

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI METAMORFOSIS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Norma Silma Nirmala

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (normasilma7@gmail.com)

Faridah Istianah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran Flipbook yang ditinjau dari kevalidan dan juga kepraktisan media pada materi metamorphosis mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) dari Borg and Gall ada sepuluh tahapan namun peneliti hanya menggunakan 7 tahapan karena keterbatasan waktu dan keadaan (Pandemi Covid-19). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan 10 siswa kelas IV SDN Panjangjiwo 1/265 Surabaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi (baik media dan juga materi) serta lembar angket (angket guru dan juga peserta didik). Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data validasi serta teknik analisis data angket. Dalam hal ini hasil penelitian menunjukkan kevalidan media dengan presentase 97,6 %, kevalidan materi 87%, serta hasil angket peserta didik dan guru dengan perolehan rata-rata 91%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbook sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi metamorphosis kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, *flipbook*, metamorphosis

Abstract

The purpose of this research is to results of the development of Flipbook learning media in terms of validity and practicality of the media on the material metamorphosis of science subjects in grade IV elementary school. This type of research used in this study is to use the development research method (Research and Development) of the Borg and Gall there are ten stages but researchers only use 7 stages due to time and circumstances limitations (Pandemic Covid-19). The subjects used were grade IV students at SDN Panjangjiwo 1/265 Surabaya. The instrument used in this study used a validation sheet (media and material) and a questionnaire sheet (teacher and students). The data analysis technique used data validation analysis techniques and questionnaire data analysis. The result of the research showed that the learning media based on flipbook with a percentage of 97.6% of media experts, 87% of material experts, and the results of questionnaires for students and teachers with an average acquisition of 91%. The results of this study can be concluded that there is case Flipbook learning media is very valid and very good for learning media for science class material metamorphosis class IV elementary school.

Keywords: learning media, *flipbook*, metamorphosis

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah instrumen yang sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan seluruh aspek serta perwujudan suatu individu, utamanya dalam hal pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan didapatkan oleh manusia sejak dini sampai keberlangsungan kehidupan manusia tersebut, serta terjadi secara berkelanjutan dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Namun, pada zaman dahulu suatu pendidikan dipandang remeh dan sebelah mata oleh sebagian manusia. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu, cara pandang seseorang terhadap pendidikan mulai bergeser, pola pikir semakin maju yakni dengan mengetahui akan

pentingnya suatu pendidikan dalam keberlangsungan suatu kehidupan. Permasalahan suatu pendidikan pada era kali ini yakni kurang kuatnya suatu proses dalam pembelajaran. Dikarenakan kurangnya dorongan pada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis

Menurut Sanjaya (2013:3) suatu pendidikan merupakan segala cara yang dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam diri anak. Dalam hal ini tugas pendidikan adalah untuk menumbuh kembangkan segala potensi yang dimiliki anak tanpa memaksa anak untuk keluar dari potensi yang dimilikinya, dikarenakan setiap anak membawai potensi

yang berbeda-beda. Sehingga suatu pendidikan tidak menitikberatkan peserta didik untuk mendapatkan jabatan yang tinggi melainkan, peserta didik dapat mengembangkan sikap, keterampilan dasar yang dapat dimanfaatkan dalam menghadapi dinamika persoalan di masyarakat. Untuk menjawab semua itu, dibutuhkannya suatu pengajaran dan pendidikan dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya disiplin Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami alam semesta ini (Samatowa, 2011:1). Diperlukannya mata pelajaran IPA yaitu berfungsi untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap positif, rasa keingintahuan peserta didik, serta kesadaran peserta didik akan keterkaitan yang saling berhubungan dan mempengaruhi antara IPA dan lingkungan, teknologi dan juga masyarakat, serta mengacu pada masa depan yang nantinya akan melahirkan generasi yang berkompeten.

