

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK MATERI DI KELAS II SEKOLAH DASAR
UNTUK MEWUJUDKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

**DEVELOPMENT OF MEDIA FLIPBOOK MATERIALS IN CLASS II ELEMENTARY
SCHOOLS TO REALIZE A PANCASILA STUDENT PROFILE**

Dwi Yani , Herawati Susilo, Ratna Ekawati

Sekolah Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang

Email correspondence : dyansukardji@gmail.com

Article History:

Received: 21 Oktober 2022

Revised: 12 November 2022

Accepted: 08 Desember 2022

Keywords: learning media, flipbook, living in harmony, thematic, profile of Pancasila students

Abstract: *This research is based on a preliminary study of class II thematic books, theme 1 of the 2013 Curriculum Life in Pillars, which only briefly describes the material in Pillars of Life in textbook form, making it less practical and boring. This design and development research aims to: 1) Produce a learning media for Elementary Schools in the form of an e-book product for the subject of Theme 1 Living in Rukun Class II by integrating the Pancasila Student Profile character; 2) Knowing the feasibility of e-book product test results for the subject of Theme 1 Living in Pillars of class II by integrating the Pancasila Student Profile; 3) Knowing the response of teachers and students to e-book products for the subject of Theme 1 Living in Rukun Class II by integrating Pancasila student profiles. This research method refers to the D & D development model which has 2 stages, namely: 1) Design and 2) Development;*

The research subjects in this scientific article involve several media experts, material experts to elementary school students. The results of this study are 1) Learning media in the form of flipbooks with material on Theme 1 Life in Pillars of Class II by integrating Pancasila Elementary School Student Profiles, which includes visual media; 2) The quality of media products that have been made according to the assessment of several subjects starting from media experts, material experts, to students is included in the proper category with details of: 1) the material expert test results 84%; 2) media expert test results are 70.86% or appropriate; 3) small-scale tests by students get 66.67% or proper results; 4) large-scale tests by students get 74.71% or proper results. Based on the results of the media feasibility test by the research subjects involved, it can be concluded that flipbook learning media for class II Thematic materials, the theme of Living in Pillars by integrating the Pancasila Student Profile character, is appropriate for use as learning media in class II Elementary Schools.

Abstrak

Penelitian ini didasari dari studi pendahuluan buku tematik kelas II tema 1 Hidup Rukun

Kurikulum 2013 yang hanya memaparkan materi Hidup Rukun secara singkat dalam bentuk buku teks sehingga kurang praktis dan membosankan. Penelitian desain dan pengembangan ini bertujuan: 1) Menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk Sekolah Dasar berupa produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan karakter Profil Pelajar Pancasila; 2) Mengetahui kelayakan hasil uji produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila; 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan profil pelajar pancasila. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan D & D yang memiliki 2 tahapan, yakni: 1) *Design* dan 2) *Development*; Subjek penelitian pada artikel ilmiah ini melibatkan beberapa ahli media, ahli materi hingga siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini adalah 1) Media pembelajaran berupa *flipbook* dengan materi Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Sekolah dasar, yang didalamnya meliputi media visual; 2) Kualitas produk media yang telah dibuat menurut penilaian beberapa subjek dari mulai ahli media, ahli materi, hingga siswa termasuk ke dalam kategori layak dengan rincian: 1) uji ahli materi mendapatkan hasil 84%; 2) uji ahli media mendapatkan hasil 70,86% atau layak; 3) uji skala kecil oleh siswamemperoleh hasil 66,67% atau layak; 4) uji skala besar oleh siswa memperoleh hasil 74,71% atau layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan media oleh para subjek penelitian yang terlibat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* materi Tematik kelas II tema Hidup Rukun dengan mengintegrasikan karakter Profil Pelajar Pancasila sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: *media pembelajaran, flipbook, hidup rukun, tematik, profil pelajar pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan suatu tempat untuk menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dalam dirinya untuk menjadi manusia yang dapat bermasyarakat dan memiliki etika kehidupanyang baik dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membantu segala persoalan dalam kehidupan sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan menurut Dewey (dalam Muslich, 2011) merupakan proses membentuk suatu kecakapan fundamental dari segi intelektual dan emosional terhadap alam dan sesame manusia. Pendidikan didapatkan oleh manusiasejak dini sampai keberlangsungan kehidupan manusia dan terjadi secara berkelanjutan dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan dapat membantu jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, dari sifat yang dimilikinya sejak usia dini menuju usia-usia selanjutnya serta kearah peradaban manusiawi dan lebih baik, dimana pendidikan sebuah proses yang berkelanjutan dan pernah berakhir, sehingga dapat meghasilkan suatu kualitas yang saling berkaitan untuk ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan.

