisis ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui diagram batang dengan persentase yaitu:



Gambar 1. Diagram Hasil Angket Validator

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd., yang memperoleh hasil presentase sebesar 97,5% yang masuk rekapitulasi hasil penilaian dalam kategori sangat layak, yang masuk dalam interval 81%–100% dan hasil presentase dari validasi materi oleh ahli media Bapak Henry Januar S., S.Pd., M.Pd., sebesar 98,75% yang masuk rekapitulasi hasil penilaian dalam kategori sangat layak, yang masuk dalam interval 81%–100%.



Analisis kelayakan media diperoleh melalui angket respon wali kelas IV SDN Sawah Besar 01. Melalui angket tersebut, media pembelajaran *Lift The Flap Book* dinyatakan layak digunakan sebagai pendukung perangkat pembelajaran materi IPAS BAB 5 Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam. Adapun hasil presentasi yang diperoleh sebesar 88,4%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak, yang masuk dalam interval 81%–100%. Sedangkan hasil analisis kelayakan media pembelajaran *Lift The Flap Book* diperoleh melalui hasil respon peserta didik kelas IV SDN Sawah Besar 01. Media *Lift The Flap Book* mendapatkan rata-rata presentase sebesar 90,8%. Presentase tersebut terletak pada interval 81%–100% dan masuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *Lift The Flap Book* menarik dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan cara menguji kelayakan media pembelajaran *Lift The Flap Book* dalam pembelajaran di kelas IV di SDN Sawah Besar 01. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Lift The Flap Book* pembelajaran di kelas IV pada materi IPAS BAB 5 Cerita Tentang daerahku Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam, dilakukan secara berkelompok dengan cara satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Penggunaan media pembelajaran dilakukan secara bergantian dengan teman anggota kelompoknya masing-masing. Masing-masing kelompok dapat bekerja sama dengan teman anggota kelompoknya secara baik. Siswa sangat aktif dan berantusias dalam menggunakan media pembelajaran *Lift The Flap Book*. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Di akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan hasil akhir rata-rata 95,5.

Hasil penelitian ini, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Yaniar dan Asri, (2022), mengungkapkan bahwa, pengembangan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar menggunakan media *Lift The Flap Book*, valid untuk digunakan. Nilai kevalidan media menurut validasi materi sebesar 80 dengan kriteria valid serta menurut validasi media sebesar 80 dengan kriteria valid. Nilai kepraktisan media menurut angket respon siswa sebesar 96,4 dengan kriteria sangat praktis serta menurut angket respon guru sebesar 94,7 dengan kriteria sangat praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Lift The Flap Book* dengan game Wordwall pada materi IPAS BAB 5 Cerita tentang daerahku kelas IV Topik B Sumber Daya Alam di Daerah Tempat Tinggalku, dan Topik C Pengaruh Kondisi Geografis Tempat Tinggal terhadap Kekayaan Alam SDN Sawah Besar 01 yang telah dilakukan didapatkan simpulan yaitu, Media pembelajaran *Lift The Flap Book* layak digunakan karena berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase kelayakan materi sebesar 97,5% serta presentase kelayakan media sebesar 98,75% dengan kategori “Sangat layak”. Sedangkan berdasarkan hasil angket respon guru terhadap

kelayakan media, media pembelajaran *Lift The Flap Book* mendapatkan presentase sebesar 88,4% dan masuk dalam kategori “Sangat layak”. Sedangkan untuk respon peserta didik media *Lift The Flap Book* mendapatkan rata-rata presentase sebesar 90,8% dengan kategori “Sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Lift The Flap Book* layak digunakan.

Saran yang diberikan oleh peneliti, agar penggunaan media pembelajaran *Lift The Flap Book* sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan game Wordwall dapat digunakan sebagai sarana bermain secara mandiri karena penggunaannya sangat fleksibel digunakan secara berkelompok maupun mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Affah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Song media for improving spelling learning of student primary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4).
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C. (2022). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.

- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Kotijah, S., Sukanto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Liavani, M., & Silalahi, R. (2023). Pengembangan media Lift The Flap Book pada pembelajaran tematik tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V SD. *Jurnal XYZ*, 2(1), 1361–1368.
- Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2018, October). Use of digital book media at SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang. In *Proceeding of PGSD UST International Conference on Education (Vol. 1)*.
- Magfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Miasari, S., Indar, P., Purwoto, S., Salsabila, A., & Romli. (2022). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53.
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.

- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sugiyono, P. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryantoro, B., & Kusdyana, Y. (2020). Analisis kualitas pelayanan publik pada Politeknik Pelayaran Surabaya. *Jurnal Baruna Horizon*, 3(2), 223–229.
- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 2, No. 1)*.
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.
- Wijayanti, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. Yogyakarta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Yaniar, K. C., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan media Lift The Flap Book untuk keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal XYZ*, 2(1).