Dalam pengajaran mata pelajaran IPA supaya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik banyak pilihan model, metode serta media yang digunakan. Ditegaskan oleh para ahli bahwasannya dalam pembelajaran IPA, peserta didik seharusnya dilibatkan dalam ke tiga ranah, yakni ranah afektif, kognitif dan juga psikomotorik. Kenyataannya saat ini, banyak sekolah dan guru sekolah dasar yang menerapkan sistem pembelajaran konvensional, yakni dengan kurang maksimalnya penerapan metode dan model dalam pembelajaran, serta minimnya penggunaan media pembelajaran, yang mengakibatkan kesulitan peserta didik dalam menangkap sebuah konsep karena kurang kongretnya ilmu tersebut, itu semua diakibatkan cara berfikir peserta didik sekolah dasar yang masih labil. Padahal dalam suatu pembelajaran ada dua unsur yang begitu penting yakni penggunaan metode serta media (Arsyad, 2014:19). Kedua unsur tersebut berkesinambungan dalam pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran. Peserta didik bisa dikatakan berhasil jika peserta didik dapat memahami konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga dapat menerapkannya konsep tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Materi Metamorfosis merupakan materi yang penting pada pembelajaran IPA. Materi tersebut sudah diajarkan di sekolah dasar serta konsep tersebut berdekatan dengan peserta didik yang mana selayaknya manusia bagian dari makhluk hidup dan selalu berhubungan dengan alam sekitar. Dengan begitu perlu adanya pemahaman konsep yang mantang di jenjang sekolah dasar supaya pada jenjang selanjutnya peserta didik bisa mengikuti suatu perkembangan materi metamorfosis dengan baik. Peserta didik bisa dikatakan

berhasil dalam belajar yakni jika sudah ada perubahan pada dirinya. Perubahan pada diri peserta didik akibat dari belajar yang awalnya tidak adanya perubahan akan mengalami perubahan walaupun masih lemah, itu merupakan suatu bukti bahwa telah dilakukannya kegiatan belajar oleh diri seseorang (Hamalik, 2015:38).

Berdasarkan fakta dalam Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) tahun 2019/2020 di SDN Lontar II Surabaya, diketahui terdapat permasalahan dalam pengajaran IPA. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan *teachers centered* terlebih pada materi metamorfosis, guru lebih dominan menggunakan gambar yang ada pada buku cetak. Dalam pembelajaran tersebut guru hanya menjelaskannya dengan ceramah, yang diawali dengan guru menyuruh peserta didik membuka buku dan disuruh membacanya, kemudian guru baru menjelaskan sesuai konteks yang ada pada buku tersebut. Dalam kegiatan belajar berlangsung, banyak peserta didik yang tidak membaca sesuai perintah guru, bahkan mereka melakukan aktivitas yang diluar konteks yakni dengan menggambar, memperhatikan luar kelas dengan pandangan ke luar dan berbisik bisik dengan teman sebangkunya. Dengan adanya permasalahan seperti itu, dikarenakan kurang minatnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga bertolak belakang dengan konsep dari Thorndike (dalam Siregar dkk, 2010:29) mengenai hukum pengaruh (*The Law OF Effect*) yang mana kuat dan lemahnya hubungan guru dan peserta didik bergantung dengan kepuasan atau ketidakpuasan mengenai penggunaannya.

Kesulitan dalam pembelajaran IPA yang sedang dihadapi peserta didik tidak menutup suatu adanya pemecahan masalah, yakni dapat disiasati dengan adanya penggunaan media yang menarik di dalam kelas. Menurut Hamidjojo (dalam Arsyad, 2013:4) mengatakan bahwasannya suatu media ialah alat perantara yang digunakan guru kepada peserta didik yang memiliki fungsi memudahkan peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan. Dengan begitu, suatu media memiliki perananan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut serasi dengan pendapat Kustiawan, Usep (2016:6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari sumber belajar, serta akan menciptakan suasana pembelajaran nyaman serta *kondusif* yang mana peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dengan *efektif* serta *efisien*. Penggunaan media visual dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat mulai dari 14% sampai 38% (Silberman, 2006:25). Pemilihan media tidak hanya secara spontan, melainkan adanya pertimbangan yang mana disesuaikan dengan lingkungan dan keadaan peserta didik, yang nantinya akan membawa