Seiring perkembangan zaman berkembang pula produk serta pemanfaatan teknologi informasi secara pesat sehingga konsep pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga bergeser pada

pembelajaran yang lebih modern. Perlu adanya penyesuaian serta pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang terutama dalam dunia pendidikan, karena pendidikan menjadi salah satu tonggak terpenting dalam kemajuan suatu bangsa. Perkembangan teknologi informasi harus mampu mengemas suatu media pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti audio, visual, audiovisual, hingga multimedia. Berbagai kemajuan teknologi yang sudah mulai diterapkan dalam dunia pendidikan untuk membantu proses pembelajaran yang lebih efektif salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru serta peserta didik dalam berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran.

Pada kondisi pandemi COVID-19 yang sedang dialami di berbagai belahan dunia mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan langkah yang tepat dan yang harus dapat dilakukan oleh setiap sekolah di Indonesia, baik itu di jenjang pendidikan dasar, menengah ataupun pendidikan tinggi (Sumanto, Y & Sadewo, Y.D, 2021). Pelaksanaan pembelajaran daring juga mengubah pola pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di kelas diubah menjadi pembelajaran secara tatap maya dengan menggunakan digital tools.

Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, perencanaan harus direncanakan sebaik mungkin. Salah satu unsur penting dalam perencanaan pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut H. Malik (Sumiharso & Hasanah, 2018) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan pembelajar/siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat memudahkan siswa untuk mempelajari pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret/nyata (Supriyono, 2018). Tidak hanya itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, membangkitkan nalar yang teratur serta sistematis, dan juga dapat mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri siswa.

Menurut (Suprihatiningrum, 2016), fungsi media pembelajaran di SD yakni sebagai berikut: 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sisi menarik dari media tersebut; 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar; 3) Fungsi afektif, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi yang sedang dipelajari dan juga terhadap orang lain; 4) Fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima serta memahami pelajaran yang disajikan secara teks maupun verbal; 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan yang secara psikomotorik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada masa pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19 menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Karena tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran, maka media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, yakni diantaranya audio, video, audio-visual, serta kinestetik.

Terdapat macam-macam media pembelajaran yang dapat memfasilitasi berbagai baya

belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran *e-book*. Secara sederhana, *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. *E-book* merupakan proses pendigitasian buku konvensional biasa (Martha, Z. D., Adi, E.P., & Soepriyanto, 2018). *E-book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar masing-masing siswa dikarenakan sebuah *e-book* tak hanya berisikan teks dan gambar saja, melainkan dapat disisipi video, audio, power point, dan bahan ajar lainnya dalam satu kesatuan *e-book*. *E-book* biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur interaktif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti dapat disisipi video, konten grafik, audiovisual, hyperlink, kuis, animasi serta fitur pencarian (Susantini et al., 2021).

Terdapat beberapa kelebihan dari *e-book* yakni buku dalam versi elektronik ini mampu mengatasi beberapa keterbatasan buku cetak. Jika dibandingkan dengan buku cetak, *e-book* memiliki sifat lebih tahan lama dan tidak akan sobek selayaknya buku cetak. *E-book* memiliki ukuran yang lebih praktis yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena disimpan di dalam gadget berupa file. Bagi siswa sebagai pengguna, ukuran yang praktis ini akan mengurangi beban membawa buku bacaan yang berat (Asrowi et al., 2019). Tak hanya itu, *e-book* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan Daniel & Woody (2013) mengungkapkan bahwa siswa di rumah lebih menghabiskan waktunya untuk membaca materi dengan menggunakan versi elektronik dibanding versi cetak. Ini membuktikan bahwa *e-book* dapat meningkatkan minat dan waktu membaca siswa.

Media pembelajaran *e-book* dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pelajaran yang mengintegrasikan 6 mata pelajaran yang terdiri atas PPKN, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika dan SBdP dalam satu kesatuan berdasarkan tema tertentu.

