

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SISWA**

Oleh:

**JAZIROTU ZAMZAM MUKARROMAH**

*(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)*

Email: [jazirotozamzam123@gmail.com](mailto:jazirotozamzam123@gmail.com)

**MOH. SUTOMO**

*(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)*

Email: [sutomompd1971@gmail.com](mailto:sutomompd1971@gmail.com)

**MOH. SAHLAN**

*(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)*

Email: [mohsahlan@uinkhas.ac.id](mailto:mohsahlan@uinkhas.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun media pembelajaran flipbook Materi Kewajiban dan Hakku pada Muatan PKN Siswa Kelas III MI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development and Implementation, Evaluation) sebagai langkah-langkah sistematis dalam proses pengembangan produk. Metode yang digunakan yaitu metode non tes yang meliputi wawancara dan angket/kuisisioner sebagai instrument pengumpulan data. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Uji coba pada penelitian pengembangan ini meliputi ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan menggunakan subjek yaitu siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penilaian media dari penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh presentase skor (98%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh presentase skor (93%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh presentase skor (85,5%) dengan kualifikasi baik, dan dari subjek uji coba perorangan dari siswa memperoleh presentase skor (95%) dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook layak digunakan pada proses pembelajaran.

### **Kata Kunci:**

Flipbook, Media Pembelajaran, Proses Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini, maka tenaga pendidik atau guru dituntut untuk mampu menentukan metode atau media pembelajaran yang tepat, salah satu pembelajaran yang perlu memanfaatkan teknologi yaitu pembelajaran PKN. Pembelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang semenarik mungkin.

Oleh karena itu, tenaga pendidik saat ini dituntut untuk menguasai perkembangan ilmu dan teknologi yang ada, juga menyediakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Saah satu bentuk dari fasilitas belajar yang dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pemahaman dan keterampilan peserta didik adalah ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Tenaga pendidik harus berupaya untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan lebih aktif dalam pembelajaran, tentunya dengan sekreatif mungkin.

Realita dilapangan, pembelajaran yang kurang menarik sering membuat siswa merasa bosan dan pada akhirnya tidak fokus ketika belajar. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, namun karena pembelajaran daring beberapa bulan terakhir menjadikan kurang menarik perhatian siswa, maka diperlukannya suatu dorongan agar siswa lebih semangat dalam belajar (Numasu, 2017:46).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Huda Lumajang terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Diantaranya masih banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran pada saat daring. Siswa cenderung merasa bosan karena pembelajaran tersebut tidak menarik, sehingga siswa kehilangan semangat belajarnya dirumah. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi jika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dan jenuh karena sistem pembelajaran yang monoton dan tanpa menggunakan media yang menarik bagi siswa. Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dalam proses komunikasi ketika proses keiatan belajar mengajar (KBM).

Media pembelajaran sebagai alat penerima pesan isi dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Bahan ajar yang dapat digunakan dalam membantu memperlancar proses pembelajaran, diantaranya buku, rekaman suara, gambar, atau video yang dapat diunduh melalui aplikasi youtube. Hal itu menyebabkan

dunia pendidikan memerlukan inovasi- inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Perlu adanya variasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan tentunya bisa dipakai secara berulang-ulang. Sehingga penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media *Flipbook*.

Media *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni (Asrial,2019:203). Media *flipbook* ini didesain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom berwarna-warni yang cantik sehingga siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga diartikan sebagai perangkat lunak professional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku (Fonda dan Sumargiyani, 2018:49).

*Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Flipbook* juga mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* materi Kewajiban dan Hakku pada pelajaran PKN siswa kelas III MI Nurul Huda Lumajang. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus valid dan praktis ketika digunakan. Media dapat dinyatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji yang dilakukan oleh ahli media atau validator media dengan mengisi angket. Sehingga dalam pengembangan media *flipbook* akan diberikan angket validitas terhadap ahli materi dan ahli media.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Nuryani dan Ida Bagus Gede Surya Abadi (2018, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development and Implementation, Evaluation*) sebagai langkah-langkah sistematis dalam proses pengembangan produk. Metode yang digunakan yaitu metode non tes yang meliputi wawancara dan angket/kuisisioner sebagai instrument pengumpulan data. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis

data deskriptif kualitatif. Uji coba pada penelitian pengembangan ini meliputi ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan menggunakan subjek yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis metode yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, menyatakan bahwa model ADDIE terdiri atas lima langkah (Tegeh, dkk, 2014:17), yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media *flipbook* melalui tahap-tahap tersebut dan melalui kegiatan uji coba produk yaitu uji coba para ahli dan uji perorangan. Subjek uji coba ini ialah ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta tiga orang siswa kelas III MI Nurul Huda Lumajang dengan prestasi belajar siswa yang berbeda-beda untuk uji coba.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode nontes berupa kuesioner yang diberikan kepada validator dan subjek uji coba perorangan, untuk mengetahui kelayakan media *flipbook*. Uji coba perorangan dilakukan untuk mengetahui seberapa menariknya media pembelajaran *flipbook*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi para ahli dan kuesioner respon dari subjek uji coba perorangan yang pemerolehannya melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Kewajiban dan Hakku memaparkan rancang bangun pengembangan media dan hasil kelayakan pengembangan media *flipbook*. Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Kewajiban dan Hakku pada muatan PKN menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama yang harus dilakukan yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan masalah yang meliputi analisis karakteristik siswa, analisis konten, analisis lingkungan dan fasilitas. Karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa kelas III MI Nurul Huda Lumajang. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III MI Nurul