dampak yang signifikan terhadap hasil belajarnya. Dalam hal ini, media merupakan komponen penting dalam suatu proses belajar, sehingga media pembelajaran tidak hanya berisi fakta yang membangun metakognitif peserta didik melainkan juga berfungsi dalam penguasaan materi dan juga kemampuan yang sesuai dengan literasi sains yang wajib dimilikinya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *flipbook*. Media *flipbook* merupakan media yang tepat jika digunakan di dalam proses belajar mengajar IPA, dikarenakan *flipbook* dapat menyajikan suatu materi dengan kata dan kalimat yang jelas dengan didukung gambar dan warna yang menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Salah satu materi pembelajaran IPA yang sesuai dan cocok digunakan dalam media tersebut adalah materi metamorphosis. Pokok bahasan kelas IV tersebut dirasa cocok dikarenakan dalam penyampaian materi tersebut membutuhkan gambar yang nyata dalam kehidupan dan berkelanjutan dari satu gambar ke gambar selanjutnya. Karena media tersebut memiliki alur berhubungan yang rinci serta ditambahkannya penjelasan singkat yang dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman suatu materi (Riyanto, 2011:1). Sehingga peserta didik akan mengetahui satu persatu tahapan terjadinya suatu metamorfosis. Intisari dalam pokok materi disajikan dalam bentuk ilustrasi yang berupa gambar, diagram, bagan dan juga gambar kartun. Ilustrasi tersebut merupakan bagian terpenting dalam media *flipbook*. Penggunaan media *flipbook* sebelumnya juga sudah dalam jurnal Maghfirothi, dkk (2013) dengan judul Pengembangan *Flipbook* IPA Terpadu dengan Tema Minuman Berkarbonasi untuk Kelas VIII SMP dalam penelitian tersebut menyatakan jika penggunaan media bergambar yang lebih dominan akan menunjang kegiatan belajar mengajar yang berkualitas, dikarenakan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Persamaannya sama – sama menggunakan media *flipbook*, namun desain kurang menarik peserta didik serta kurangnya penjelasan singkat mengenai materi. Sehingga kalau digunakan pada siswa sekolah dasar dibutuhkan penambahan desain yang menarik, memunculkan antusias peserta didik dalam mempelajari materi IPA khususnya materi metamorfosis serta memudahkan peserta didik menghafal materi secara berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, peneliti akan mengembangkan media *flipbook* yang digunakan sebagai media belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Adapun judul penelitian yakni “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Sebagai Media Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar”. Dengan

rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *flipbook* sebagai media belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar ? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *flipbook* sebagai media belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar ? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar? dengan tujuan (1) Mengetahui kevalidan mengenai media pembelajaran *flipbook* sebagai media belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar. (2) Mengetahui kepraktisan mengenai media pembelajaran *flipbook* sebagai media belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar. (3) Mengetahui keefektifan mengenai media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar.

Media *flipbook* yang peneliti kembangkan bermuatan mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar dengan materi metamorphosis. Adapun spesifikasi medianya (1) Dengan bentuk seperti album bergambar dengan menggunakan keterangan satu bahasa didalamnya yakni bahasa Indonesia, (2) Bahan media menggunakan bahan kertas artpaper 270 gsm dengan ukuran yakni 28 x 56 cm.