Berdasarkan pada buku tematik Tema 1 untuk kelas II SD, Kemendikbud 2017, pada buku tematik tema 1 : Hidup Rukun untuk kelas II Sekolah Dasar terdapat kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang terpadu untuk dikuasai siswa yang dirumuskan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013, siswa hendaknya diajak untuk mencari sumber belajar yang ada di sekitarnya.

Konten materi pada media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* interaktif “Hidup Rukun di Sekolah” berisikan contoh – contoh kegiatan hidup rukun di sekolah. Kemudian, konten materi disajikan dengan mengadopsi pembelajaran yang bersifat yang mengintegrasikan karakter Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila terdiri atas karakter 1. Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan yang Esa, Berkebhinekaan Global, Gotong royong, kreatif dan bernalar kritis. Materi dirancang dan didasari oleh masalah-masalah yang terjadi dan berkaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dengan tujuan untuk membantu siswa mengkonstruksikan pemikirannya sendiri sehingga *e-book* ini berbasis *problem based learning* dari segi materi hingga evaluasi.

Materi disajikan tidak seperti *e-book* biasanya yang terdiri dari paragraf saja,

melainkan dengan menggunakan teknik dialog antara dua karakter yang menjelaskan materi. Tidak hanya itu, materi disajikan dengan berbagai format, yakni tak hanya teks dan gambar saja, melainkan video dan audio dengan tujuan untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa.

Pembuatan media pembelajaran *e-book* dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/software Flip Html. Software tersebut digunakan untuk membuat tampilan buku menjadi sebuah *e-book* berbentuk flipbook dengan mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Kemudian, melalui software ini dapat menambahkan berbagai file untuk menyajikan *e-book* multimedia.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran *e-book* yakni, *e-book* dapat digunakan di mana saja dan kapan saja dan mudah karena tersimpan dalam bentuk file pada gadget, informasi yang disajikan dalam bentuk *e-book* bersifat kongkret sehingga tepat untuk siswa pada masa perkembangan operasional kongkret, dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat individual khususnya pada masa pembelajaran daring. *E-book* dapat pula disisipi audio, video, power point, gambar, sehingga tidak hanya teks saja seperti pada buku cetak (Hisbiyati & Khusnah, 2017). Tampilan dari *e-book* berbasis *Flipbook* interaktif ini akan disajikan dengan format aplikasi berbasis android. Pengguna dapat mengakses *e-book* ini dengan cara menginstal terlebih dahulu pada gadget androidnya. Spesifikasi produk dari pengembangan ini diantaranya; 1) Produk yang dikembangkan berupa aplikasi *e-book* berbasis *flipbook* interaktif dengan konten materi interaksi kegiatan hidup rukun di sekolah; 2) Produk bersifat interaktif karena terdiri dari berbagai multimedia; 3) Produk dikembangkan didasari dengan karakter Profil Pelajar Pancasila; 4) Kualitas produk memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif (Plomp & Nieveen, 2007).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk; 1) kurang praktis dan membosankan. Penelitian desain dan pengembangan ini bertujuan: 1) Menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk Sekolah Dasar berupa produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan karakter Profil Pelajar Pancasila; 2) Mengetahui kelayakan hasil uji produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila; 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk *e-book* untuk mata pelajaran Tema 1 Hidup Rukun kelas II dengan mengintegrasikan profil pelajar pancasila akan memberikan penjelasan serta pengalaman yang nyata bagi siswa pada saat kegiatan pembelajaran karena materi ini sangatlah dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah buku digital dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Materi Hidup Rukun untuk Kelas II SD dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila ” diharapkan dapat membantu memecahkan masalah dalam belajar dan untuk membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan nyata siswa sehingga siswa lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Sebagai pendidik perlu adanya suatu kesadaran dalam mengembangkan media pembelajaran untuk masa mendatang. Guru harus mampu untuk mengembangkan media yang menarik serta dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar yaitu salah satunya adalah *flipbook*. *Flipbook* menjadi suatu bentuk penyajian buku dalam bentuk digital. *Flipbook* dapat

disajikan dalam format elektronik yang didalamnya dapat disajikan berbagai bentuk media pembelajaran seperti video simulasi interaktif, media berupa teks, audio, gambar, hingga video animasi serta adanya fitur navigasi yang dapat membuat penggunaannya lebih interaktif dengan program dalam *flipbook* sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan kesan yang lebih luas.

