



PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS V

Masyinta Maghfirah¹, Mohammad Afifulloh², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: [1masyintamaghfirah07@gmail.com](mailto:masyintamaghfirah07@gmail.com), [2mohammad.afifulloh@unisma.ac.id](mailto:mohammad.afifulloh@unisma.ac.id),
[3lia.nur@unisma.ac.id](mailto:lia.nur@unisma.ac.id)

Abstract

The background of this developmental study was to determine the effectiveness of Flipbook learning media at MI Al-Muddatsir Kemulan Turen by using digital media for different learning themes in class V on topic 1 subtheme 1 (animal and plant locomotor organs). This development method is R&D (research and development) using ADDIE mode, there are several stages of this mode (analysis, design, development, implementation and evaluation). The software used is Flip PDF Corporation. The data collected is in the form of Flipbook Validity Data and Flipbook User Responses. The validity was measured on the basis of test data from media experts, material experts and teachers of the fifth grade, after which the collected data were converted into a Likert scale. Flipbook respondents subjects were taken from 8 students in class V (small group test) and 30 students in class V (large group test). The results of the development show (1) the validity of media experts, materials experts and teachers in the classroom is "very achievable" with an overall mean score of 93.3% (2) student responses to flipbook 78% out of 76 %-100% range with "highly worthy" category. Based on these results, it can be concluded that this development provides suitable learning media, brings variation in learning and is able to increase the motivation of students in thematic learning.

Keyword: *Intregated thematic learning media, Flip pdf corporation, Model ADDIE.*

A. Pendahuluan

Era dunia modern semakin merambah dalam pengembangan teknologi dalam berbagai aspek bidang kehidupan. Lompatan terbesar dalam era globalisasi salah satunya terdapat pada teknologi informasi baik dalam bentuk inovasi dan kreasi sehingga memberi dampak positif serta cara baru manusia beraktivitas dalam dekade terakhir (Jamun, 2018). Tuntutan zaman modern seperti ini membuat berbagai elemen salah satunya dalam aspek pendidikan. Suatu bangsa dikatakan berkualitas apabila pendidikannya maju, penentu suatu bangsa dikatan berkembang dan berkualitas adalah melihat sisi pendidik dan pendidikannya (Khumairoh dkk, 2021). Komposisi utama yang terkandung dalam sebuah pendidikan diantaranya adalah pemilihan metode bersifat efektif, adanya kompetensi pendidik dan peserta didik, serta sarana prasarana pendidikan yang memadai dalam terjadinya proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat berperan penting turut andil dalam arus perkembangan teknologi yang akan menjadi wadah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Perkembangan teknologi informasi seharusnya tidak hanya realitas perubahan zaman namun perlu disikapi sebagai peluang strategis sebagai peluang upaya mendorong pembelajaran yang menarik (Afifulloh, 2021).

Tenaga pendidik dituntut untuk menguasai perkembangan ilmu dan teknologi yang ada serta mengemas dan menyediakan media pembelajaran yang membuat siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran, salah satunya mengemas bentuk media dengan semenarik mungkin. Potensi strategis di era perkembangan teknologi digital yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan bahan ajar dengan basis teknologi, dengan pemanfaatan media komunikasi, software aplikasi dan jaringan internet. Selain penggunaan yang sudah lumrah dan bisa dijangkau mayoritas masyarakat, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi juga dianggap praktis karena bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kedudukan media dalam pembelajaran sendiri sangat berpengaruh penting, pada pemvisualisasian siswa terhadap sesuatu yang sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang menurut R.M. Soelarko, 1995 dalam (Sumiharsono, 2010).

Media memiliki beragam jenis yakni media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media dengan proyeksi, televisi, komputer, *video tape recorder*, dan lain-lain (Ramli, 2012). Ada 8 klasifikasi media audiovisual, judul: media audiovisual bergerak, media audio visual diam, media audio setengah bergerak, media visual bergerak, media visual diam, media semi bergerak, media audio dan media konvensional. Sebagai seorang pengajar media dipilih tergantung kebutuhan dalam suasana pembelajaran di kelas, diantaranya adalah perhatian siswa terhadap proses pembelajaran sudah berkurang, pengajar yang kaku, bahan pembelajaran yang dijelaskan pendidik kurang dipahami siswa, dan terbatasnya sumber pembelajaran.

Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi semakin memberi dorongan, pengaruh dan kontribusi yang besar dalam berbagai aspek, contohnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pendidikan dapat dilihat dalam perubahan alat bantu mengajar atau sebagai media pembelajaran, yakni menjadi serba digital dan mengandalkan internet dan kekuatan perangkat lunak dari sebuah software baik dalam personal computer atau smartphone. Dalam menanggapi perkembangan teknologi, pendidik diharapkan sebagai *agent of change* semestinya tidak gagap atau ketinggalan dengan teknologi (Prastowo, 2014).

Salah satu contoh dari implementasi pengembangan teknologi dalam pendidikan adalah mengubah kertas dalam bentuk digital, atau biasa disebut dengan *Flipbook*, di

mana sumber belajar dan lembar kerja siswa dibentuk dalam sumber digital yang lebih menarik, interaktif dan hemat biaya tanpa, mengurangi fungsi, manfaat dan kegunaanya. yang di dalamnya mengandung berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, *link html* dan *background* suara menjadi kesatuan dalam hal penyajian.

Data hasil observasi terhadap siswa kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Turen menunjukkan bahwa siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran tematik. Media yang digunakan hanya media konvensional dan menyebabkan ketidakvariasian pembelajaran dalam kelas.

Maka tujuan dalam penelitian pengembangan media dengan *Flipbook* ini berfokus pada materi pada pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 di kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Turen dengan mengembangkan *E-book* menggunakan bantuan software *Flip Pdf Corporation* karena dapat mengubah tampilan *file PDF* seperti buku *digital* sehingga pengguna lebih tertarik untuk menggunakannya dengan manfaat yang diberikannya dalam aplikasi tersebut. Responden dalam Uji coba media ini dapat dinyatakan valid apabila sudah melalui tahap uji yang dilakukan ahli media, ahli materi, guru kelas dan validator media dengan mengisi angket validitas yang akan dikonversikan dalam skala likert.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *R&D (Research and Development)* yang digunakan untuk pembuatan produk tertentu, serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Untuk produksi produk tertentu, diperlukan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dan memverifikasi keefektifan produk tersebut sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas. Oleh karena itu, diperlukan studi longitudinal (bertahap bisa *multy years*) (Sugiyono, 2013).

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dan model yang digunakan yakni model ADDIE langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai, maka dalam Model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owen dimulai dari tahap (*analyze, design, development, implementation and evaluation*) (Rayanto, 2020).

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Media pembelajaran Flipbook dinyatakan valid oleh para ahli dan guru kelas apabila memperoleh persentasi $\geq 51\%$ selanjutnya, ujicoba akan diujikan kepada siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapatkan respon pengguna. Responden pada uji coba ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas dan 8 siswa dalam kelompok kecil dan 30 siswa dalam kelompok besar.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bentuk flipbook (e-book) pada tema 1 subtema 1 (Organ gerak hewan dan tumbuhan) kelas V dengan menggunakan Flip Pdf Corporation merupakan sebuah aplikasi software untuk membuat media interaktif dengan sisipan audio, video, gambar, HTML link serta penambahan latar belakang yang menjadikan tampilan flipbook menjadi lebih menarik serta tidak monoton (Wibowo, 2018).

Hasil penelitian pengembangan media *Flipbook* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 (Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan) memaparkan proses pembuatan media serta analisis kelayakan pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owen (2004) dengan tahapan-tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*, Rayanto (2020). Proses validasi dilakukan sebelum uji lapangan, proses validasi pra uji lapangan menggunakan 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan guru kelas V. Hasil validasi pra uji lapangan akan menentukan flipbook layak atau tidak untuk diuji ke responden uji lapangan.

1. *Analyze (analisis)*

Tahapan langkah analisis yang pertama yakni dengan observasi serta wawancara ke sekolah, hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam pembelajaran temati terutama pada tema 1 subtema 1 kelas V, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Langkah berikutnya yakni menganalisis kurikulum dengan menganalisis Kompetensi inti (KI), Kompetensi dasar (KD), Indikator serta tujuan pembelajaran yang diambil dalam Tematik tema 1 subtema 1 (Organ gerak hewan dan tumbuhan) kelas V.