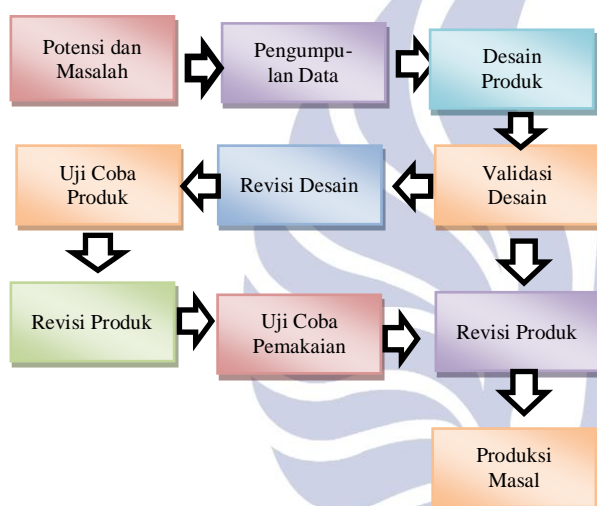
Terdapat manfaat dalam penelitian ini baik bagi peserta didik, guru, sekolah dan juga peneliti. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut (1) Bagi peserta didik yakni dapat memberikan pengalaman dalam belajar yang tidak membosankan, dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi dalam pembelajaran tersampaikan dengan maksimal serta hasil belajar lebih memuaskan. (2) Bagi guru penelitian ini bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lainnya, dengan begitu pembelajaran dikelas akan menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar. (3) Bagi sekolah diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan kecakapan belajar peserta didik serta meningkatkan proses pembelajaran dalam kelas. (4) Bagi peneliti diharapkan dapat menambah tingkat pengetahuan peneliti dan kreatifitas dalam penelitian serta dapat juga digunakan referensi untuk penelitian selanjutnya.

METODE

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan materi metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan penelitian

pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (dalam Sugiono,2018:298) yang aslinya ada 10 tahapan namun peneliti hanya menggunakan 7 tahapan yang dilakukan peneliti dengan alasan terbatasnya biaya, waktu yang kurang panjang, tenaga serta adanya situasi yang tidak memungkinkan dikarenakan adanya wabah pandemic (Covid-19). Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk melakukan perubahan dalam kurun waktu, dan menguji hasil produk dari perubahan tersebut. Dalam hal ini produk yang akan dikembangkan adalah *flipbook* dengan materi metamorfosis. Pengembangan media tersebut didasarkan pada hasil analisis peneliti melalui wawancara dan observasi kepada subjek yang terdapat di tempat yang akan diteliti Berikut prosedur tahapan penelitian pengembangan :



Bagan 1: Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiono,2018:298)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah mencari potensi dan masalah dengan mengumpulkan data awal dengan melakukan wawancara tidak struktur. Sehingga untuk mencari adanya suatu potensi dan masalah peneliti menggunakan analisis obeservasi dan wawancara. Hasil wawancara tidak struktur dengan guru kelas IV yang diwakilkan dari tiga sekolah dasar negeri yang ada di Surabaya. yakni SDN Lontar II Surabaya, SDN Banyu Urip VI Surabaya, dan SDN Pajangjiwo I Surabaya yang peneliti pilih dengan berdasarkan kurikulum yang telah digunakan di sekolah serta akreditasi yang dimiliki sekolah. Tujuan diadakannya wawancara tersebut yakni untuk mengetahui media pembelajaran yang telah digunakan dalam mengajarkan materi metamorfosis, kendala yang dihadapi pada saat mengajarkan materi metamorfosis, dan hasil belajar peserta didik dengan media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran selama ini. Dari wawancara yang

dilakukan oleh peneliti, menunjukkan data bahwa dalam proses pembelajaran selama ini, guru hanya menggunakan media yang ada pada buku peserta didik mengenai materi metamorfosis. Dalam media yang telah digunakan, guru mengalami kendala yakni media yang digunakan hanya mengandung unsur visualisasi semata serta penjelasan dari semua itu hanya dibaca bersama-sama, sehingga peserta didik akan cepat lupa. Penggunaan media yang tergolong tradisional membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik, sehingga dalam hal ini guru kelas setuju jika dilakukannya pengembangan media yang digunakan sebagai media alternative dalam mengajarkan pembelajaran materi metamorfosis yang dapat membantu peserta didik dalam menangkap dan menjadikan daya ingat peserta didik menjadi panjang serta menjadikan suasana kelas yang menyenangkan.