Huda Lumajang (ustadzah Frida), siswa cenderung kesulitan memahami pelajaran PKN khususnya materi Kewajiban dan Hakku, sehingga memerlukan media yang menarik seperti media *flipbook* agar siswa tertarik dan semangat belajar.

Tahap kedua yang dilakukan adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini informasi yang didapatkan dari tahap analisis dipindah dalam bentuk dokumen yang akan dijadikan sebagai tujuan pengembangan. Perancangan dilakukan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan. Tahap mengidentifikasi *software* serta alat dan bahan yang sekiranya digunakan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran yang akan di kembangkan. Media pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan minat siswa seperti halnya pada rancangan media pembelajaran *flipbook* yang menggunakan gambar-gambar serta menyajikan materi dengan menggunakan huruf dan kolom-kolom yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan warna juga diperhatikan dengan baik dalam pengembangan media *flipbook* tersebut. Media *flipbook* memiliki unsur teks serta gambar untuk mendukung materi yang disampaikan. Dalam mendesain sebuah produk tersebut terdapat 6 prinsip desain teks dan gambar yang harus diperhatikan oleh para pengembangnya. Sesuai dengan teori desain pesan oleh (Sudarma, dkk, 2015:17) yaitu terdapat 6 prinsip motivasi dalam desain teks dan gambar yaitu:

1. Kesan positif terhadap media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut.
2. Keterbacaan teks dengan cara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
3. Kejelasan gambar berupa ilustrasi.
4. Tata letak yang menimbulkan para pembaca menikmati media pembelajaran.
5. Kemenarikan gambar yang dapat membangkitkan motivasi siswa.
6. Membangkitkan minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran.

Dalam merancang media *flipbook* ini, pemilihan warna juga harus diperhatikan, semisal dengan memperhatikan mengapa warna tersebut digunakan dan apa arti dari warna tersebut. Pada media *flipbook* ini terdapat berbagai warna yang digunakan diantaranya kuning, hijau, biru, orange, ungu dan warna lainnya. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu

membuat rancangan desain (flow chart dan storyboard). Serta komponen media *flipbook* dengan menggunakan *flipbookpdf.net* dan *Miscrosoft Word 2010* serta berbantuan *coreldraw X7*. *Flow Chart* dalam media *Flipbook* meliputi judul cover, materi, latihan soal evaluasi dan penutup. Setelah pembuatan *flow chart*, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* berisikan kumpulan gambar bentuk dari media *flipbook*.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini produk yang telah dirancang dikembangkan serta disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya serta materi pelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya dan sudah disepakati. Ditahap ini produk media pembelajaran *flipbook* dibuat sedemikian rupa hingga menjadi sebuah buku flip yang berisikan kolom-kolom berwarna yang memuat materi pelajaran yang sudah ditetapkan.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakan media tersebut. Sebelumnya media tersebut divalidasi oleh para ahli dan dilakukan uji coba produk. Hasil pengembangan yang telah dibuat dan ujikan pada para ahli serta dilakukan uji coba kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas III untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir atau tahap kelima yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan evaluasi pada data yang telah terkumpul pada tahap keempat yaitu tahap implementasi untuk menilai video pembelajaran yang telah diterapkan pada setiap tahapan guna penyempurnaan atau memperbaiki hasil produk yang dikembangkan. Penilaian hanya diliputi oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan saja.

Berdasarkan pedoman tersebut maka akan diperoleh kualitas media pembelajaran *flipbook* pada muatan PKN materi kewajiban dan hakku kelas III Madrasah semester I. Kualitas media *flipbook* dari hasil penilaian ahli media, ahli desain dan ahli isi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Para Ahli dan Uji Coba Perorangan**

No	Hasil Penilaian	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1	Uji Ahli Media Pembelajaran	93%	Layak untuk digunakan
2	Uji Ahli Desain Media Pembelajaran	85,5%	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

3	Uji Ahli Isi Media Pembelajaran	98%	Layak untuk digunakan
4	Uji Perorangan	95%	Layak untuk digunakan

*Sumber: data dari hasil olahan SPSS versi 22*

Tabel 1 merupakan hasil validasi media *flipbook* oleh ahli media pembelajaran. Adalah 93%. Uji ahli desain pembelajaran memperoleh 85,5%, Uji ahli isi media pembelajaran mendapatkan presentase 98% dan Uji perorangan mendapatkan 95%. Adapun komentar dari uji perorangan yaitu: (1) *flipbook* isinya sangat jelas dan bagus, (2) *flipbook* tampilannya keren sehingga tidak membuat bosan, (3) belajar jadi lebih semangat dan menyenangkan.