Media *flipbook* dipandang tepat untuk pengembangan media pembelajaran saat ini, terutama untuk materi tema 1 : Hidup Rukun sehingga kegiatan belajar mengajar mampu menggunakan buku elektronik yang mampu mengakomodasi berbagai jenis pembelajaran interaktif dari mulai mendengarkan, membaca, hingga menonton. Media *flipbook* juga menjadi menarik karena merupakan sebuah gabungan dari teks, audio, video, hingga animasi sehingga mampu memberikan stimulus yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian berbasis pengembangan (*Design Based Research*) yakni sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Munawaroh (2015) penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Richey & Klein (2007) menyebutkan bahwa terdapat dua kategori dalam D&D, yakni (1) Product and Tool Research dan (2) Model Research. penelitian ini tergolong ke dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*, yang memiliki fokus tujuan kepada proses perancangan dan pengembangan produk pendidikan, dianalisis dan dievaluasi produk tersebut dari segi desain dan pengembangan. Berdasarkan banyak penelitian terbaru, berfokus pada pengembangan produk dan alat berbasis teknologi (Richey & Klein, 2014).

Berdasarkan pada desain penelitian di atas, maka penelitian ini akan menggunakan desain penelitian R&D yang bertujuan membuat produk pendidikan berupa media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti adalah *e-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” sebagai salah satu Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Tematik Tema I Hidup Rukun untuk kelas II SD dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan pada artikel ilmiah ini yaitu penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta dapat diuji keefektifannya. Model penelitian riset dan pengembangan menurut Borg & Gall yang mengemukakan ada 10 langkah dalam pelaksanaan metode penelitian R&D ini yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) Uji coba awal; (5) Revisi produk awal; (6)

Uji coba utama yang disesuaikan dengan hasil uji coba awal; (7)Revisi produk operasional; (8) Uji coba operasional; (9) Revisi produk akhir; (10) Deseminasi dan impelmentasi. Akan tetapi menurut Tim Puslitjaknov dinyatakan pahwaproses penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dapat dilaksanakan secara sederhana hanya dengan 5 langkah, yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) Mengembangkan produk awal; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk; (5) Uji coba lapangan skala besar dan produkakhir. Langkah-langkah penelitian tersebut dapat digambarkan dalam bentuk bagans ebagai berikut:



Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Pengembangan

Observasi dilakukan ketika akan melaksanakan penelitian untuk mencari serta memperoleh informasi seputar pelaksanaan penelitian. Angket digunakan untuk mendapatkan penilaian terhadap kualitas serta kelayakan media pembelajaran yangdikembangkan menurut ahli media, ahli materi, guru dan juga siswa pada saat uji coba lapangan baik secara skala kecil dan juga besar.

Target/Sasaran

Target/sasaran pada penelitian ini adalah guru, siswa kelas II sekolah dasar sebagai pengguna media *e-book* pada pembelajaran. *e-book flipbook* interaktif Tema 1 Hidup Rukun ” dapat digunakan pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini yakni diantaranya para ahli, diantaranya ahli materi yang memeriksakan menilai ketepatan dan relevansi materi yang disusun terhadap KI dan KD, hingga cakupan dan kedalaman materi pada *e-book*. Selanjutnya, ahli media yang menilai *e-book* dari segi tampilan dan prinsip multimedia. Terakhir, ahli bahasa yang menilai *e-book* dari segi kesesuaian bahasa berdasarkan karakteristik dan pengembangan siswa kelas II sekolah dasar. Kemudian 1 guru kelas II SDN Trawas 1 Kabupaten Mojokerto dan 23 murid kelas II SDN Trawas 1 yang memberikan respon terhadap *e-book*.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada penelitian ini menggunakan prosedur penelitian model D&D Menurut Barokati dan Annas (Kurna et al., 2019), model D&D merupakan salah satu model dari banyaknya model yang menjadi pegangan dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran yang hendak dibuat. Hal tersebut sependapat dengan Tegeh dan Kirna (Kurnia et al., 2019), bahwa model D&D merupakan model yang sistematis dalam menyusun desain pembelajaran. Model ini tersusun dengan urutan-urutan yang sistematis sebagai bentuk pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa angket/kuisisioner. Angket/kuisisioner merupakan cara pengumpulan data yang bersifat tidak langsung dengan maksud peneliti tidak melakukan tanya jawab dengan responden (Sudaryono et al., 2013).