Tahap yang kedua yakni pengumpulan data. Pada tahapan ini bermanfaat untuk merencanakan mengenai produk yang akan dikembangkan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data yang berupa studi pustaka, buku teks, internet serta observasi. Dalam tahap ini peneliti menggunakan buku peserta didik tematik kelas IV revisi 2017 yang digunakan sebagai perencanaan awal dalam menggunakan indicator materi metamorfosis, adapun indicator materi sebagai berikut : (a) menyebutkan contoh metamorfosis, (b) mendeskripsikan metamorfosis hewan, (c) mengklasifikasikan metamorfosis hewan secara benar, (d) membandingkan metamorfosis hewan.

Tahap ketiga yakni desain produk, media yang akan dikembangkan berisikan mengenai materi pembelajaran tentang metamorfosis. Dalam hal ini langkah pertama yakni dengan memetakan kompetensi mengenai tema metamorfosis, selanjutnya membuat gambaran garis besar mengenai media, mengumpulkan bahan materi, menyusun jabaran materi yang cocok, menyusun media yang dibuat berupa media visual mengenai metamorfosis, dalam bentuk dua dimensi. Media dikemas dengan bentuk *storyboard*.

Tahap yang keempat adalah validasi produk. Proses penilaian tentang produk yang kita kembangkan secara rasional yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan suatu produk (Sugiono, 2018:302). Sehingga dalam tahap ini diketahui akan kelebihan dan kekurangan rancangan media yang akan dikembangkan sebelum diuji cobakan. Validasi ini mempercayakan ahli yang berkompeten dalam bidang tersebut. Adapun kriteria validator sebagai berikut:

Tahap yang ke lima yakni revisi desain. Dalam tahap ini berguna untuk proses penyempurnaan media berdasarkan masukan dari validator. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis media *flipbook* ditinjau dari

kelemahan dan kelebihan yang diarahkan oleh validator. Dari beberapa kelemahan tersebut kemudian diperbaiki sebelum diuji cobakan kepada peserta didik dengan harapan media yang dikembangkan dapat berkualitas.

Tahap yang ke lima ujicoba produk skala terbatas. Ujicoba produk merupakan tahap setelah tahap awal dilakukan. Dalam hal ini produk yang sudah direvisi dan divalidasi oleh validator akan diujicobakan kepada sebagian kecil peserta didik atau skala terbatas dari Sekolah Dasar Negeri Panjangjiwo I/265 Surabaya kelas IV B berjumlah 10 peserta didik yang peneliti ambil secara random. Ujicoba tersebut dilakukan dengan cara memberikan media kepada peserta didik dan digunakan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penggunaan tersebut akan diketahui kekurangan yang ada dan sesuai dengan fakta dilapangan. Setelah selesai menggunakan media *flipbook* materi metamorfosis tersebut peserta didik diberikan angket dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana mereka menggunakan media tersebut.

Tahap yang kelima revisi produk. Revisi produk merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk dilajutkannya penelitian yakni adanya pandemic covid-19. Revisi produk dapat dilakukan setelah mengetahui dan mendapatkan hasil dari ujicoba produk yang sudah dilakukan di sekolah dasar dengan menggunakan sampel terbatas. Data diperoleh dengan menggunakan hasil respon peserta didik serta kegiatan peserta didik beserta guru dalam menggunakan media *flipbook* metamorfosis.

Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Sedangkan kuantitatif diambil berdasarkan validasi media dan materi, dan angket pengguna media baik guru dan peserta didik. Kemudian Instrumen pengumpulan data, yakni alat yang digunakan untuk pengumpulan data dan informasi yang bisa bermanfaat dalam menjawab semua permasalahan dalam suatu penelitian. Dalam hal ini instrumen pengumpulan data, terbagi menjadi sebagai berikut : (1) Lembar Validasi baik media dan materi. Lembar validasi media adalah untuk mengetahui kevalidan suatu produk media *flipbook* yang dilakukan oleh validator. Dalam hal ini validator dapat memberikan saran dan pendapat terhadap produk yang akan dikembangkan kedalam lembar validasi. Kemudian data hasil validasi tersebut akan dijadikan tambahan bahan revisi produk sampai menjadi produk valid. Sedangkan lembar validasi materi adalah untuk mengetahui kevalidan suatu materi dalam produk media *flipbook*. Kemudian data hasil validasi tersebut akan dijadikan tambahan bahan revisi materi sampai dikatakan materi valid. (2) Lembar Angket, penggunaan lembar angket adalah untuk mengetahui kepraktisan suatu produk media *flipbook* dengan melihat

