

Pengembangan Media Ajar Digital Berbantu Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD

Annisa Qurratha 'Aina¹, Miftahul Jannah², Siti Nurhasanah³, Fitria Anggraeni⁴, Muhammad Febri Rafli⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

annisaqurrathaaina@gmail.com¹, mj7719877@gmail.com², hasanahsitihasanah386@gmail.com³, finggra13@gmail.com⁴

Abstract (English)

This article discusses the development of flipbook-assisted digital teaching media in science subjects for grade IV elementary school students. The purpose of this article is to explain about; (1) the process of developing flipbook-assisted digital teaching media in science subjects for grade IV elementary school students; (2) feasibility of flipbook-assisted digital teaching media in science subjects for grade IV elementary school students. The research used is research on the development of 4D models. The research subjects consisted of two validators, namely digital teaching material experts and science material experts. The object of research is flipbook-assisted digital teaching media in science subjects for grade IV elementary school students. The research instruments used are: validator questionnaire sheets, and data analysis techniques using descriptive statistics of the average percentage score formula. The results of this study show that digital teaching media development products are assisted by flipbooks in science subjects. The digital teaching materials developed have proven to be very suitable for use by grade IV elementary school students. This study recommends teachers to use digital teaching materials and also suggests developing digital teaching materials that are in accordance with the characteristics of the subject.

Article History

Submitted: 8 December 2023

Accepted: 17 December 2023

Published: 19 December 2023

Key Words

Digital Teaching Materials, Flipbook, IPAS

Abstrak (Indonesia)

Artikel ini membahas pengembangan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Tujuan dari artikel ini yaitu memaparkan tentang; (1) proses pengembangan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD; (2) kelayakan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model 4D. Subjek penelitian terdiri dari dua orang validator yaitu ahli bahan ajar digital dan ahli materi IPA. Objek penelitian yaitu media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: lembar angket validator, dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif rumus persentase rerata skor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS. Bahan ajar digital yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk menggunakan bahan ajar digital dan juga menyarankan agar mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.

Sejarah Artikel

Submitted: 8 December 2023

Accepted: 17 December 2023

Published: 19 December 2023

Kata Kunci

Bahan Ajar Digital, *flipbook*, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi dasar peserta didik agar mampu bersaing dengan tuntutan zaman yang cepat berubah. Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan di bidang pendidikan. salah satu perubahan tersebut adalah penyediaan media ajar berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran yang saat ini ada di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka.

Dalam tingkat SD/MI salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka adalah IPAS. IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS merupakan ilmu yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan dari mata pelajaran IPAS yaitu agar peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada mata pelajaran IPAS khususnya IPS terdapat beberapa materi yang berhubungan dengan keberagaman budaya. Salah satunya pada pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar terdapat materi terkait tentang kebudayaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut ,untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas khususnya dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, maka perlu digunakan media ajar khususnya yang berbasis digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. media pembelajaran merupakan perlengkapan bantu mengajar untuk guru buat mengantarkan modul pengajaran serta tingkatan atensi siswa dalam proses pendidikan, dengan begitu lewat media pendidikan dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien serta efektif dan terjalin ikatan baik antara guru dengan siswa. Tidak hanya itu media berfungsi dalam menanggulangi kebosanan dalam proses pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021). Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memicu antusias peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi (Nurwidiyanti & Sari, 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media ajar khususnya yang berbasis digital adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah media belajar buku digital yang seolah-olah dapat bergerak jika membalik halamannya (Rahmawati, Fajriyah, & Ysh, 2022). *flipbook* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menghilangkan kebosanan peserta didik. Suasana belajar di dalam kelas pun akan lebih menarik, komunikatif, dan interaktif.

Banyak penelitian yang telah mengembangkan media ajar menggunakan aplikasi *flipbook* . Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Wahyudi, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”. Menyatakan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Pengembangan media *flipbook* bukanlah hal baru dalam penelitian, banyak peneliti yang telah menggunakan media *flipbook* dalam berbagai materi tertentu, namun belum ada yang mengembangkannya pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) mengembangkan produk berupa media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa

kelas IV SD; (2) kelayakan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD.

METODE

Penelitian pada artikel ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2021, p. 396). Objek penelitian atau produk yang dikembangkan pada artikel ini yaitu media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD.

Penelitian ini mengaplikasikan desain penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Thiagarajan atau dikenal dengan model 4D. Model 4D ini mempunyai 4 tahapan sekaligus, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (rencana), *develop* (Pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Desain model Thiagarajan atau 4D terlihat pada gambar berikut:



Secara rinci pengembangan produk dilakukan dengan mekanisme sebagai berikut :

1. *Define*

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan.

2. *Design*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan.

3. *Develop*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba.

4. *Disseminate*

Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari pemanfaatan produk. Dimulai dari melakukan tes, observasi lapangan, angket kelayakan pada pengguna produk.

Dari langkah-langkah penelitian tergambar subjek penelitian, yaitu validator ahli yang memberikan penilaian dan memberikan saran revisi pada tahapan pengembangan (*development*). Sehingga subjek penelitian ini yaitu : satu orang validator pada bidang ahli materi IPA sekolah dasar dan satu orang validator pada bidang ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup dengan menggunakan lembar angket validator sebagai instrument. Data yang diperoleh dari instrument selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus presentase rerata skor (PRS). Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis kelayakan produk yang dikembangkan pada artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD ini dirancang melalui pengimplementasian model pengembangan 4D.

Berikut adalah uraian mengenai tiap langkah yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar digital menggunakan canva :

Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Terdapat lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

1. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan. Dari tahapan ini dianalisis secara studi literatur mengenai materi-materi pelajaran yang dianggap sulit khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV .

2. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Melalui temuan di lapangan bahwa peserta didik terlihat kurang aktif respon serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran kurang maksimal.

3. *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Kegiatan pada analisis tugas adalah dengan mencatat pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik, merumuskannya dengan melakukan pemetaan materi-materi berdasarkan analisis konsep. Dari tahapan ini diperoleh informasi mengenai materi – materi yang ada dalam pelajaran IPAS.

4. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan. pengembangan bahan ajar digital ini dilakukan dengan mengidentifikasi konsep utama pada mata mata pelajaran IPAS.

5. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran yang tercantum serta sesuai dalam kurikulum yaitu kurikulum merdeka.

Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, selanjutnya ialah tahap desain. Pada tahap ini peneliti telah membuat produk awal atau rancangan produk. Berikut hasil rancangan media ajar digital yang telah dibuat.

Gambar 1. Rancangan Produk





Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk awal dengan melakukan validasi ahli (*expert appraisal*). *Expert appraisal* merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi.

Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap uji pemakaian dan penyebarluasan karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan model 4D yang terdiri dari *define, design, develop, and disseminate* dan menghasilkan produk berupa media ajar digital berbantu *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Telah tercapai kevalidan produk melalui proses validasi dari validator dengan berkategori sangat valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Putri, A. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4504-4509.
- 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.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.