Pada penelitian pengembangan *e-book* berbasis *flipbook interaktif* buku Tematik Tema 1 Hidup Rukun untuk kelas II Sekolah Dasar akan menggunakan beberapa alat pengumpulan data angket validasi media menggunakan likert 1-4 serta angket respon guru dan siswa dengan menggunakan skala likert 1-4.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah menggunakan judgement review untuk mengumpulkan angket skala likert validasi media, serta menggunakan teknik survei untuk mengumpulkan angket skala likert respon guru dan siswa.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Deskriptif Kuantitatif dan Kualitatif, yang mana data yang dianalisis adalah data hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Proses uji kelayakan ini dibantu dengan menggunakan instrument penelitian yaitu angket yang berisikan angka skor dari pengukuran skala sikap, pendapat dan persepsi dengan menggunakan Skala Likert, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap bagian angket. Skor yang didapat dari pertanyaan yang tertera pada setiap angket dijumlahkan lalu diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara membaginya dengan skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus yakni sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut akan diubah menjadi bentuk data kualitatif berdasarkan kategorikelayakan dengan mengacu pada kriteria Interpretasi Skor (Arikunto, 2009) sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40 %	Tidak Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	61 – 80 %	Layak
5.	81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan hasil dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan berdasarkan 2 tahapan D & D ,diantaranya akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Perancangan (Desain)

Tahap awal sebelum membuat desai adalah menganalisa kebutuhan. Tahapan mengumpulkan data mengenai apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan media. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dituntut pada peserta didik. Kompensi dasar yang digunakan mengacu pada kurikulum 2013 yakni; 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia; 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang hidup rukun di sekolah. Kemudian melakukan analisis karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas II.

Tahapan perancangan merupakan tahapan pembuatan *blueprint* atau kerangka kerja terperinci rancangan produk sebagai landasan dalam pembuatan produk. Percancangan mencakup penentuan timpengembangan, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, pembuatan

GBPM, pemilihan materi serta penulisan naskah dialog, materi, podcast serta evaluasi. Terdapat buku acuan dalam perancangan materi hingga evaluasi, yakni Buku Tematik Guru dan Siswa Tema 1 Hidup Rukun dengan Profil pelajar pancasila.

2. Tahap Pengembangan (*development*)

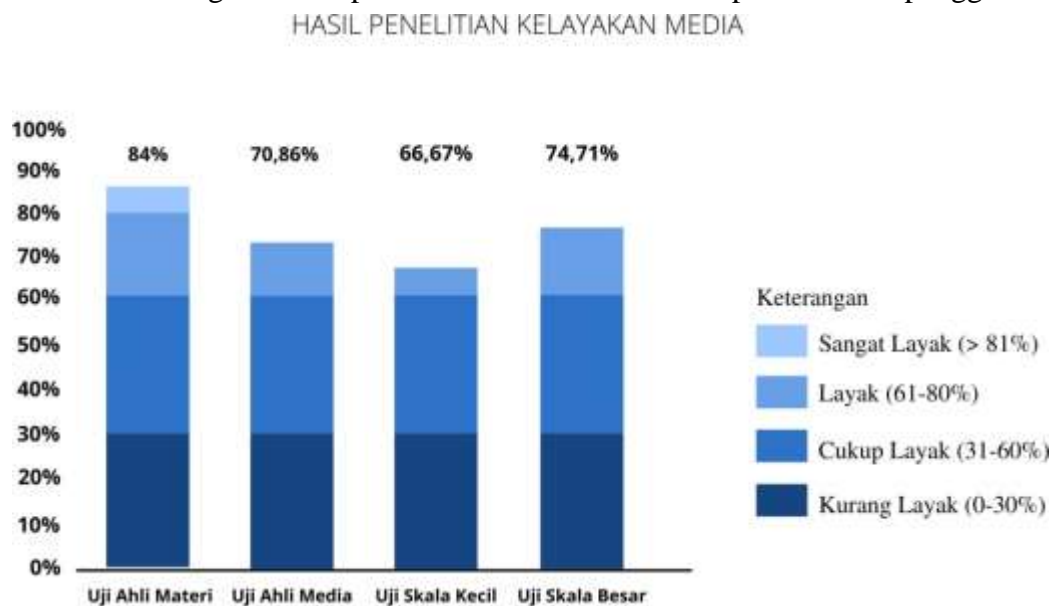
Tahapan pengembangan merupakan tahapan dalam menciptakan sebuah produk dari perpaduan isi materi yang telah dilakukan pada tahapan desain. Pembuatan *e-book* dibantu dengan beberapa alat digital yakni seperti webcanva.com untuk mendesain dan membuat e-book secara keseluruhan. Peneliti menggunakan fitur-fitur yang untuk mendesain keseluruhan e-book, dimulai dari template e-book hingga karakter yang digunakan. Hasil dari mendesain e-book pada canva.com berupa file berformat pdf. Selanjutnya, peneliti menggunakan beberapa gambar yang bersumber dari google. Aplikasi dapat diunduh melalui link yang diberikan. Gambar 1 hingga 5 merupakan beberapa tampilan e-book berbasis flipbook dari tahapan pengembangan produk *e-book* berbasis flipbook interaktif yang ditayangkan pada gadget laptop.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media *flipbook* mata pelajaran Ilmu Tematik Tema 1 Kelas II yang meliputi dua kompetensi dasar yaitu menggali informasi contoh – contoh hidup rukun di sekolah. untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut, media *flipbook* ini disajikan dalam bentuk media audio visual, audio podcast, gambar dan teks yang berisi materi pembelajaran perubahan cuaca serta diuji kelayakannya melalui uji ahli media, ahli materi dan siswa. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba produk oleh ahli dan pengguna untuk menilai kelayakan media berupa media *flipbook* mata pelajaran Tematik Tema 1 kelas II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji ahli materi mendapatkan hasil 84% → Sangat Layak
2. Hasil uji ahli media mendapatkan hasil 70,86% → Layak
3. Hasil uji kelayakan menurut penggunaan oleh siswa, yaitu :
 - a. Uji skala kecil memperoleh hasil 66,67% → Layak
 - b. Uji skala besar memperoleh hasil 74,71% → Layak

Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi tematik Tema 2 Hidup Rukun Kelas II Sekolah Dasar dapat dilihat pada pada diagram dibawah ini:

Gambar 3.2. Diagram hasil penilaian kualitas media oleh para ahli dan pengguna



Gambar 3.3 Materi dalam e-book Tema 1 Hidup Rukun untuk kelas II dengan berbantuan media flipbook



Gambar 3.4 : Ice Breaking yang berhubungan dengan Profil Pelajar Pancasila

Pada tahapan pengembangan, dilakukan kegiatan validasi produk setelah pengembangan produk selesai. Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah produk media yang sudah dibuat layak digunakan atau tidak. Kegiatan validasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrument yang sudah dirancang dan divalidasi sebelumnya. Dari hasil lembar instrument tersebut, data yang didapatkan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan dengan oleh 1 validator ahli yang menilai media dari segi prinsip multimedia, ahli materi dari segi konten materi serta ahli bahasa dari segi kebahasaan. Berikut hasil dari validasi produk.

Validasi ahli media dilakukan oleh 1 orang operator sekolah. Penilaian media mencakup aspek teknis, kualitas dan prinsip. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrument angket skala 4. Berdasarkan hasil penilaian validator media, diperoleh kesimpulan bahwa produk e-book berbasis flipbook interaktif pada materi Tema 1 Hidup Rukun untuk siswa kelas II SD sangat layak diuji cobakan dengan adanya revisi dan saran untuk perbaikan produk. Rerata skor keseluruhan diperoleh persentase sebesar 93,75%, yang secara kualitatif masuk ke dalam kategori sangat layak. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa produk e-book berbasis flipbook interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan diuji cobakan di kelas II SD. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat tabel 2.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Kualitas Membantu guru dalam menyampaikan materi	4	Sangat

s	pembelajaran		Baik		
Teknis	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	3	Baik		
	Mempermudah proses pembelajaran	4	Sangat Baik		
	Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	4	Sangat Baik		
Kualita s	Kejelasan petunjuk belajar	4	Sangat Baik		
	Desain	Keterbacaan susunan paragraph memudahkan pengguna untuk belajar	4	Sangat Baik	
		Keterbacaan teks dari segi jenis huruf yang digunakan	4	Sangat Baik	
		Keterbacaan teks dari segi ukuran huruf yang digunakan	4	Sangat Baik	
		Kesesuaian penggunaan proporsi warna	3	Baik	
		Kejelasan tampilan gambar pendukung materi	3	Baik	
		Kejelasan tampilan audio pendukung materi	3	Baik	
		Kesesuaian desain sampul dengan materi	4	Sangat Baik	
	Kualita s	Prinsip	Kelengkapan komponen multimedia	4	Sangat Baik
			Penyajian teks keterangan gambar disajikan secara berdekatan dan bersamaan dengan gambar	4	Sangat Baik
		Kesesuaian gambar dengan materi	4	Sangat Baik	
		Kesesuaian audio dengan materi	4	Sangat Baik	
	Jumlah Skor	60			
	Rata-Rata (dalam persen)	93,75 %	Sangat Layak		

Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang guru senior dengan pengalaman lebih dari 25 tahun mengajar di kelas II. Tematik Kelas II dengan tema I Hidup Rukun. Penilaian materi mencakup kualitas isi konten materi dan evaluasi. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrument angket skala. Berdasarkan hasil penilaian validator materi diperoleh kesimpulan bahwa produk e-book berbasis flipbook interaktif pada materi Tema 1 Hidup Rukun untuk siswa kelas II SD sangat layak untuk diuji coba dengan adanya revisi dan saran untuk perbaikan produk. Rerata skor keseluruhan diperoleh persentase sebesar 85,00%, yang secara kualitatif masuk ke dalam kategori sangat layak. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa materi interaksi manusia

dengan lingkungan alam pada produk e-book berbasis flipbook interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan diuji cobakan di kelas II SD. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi

	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Kualitas isi/materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	Sangat Baik
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Baik
	Kesesuaian isi <i>e-book</i> dengan materi	4	Sangat Baik
	Ketepatan urutan penyajian materi	4	Sangat Baik
	Ketepatan konsep interaksi manusia dengan lingkungannya	4	Sangat Baik
	Faktualisasi isi materi	4	Sangat Baik
	Aktualisasi isi materi	4	Sangat Baik
	Materi interaksi manusia dengan lingkungannya dijelaskan	4	Sangat Baik
	sesuai konsep interaksi manusia dengan lingkungannya	3	Baik
	Materi interaksi manusia dengan lingkungannya mudah dipahami siswa		
	Materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Sangat Baik
	Relevansi media dengan materi yang dipelajari oleh siswa	4	Sangat Baik
	Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	4
Tingkat kesulitan soal latihan		3	Baik
Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran		4	Sangat Baik
Keseimbangan proporsi soal latihan dengan isi materi		3	Baik
Jumlah Skor		57	
Rata-Rata (dalam persen)		95,00 %	Sangat Layak

Dari hasil validasi produk, dapat disimpulkan bahwa media *E-book* berbasis *flipbook* interaktif“Tema 1 Hidup Rukun Kelas II Sekolah Dasar telah memenuhi kelayakandengan

skor rata-rata dari ketiga penilaian ahli sebesar 92,92% yang secara kualitatif masuk ke dalam kategori sangat layak. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa *E-book* berbasis *flipbook* interaktif “Hidup Rukun” pada Kelas II Sekolah Dasar dapat digunakan dan diuji cobakan dalam pembelajaran. Setelah melalui tahapan mengembangkan dan validasi *e-book*, dilakukan tahap implementasi atau uji coba. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 November 2022 secara luring. Subjek uji coba adalah siswa kelas II sekolah dasar dengan jumlah 23 siswa dan 1 orang guru kelas II . terhadap media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”.

Kegiatan uji coba dilakukan dengan cara mengdemonstarikan produk hingga diakhiri pengisian angket respon guru dan siswa. Lembar skala respon siswa dan guru menggunakan skala likert skala 1 (sangat tidak setuju) hingga skala 4 (sangat setuju). Angket respon guru dan siswa berisikan pertanyaan tertutup mengenai produk dari segi media, materi serta bahasa. Angket respon siswa terdiri atas 14 butir pertanyaan tertutup dan 2 pertanyaan terbuka. Kemudian, angket respon guru terdiri dari 20 butir pertanyaan tertutup mengenai media dari segi materi, bahasa dan media, serta 5 butir pertanyaan terbuka mengenai isi konten materi interaksi manusia dengan lingkungan alamnya. Hasil dari angket respon adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Respon Pengguna

Respon Pengguna	Skor	Kategori
Siswa Kelas V SD	85,36%	Sangat Layak
Guru Kelas V SD	85,00 %	Sangat Layak
Rata-Rata (%)	85,18%	Sangat Layak