Pada Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* materi Kewajiban dan Hakku pada muatan PKN siswa Kelas III MI Nurul Huda Lumajang. Media *flipbook* dikembangkan atas dasar hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Madrasah disertai dengan penggunaan media. Hal ini dikarenakan di madrasah tersebut sangat minimnya media yang dimiliki. Dalam mencapai keberhasilan belajar, lingkungan kelas merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya hasil belajar. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman dan indah memudahkan siswa untuk berkonsentrasi (Crismono, 2017:167).

Media pembelajaran *flipbook* untuk kelas III yang bertujuan agar meningkatkan minat belajar siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar, dikarenakan juga kemampuan siswa kurang baik dalam meresapi materi. Salah satu indikator keberhasilan belajar siswa antara lain adalah terjadinya perubahan dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor siswa (Effendi, dkk, 2021: 09). Keterpaduan tiga ranah tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya suatu kebiasaan yang dapat membuat siswa mengembangkan kemampuannya seperti: cara mengembangkan kemampuan menilai atau mempertimbangkan, kemampuan manipulatif atau psikomotor, kemampuan memecahkan masalah, cara mendiskusikan isu kontroversial, dan cara membentuk kebiasaan baru (Afifah, dkk, 2019: 26). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa seperti halnya media pembelajaran *flipbook*.

Penyajian materi dalam bentuk buku digital yang di dalamnya memuat gambar dan kolom warna-warni membuat siswa tidak lagi bosan atau jenuh dalam belajar. Pernyataan ini didukung dari komentar dan saran yang diberikan siswa pada angket penilaian uji coba perorangan. Ketiga responden tersebut mengatakan bahwa melalui media pembelajaran berupa *flipbook* dapat membuat siswa penasaran dengan isi dari materi pembelajaran sehingga mereka semakin semangat belajar dan semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan.

Media juga disertai dengan gambar-gambar yang relevan dari materi yang disajikan. Pada isi dari materi pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyajian dan pemilihan materi. Penyajian materi pada media disesuaikan dengan perumusan indikator dan tata urutan penyajian indicator yang sesuai dan lengkap sehingga dapat membuat peserta didik menjadi paham akan konsep pelajaran yang sedang dipelajari (Hamid dan Alberida, 2021: 82).

Pada aspek desain media ini layak digunakan, apabila desain pembelajaran yang dirancang atau digunakan buruk maka proses dan hasil belajar juga akan menjadi kurang baik, tidak efisien, dan kurang memotivasi. Menggunakan gambar/ilustrasi yang sesuai dengan tema materi pelajaran dengan perpaduan warna yang menarik pada *flipbook* akan berpengaruh pada mental siswa sebagai peserta didik sehingga siswa akan termotivasi dan tertarik untuk membaca dan lebih memahami materi (Wibowo, 2018: 67). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga mendorong siswa untuk memberikan perhatiannya pada materi yang disampaikan.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa (Fonda & Sumargiyani, 2018; Wibowo, 2018). Setelah media *flipbook* sudah melalui validasi dan dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran kelas III khususnya pada pembelajaran PKN materi Kewajiban dan Hakku. Uji coba media ini hanya dilakukan di satu sekolah, media *flipbook* ini ditentukan melalui angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran *flipbook* siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Hasil penelitian ini lainnya menyatakan media *flipbook* lebih efektif digunakan dari pada pembelajaran dengan model konvensional. Jadi, dikembangkannya media pembelajaran *flipbook* materi Kewajiban dan Hakku pada muatan PKN siswa kelas III MI ini membantu mengatasi masalah-masalah dalam belajar.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran *flipbook* pada materi Kewajiban dan Hakku pada muatan PKN layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh uji para ahli dan dari hasil uji perorangan memperoleh kualifikasi sangat baik, sehingga dapat membantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Adapun saran dari penelitian ini yaitu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sebagai penelitian yang relevan atau bisa juga dikembangkan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, E. P, dkk. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 04(1), 61-72.
- Asrial, H. dkk. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *International Journal Of Scientific & Technology Research*. 08 (12), 121-134
- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa The Influence Of Outdoor Learning On The Mathematical Critical Thinking Skills Of Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 04 (2), 212-231
- Effendi, R. dkk. (2021). Pengembangan Lkpd Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 05(02), 49-62.
- Fonda, A dan Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For Xi Grade Of Senior High School Students. *Journal Of Mathematics Education*, 07 (02), 218-224.
- Hamid, A dan Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 03(03), 46-59.

*Jazirotu Zamzam Mukarromah, Moh. Sutomo, Moh. Sahlan*

Nursmasu. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal Ipa Dan Pembelajaran Ipa (Jipi)*,01(02), 24-39.

Nuryani, Li Luh. Abadi, Ida Bagus G.D. Media Pembelajaran flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254