respon peserta didik kelas IV mengenai daya tarik terhadap media *flipbook*. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IV yang sedang diteliti.

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari, yang pertama analisis data validasi media serta validasi materi. Analisis data menggunakan skala Likert dengan interval 1-5 dengan kriteria 5 = sangat baik; 4 = baik; 3 = cukup; 2 = kurang; 1 = sangat kurang. Presentase kevalidan didapatkan dari membandingkan jumlah data dari validator dengan skor maksimal. Adapun rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penilaian validasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan begitu, presentase yang sudah didapatkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam mengetahui kevalidan atau tidak media tersebut, dengan melihat panduan sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Intepretasi Skala

Kriteria	Presentase
Tidak valid	0%-20%
Kurang valid	21%-40%
Cukup valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat valid	81%-100%

Sumber: Sugiyono (2018)

Berdasarkan tabel diatas, maka media *flipbook* materi metamorphosis dapat dikatakan valid bila memenuhi presentase $\geq 61\%$.

Analisis data yang kedua yaitu menganalisis data angket pengguna baik guru dan peserta didik. Analisis Dengan berpedoman pada pendapat guru dan peserta didik sesudah menggunakan media *flipbook* materi metamorfosis, sehingga dapat diketahui kesulitan yang dirasakan peserta didik ketika menggunakan media *flipbook* materi metamorfosis. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasilnya, maka presentase yang sudah didapatkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam mengetahui kepraktisan atau tidaknya suatu media tersebut, dengan melihat panduan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta didik terhadap Media *Flipbook*

Kriteria	Presentase
Tidak praktis	0%-20%
Kurang praktis	21%-40%

Cukup praktis	41%-60%
Praktis	61%-80%
Sangat praktis	81%-100%

Sumber: Sugiyono (2018)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketetahui bahwa media *flipbook* materi metamorphosis dapat dikatakan praktis bila memenuhi presentase rata-rata $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran *flipbook* tentang metamorfosis pada pembelajaran IPA bagi speserta didik sekolah dasar kelas IV. Model pengembangan media pembelajaran *flipbook* diadopsi dari prosedur pengembangan Borg and Gall. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media: (1) Mencari studi literatur tentang penjelasan mengenai metamorfosis. (2) Menentukan desain gambar hewan yang dapat diperoleh dari internet. (3) Hasil gambar kemudian diedit ke dalam *Adope Photoshop CS 6* untuk disusun pola secara proposonal. (4) Hasil dari *Adope Photoshop CS 6* kemudian dibawa ke ahli percetakan, untuk dibuatkan model *flipbook*. (5) Menentukan bahan dasar dalam pembuatan media *flipbook*, yakni dengan menggunakan *art paper* artpaper 270 gsm . (6) Menentukan ukuran produk yakni 28 cm x 56 cm serta dilapisi dengan menggunakan kertas stiker dengan ukuran yang sama. (7) Menempelkan kertas stiker sesuai desain awal.