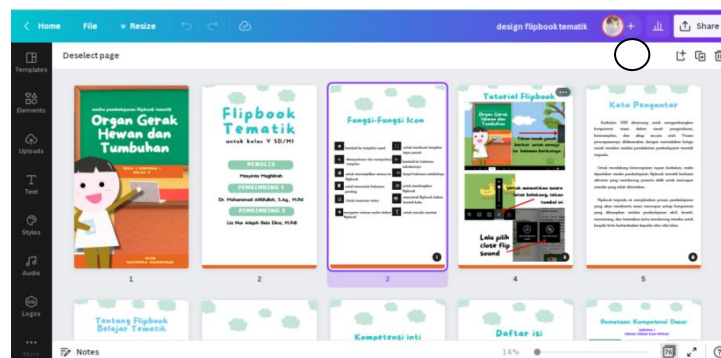
2. *Design (desain)*

Pada tahap design yakni membuat rancangan media pembelajaran tematik berbasis Flipbook dengan menggunakan software *Flip Pdf Corporation*. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis KI, KD, Indikator dan tujuan Tema 1 Subtema 1 (Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan). Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

a. Penyusunan Desain pada media pembelajaran

Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover *flipbook* yang menggunakan aplikasi canva untuk *layout* dan membuat *file* PDF. Dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten dalam (Yogananti, 2015) Warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi warna.

Dalam *flipbook* tematik ini gabungan warna yang digunakan menggunakan konsep *earhttone* atau gabungan dari dominasi warna coklat, hijau, biru muda, Penggunaan warna-warna berikut memberi kesan kenyamanan saat siswa membaca flipbook. Pengaturan huruf (*font*) adalah salah satu elemen penting karena adanya karakteristik dan makna yang berbeda (Syahrul, 2019) dalam pengembangan ini adalah dominasi dari *Glacial indifference* yang memiliki garis tegas dan bentuk garis yang jelas, *More Sugar* dengan bentuk unik yang menambah kesan ceria saat dipadukan dengan latar belakang flipbook, dan *code pro* yang memiliki bentuk tegas dan garis yang jelas.



Gambar 1. Penyusunan desain *layout flipbook* dengan Canva

b. Perencanaan penyajian materi

Pada tahapan ini langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni : informasi pendukung pencapaian KI dan KD, kegiatan siswa untuk pencapaian KD, mencari video dan audio pendukung materi pembelajaran karena dalam aplikasi *flipbook* bisa menyisipkan *link* video, audio, gambar, GIF, dan lain-lain, pada tahapan akhir berisi tentang rangkuman dan evaluasi serta kunci jawaban yang akan disambungkan dengan *google form* sebagai pengganti lembar buku dan alat tulis.



Gambar 2. Isi materi Flipbook tematik

c. Perancangan instrumen penilaian

Butir-butir instrumen penilaian validitas *flipbook* disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas kegrafikan, validitas bahasa, validitas isi, dan validitas penyajian. Proses validasi validitas flipbook tematik dilaksanakan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 26 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian guru kelas dilakukan berdasarkan 26 butir item pertanyaan tentang validitas bahasa yang digunakan, dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 31 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa.

3. Development (pengembangan)

Tahapan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Flip Pdf Corporation* meliputi validasi terhadap media pembelajaran dikembangkan untuk mendapatkan saran dan komentar dari para ahli serta guru kelas. Media pembelajaran yang telah valid kemudian diujicobakan kepada peserta didik di kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat praktikalitas dari media pembelajaran Flipbook Tematik. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran Flipbook:

a. Validasi media pembelajaran

Tahap validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pengembang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Berdasar saran dan masukan dari validator, media pembelajaran flipbook kemudian direvisi. Hasil revisi akan dijadikan bahan perbaikan media pembelajaran sehingga menghasilkan media yang layak.