Dari hasil respon siswa terhadap media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif menunjukkan rerata skor sebesar 85,36%, sehingga dapat dikategorikan sangat layak, maka media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil respon guru terhadap media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif menunjukkan rerata skor sebesar 85,00% sehingga dapat dikategorikan sangat layak, maka media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, respon guru mengenai isi konten dari *e-book*, guru memberikan respon dari 5 pertanyaan mengenai keternunculan isi/konten pada *e-book*. Hasil respon guru mengenai konten materi adalah bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan alam pada *e-book* sudah dijelaskan secara detail dan jelas karena inti dari materi serta hubungan

mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam sudah nampak dan jelas. Tidak hanya itu, menurut guru kelas, *e-book* ini dapat membantu gurudalam mengajarkan materi interaksi manusia dengan lingkungan alam karena kejelasan dari materi interaksi manusia dengan lingkungan alam pada *e-book*.

Adapun tanggapan yang diberikan oleh guru terhadap media yang dirancang yaitu, media *e-book* ini membuat anak tidak jenuh dengan tulisan karena materi dikemas dengan menarik sehingga dapat dipakai. Adapun masukan yang diberikan oleh guru yaitu diantaranya, sebelum media *e-book* disebar dan dipergunakan pada pembelajaran, sebaiknya ada pelatihan penggunaan media untuk guru karena tidak semua guru paham bagaimana cara mengaplikasikannya karena terkadang ada beberapa guru yang gaptek atau gagap teknologi. Tak hanya itu, sebaiknya media *e-book* ini tak hanya dapat digunakan pada gadget android saja, melainkan dapat digunakan di gadget iphone dan laptop.

Tahap evaluasi merupakan tahapan mengevaluasi hasil kerja dari tahap analisis hingga tahap implementasi. Tahap analisis dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan harapan. Hasil evaluasi dikembangkan berdasarkan rekomendasi dan masukan dari hasil uji lapangan. Sehingga, evaluasi yang digunakan menggunakan evaluasi formatif yang berisikan hasil uji kelayakan dan hasil uji coba lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan. Media *e-book* berbasis *flipbook* interaktif memiliki kelebihan membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran, membantu siswa untuk lebih semangat dalam belajar, meningkatkan siswa untuk membaca, serta menambah wawasan mengenai pentingnya menjaga lingkungan alam khususnya di daerah pegunungan. Adapun kekurangan dari media ini adalah, karena media *e-book* ini jarang digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar khususnya di SD negeri, maka perlu adanya pelatihan khusus untuk guru-guru sebelum mengajar menggunakan *e-book* ini. Tak hanya itu, media ini hanya dapat digunakan di android dan laptop saja

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media *flipbook* mata pelajaran Tematik Tema 1 Hidup Rukun untuk kelas 2 Sekolah Dasar yang meliputi dua kompetensi dasar yaitu menggali informasi menggali pengetahuan tentang contoh – contoh hidup rukun yang dapat menumbuhkan kecakapan abad 21 yaitu Kolaborasi dan profil Palajar Pancasila, gotong royong pada siswa kelas II Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut, media *flipbook* ini disajikan dalam bentuk media audio visual, audio podcast, gambar dan teks yang berisi materi pembelajaran perubahan cuaca serta diuji kelayakannya melalui uji ahli media, ahli materi dan siswa dan terbukti layak dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR REFERENCE

- Muslich, Masnur. (2011). Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nirmala Silma, Norma. (2020). Pengembangan Media pembelajaran *Flipbook* Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah. *JPGSD*, 08 (01), 79-88.
- Rahmawati Desi, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada MATERI Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326-332.
- Sri H., dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Magister Pendidikan Fisika. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.
- Surahman, Fadli, Dkk. (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran TematikTema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(2), 1-9.
- Timpuslitjaknov. (2008). Metodologi Penelitian Pengembangan: Departemen Pendidikan Nasional
- Ahmad Mubarak & Nindia Sari W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *FlipbookDigital* di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (online)*, Vol.3 No.5. diakses pada 28 Desember 2021.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37.
- Galuh R. & Mawan A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Sains untuk Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal PANCAR (online)*, Vol.2 No.2. diakses pada 30 Desember 2021
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakits*. PT. Rineka Cipta.
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactivee-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Daniel, D. B., & Woody, W. D. (2013). E-textbooks at what cost?Performance and use of electronic v. print texts. *Computers and Education*, 62, 18–23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.016>