Berdasarkan langkah-langkah pembuatan produk media diatas maka terciptalah media *flipbook* sebagai berikut :

No.	Desain Media	Keterangan
1.		Gambar tersebut merupakan gambar media pembelajaran <i>flipbook</i> dari sisi samping kiri. Dari sisi kiri, tampak bagian dengan ukuran 28 x14 cm, berupa tahapan dari hewan metamorphosis, dalam tahapan tersebut akan tampak termasuk masuk kedalam tahap manakah hewan tersebut, dengan kata lain

No.	Desain Media	Keterangan
		akan diperjelas bahwa hewan ulat memasuki tahap larva. Sehingga peserta didik akan mengetahui tahapan dengan jelas dan memudahkan peserta didik mengingatnya, karena dalam.
2.		Gambar tersebut merupakan gambar media pembelajaran dari tampak tengah. Dalam gambar tersebut terlihat urutan daur hidup hewan secara berkesinambungan. Menggunakan desain dan menggunakan hewan yang tampak seperti aslinya.
3.		Gambar tersebut merupakan gambar media pembelajaran dari tampak kanan. Dalam tampak kanan tersebut terdapat penjelasan dari deskripsi proses hewan tersebut. Sehingga peserta didik disamping mengetahui tahapan dalam metamorphosis mereka juga akan mengetahui deskripsi secara detail dari proses hewan tersebut.

No.	Desain Media	Keterangan
4.		Gambar tersebut merupakan gambar media pembelajaran <i>flipbook</i> tampak keseluruhan.

memvalidasi silabus, RPP, soal pretest-posttest, kisi-kisi soal, serta LKPD. Perolehan validasi materi mendapatkan 87%. Dalam hal ini maka materi dapat dikatakan sangat valid atau sangat bagus, sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran tetapi ada sedikit perbaikan guna menyempurnakannya. Perbaikan yang diberikan validator yakni diantaranya, silabus pada proses pembelajaran seharusnya yang dimasukkan yakni hanya kegiatan intinya saja, yang terfokus pada kegiatan siswa, RPP dalam kegiatan pembelajaran dicantumkan 5M, yang diawali dengan kegiatan mengamati, LKPD yang dicantumkan pada tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang ingin dicapai saja serta deesain harus lebih menarik lagi, untuk soal *pretest* dan *posttest* penggunaan gambar lebih ditingkatkan guna memancing siswa dalam mengerjakan. Adapun masukan dari validator tersebut sangat berguna bagi peneliti untuk memperkualitas materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran.

Hasil Kevalidan dan Kepraktisan Media

Media *flipbook* yang sudah dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan penilaian, yakni dengan bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran. Berikut hasil analisis terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

Kevalidan Media

Dalam tahap validasi yang menjadi validator media adalah dosen Jurusan PGSD bernama Julianto,S.Pd.,M.Pd. Beliau merupakan dosen yang memiliki keahlian dan pengetahuan mengenai media pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan pada tanggal, 27 Februari 2020. Validasi yang dilakukan ahli media ini bertujuan guna mendapatkan adanya kritik dan saran yang membangun agar media yang dikembangkan peneliti menjadi suatu produk berkualitas yang sesuai dengan unsur-unsur dalam media pembelajaran visual yang baik. Berdasarkan hasil validasi media didapatkan perolehan skor sebesar 97,6 %. Hasil validasi diketahui bahwa media *flipbook* materi metamorfosis yang dikembangkan memperoleh nilai 97,6 %. Sehingga dalam hal ini media tersebut dapat dikatakan sangat valid untuk digunakan peserta didik sekolah dasar kelas IV. Dengan tidak adanya suatu revisi namun validator memberikan sebuah masukan pada media *flipbook*, yakni adanya penghapusan kata dalam deskripsi tersebut. Sehingga hanya diperbaiki sedikit supaya deskripsi dapat dipahami dengan benar. Arahan dan masukan validator menjadikan media *flipbook* tersebut dapat dikatakan layak sebagai media dalam pembelajaran.