Analisis validasi menggunakan persentase yang didapatkan dengan perbandingan dari skor total, adapun rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor penilaian

Σf : Skor Yang Diperoleh (Per Item)

N : Skor Maksimal Yang Diharapkan

Hasil validasi media pembelajaran *flipbook* yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi para ahli dan guru kelas

No	Validator	Skor Total	Kategori
1	Bagus Cahyanto, S.Pd., Mpd	129	Layak dengan sedikit revisi
2	Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd	48	Sangat Layak
3	Retia Arifiana Sari, S.Pd	46	Layak dengan sedikit revisi
Jumlah keseluruhan		223	
Rata-rata		192,3	Sangat Layak

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran Flipbook Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Turen yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli. Kemudian diuji cobakan kepada peserta didik di kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Turen. Pelaksanaan tahap implementasi ini diujikan dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa untuk uji kelompok kecil dan 30 siswa sebagai responden dalam uji kelompok besar. Pelaksanaan implementasi media Flipbook.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah media pembelajaran tematik 1 Kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Turen telah diujicobakan. Evaluasi oleh pengembang bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi terhadap media pembelajaran. Diantaranya analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh media dan ahli materi, dan guru kelas V untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan diujikan kepada siswa. Uji praktikalitas pada siswa dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dikatakan layak dan mendukung motivasi siswa dalam belajar pembelajaran tematik. Uji ini dilaksanakan 2 kali yakni dengan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Hasil dari uji praktikalitas kelompok kecil didapatkan presentase 80% dengan kriteria “sangat layak” dari jumlah total nilai per item keseluruhan 282, hasil dari uji praktikalitas uji kelompok besar sebanyak 78% dengan kriteria “Sangat Layak” dari jumlah per item 1031. Maka media dikatakan sangat layak untuk digunakan karena menambah kevariasian dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dan gaya belajar siswa kelas IV MI KH. Hasyim Asy'ari

pada pembelajaran matematika di masa pandemic Covid-19. Hasil tersebut terbukti dari angka koefisien korelasi *Spearman* sebesar 0,104 dan nilai Sig. atau p-value = 0,497, dimana nilai $p > \alpha$, yang berarti menolak H_a dan menerima H_o . Selain itu, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,011 yang menunjukkan bahwa hubungan minat belajar dan gaya belajar berada pada derajat hubungan yang dapat diabaikan. Perubahan pada situasi pembelajaran menyebabkan tidak sejalannya minat belajar dan gaya belajar peserta didik yang seharusnya bekerja sama menunjang belajar siswa. Lingkungan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan suasana hati para siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Sementara gaya belajar siswa seiring dengan perubahan situasi pembelajaran yang terjadi harus dikembangkan mengikuti keadaan agar mendapat hasil belajar yang baik juga.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kemendikbud 2020. *Surat Edaran Mendikbud No 4 tahun 2020*. Direktorat Guru Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>.
- Khamid, A., Khabiburrokhman, K. & Ali, Y.F. 2020. Analisis Gaya Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah*, 4(2): 211.
- Misbahuddin & Hasan, I. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. 2 ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuryadi, Dewi Astuti, T., Sri Utami, E. & Budiantara, M. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. cetakan 1 ed. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktavia, R. 2017. *Hubungan Gaya Belajar Dengan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 17 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi
- De Porter, B. & Hernacki, M. 2014. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. 1, Printin ed. Bandung: Kaifa.

- Rachim, E. 2020. *Hubungan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dengan Minat Belajar Siswa MI Pada Masa Pandemi Covid- 19 Di Desa Krincing Secang Magelang Tahun 2020*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Skripsi
- Sari, L.O. 2020. *Gaya Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 113 Bengkulu Selatan*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Skripsi
- Setiana, D.S. 2016. Komparasi Penerapan Metode Pembelajaran CTL dan Open-Ended dengan Memperhatikan Gaya Belajar Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1): 13–32.
- Sulistiani, I.R. 2016. Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Vicratina : jurnal kependidikan dan keislaman*.
- Sulistiani, I.R. 2020. Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*.
- Tanjung, R., Ritonga, T. & Siregar, E.Y. 2021. Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Ujung Batu Barus. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1): 88–96.
- Trihendradi, C. 2011. *Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS 19: Deskriptif, Parametrik, Non Parametrik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Zakiyah, A. 2019. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tulungagung*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11335/>. Skripsi