Kemudian Validasi materi dilakukan oleh validator yang ahli dalam penguasaan pengetahuan materi IPA, yakni bapak Julianto,S.Pd.,M.Pd. Beliau adalah dosen Jurusan PGSD UNESA. Validasi materi dilakukan pada tanggal 28 Februari 2020. Validasi oleh ahli dosen materi adalah untuk memberikan masukan mengenai kekurangan materi yang sudah ada pada media pembelajaran. Dari masukan validator tersebut, materi dianalisis dan direvisi pada media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan akan berkualitas. Validator

Kepraktisan Media

Suatu media pembelajaran dikatakan layak jika sudah teruji kepraktisannya Kepraktisan tersebut dapat diperoleh dengan mengetahui hasil dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik. Dalam uji coba produk tersebut skala yang digunakan yakni menggunakan skala kecil dengan alasan keterbatasan waktu dan keadaan dimana telah terjadinya wabah virus Covid-19, sehingga kepraktisan hanya diukur satu kali tahapan yakni uji coba produk. Uji coba produk dilakukan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar beserta knik10 peserta didik Sekolah Dasar. Suatu alat peraga dapat dikatakan praktis jika penilaian yang dilakukan oleh guru dan peserta didik telah memenuhi kriteria praktis serta menunjukkan respon yang positif. Uji coba produk dilaksanakan di SDN Panjangjiwo I/265 pada hari Jum'at tanggal 6 Maret 2020. Sekolah yang beralamatkan di Jl. Panjangjiwo Besar No.28 Kecamatan Tengilis Mejoyo Surabaya tersebut memiliki akreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013, sehingga sesuai dengan yang diinginkan dalam penelitian tersebut. Adapun subjek dalam uji coba pemakaian tersebut yakni menggunakan 10 peserta didik kelas IV B SDN Panjangjiwo 1/265 yang sudah ditunjuk oleh guru kelas. Dalam pengambilan perwakilan peserta didik tersebut dibagikan menjadi 2 kelompok, dengan setiap kelompok sudah terdapat peserta didik dengan kemampuan dibawah rata-rata, sedang dan tinggi. Dalam uji coba produk tersebut kepraktisan dapat diketahui melalui angket yang diberikan peneliti kepada peserta didik setelah menggunakan media tersebut, yakni media *flipbook*. Adapun angket guru diisi oleh guru kelas IV SDN Panjangjiwo I/256 Surabaya dengan nama Sri Winarsih,S.P.d dengan NIP. 19660911 199403 2 008. Berikut hasil angketnya: Adapun hasil angket peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3 Kepraktisan Media Uji Coba Produk

Responden	Presentase	Kategori
Peserta Didik	92	Sangat praktis
Guru	90	Sangat praktis
Rata-rata	91	Sangat praktis

Sumber: Sugiyono (2018)

Dengan melihat hasil angket peserta didik dan guru skor yang diperoleh mendapatkan kategori sangat praktis, yakni angket peserta didik mendapat perolehan skor 92% dan angket guru mendapat perolehan skor 90% jika dirata-rata maka mendapatkan skor 91% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat dikatakan media *Flipbook* materi metamorphosis sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas. Namun ada sedikit masukan dari responden baik guru dan peserta didik yakni masalah kuantitas media biar semua peserta didik dapat terlibat semuanya. Dalam hal ini kepraktisan media dapat tercapai dengan baik. Berikut hasil revisi media *flipbook* sebagai berikut

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Saran Siswa : Kurang efektif jika dilakukan satu kelas dengan hanya 1 media</p>	 <p>Perbaikan peneliti : Penambahan jumlah media dengan menggunakan metamorphosis hewan dengan bermacam-macam, ada yang metamorphosis sempurna, tidak sempurna ada juga yang hewan tidak mengalami metamorphosis.</p>

Pembahasan

Dalam hal ini sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini kualitas produk pengembangan media *flipbook* dapat dicapai dengan kevalidan dan kepraktisan Sehingga akan dipaparkan sebagai berikut :

Yang pertama Kevalidan, validitas media *flipbook* mendapatkan perolehan skor dengan presentase 97,6% sehingga dapat dikatakan media *flipbook* tersebut sangat layak untuk digunakan. Dengan mendapatkan kategori sangat layak tersebut diperoleh menurut Sugiyono (2018) yang menyatakan bahwa media diperoleh kategori sangat valid jika telah mendapatkan skor 81-100%. Meskipun tidak adanya revisi, peneliti mendapatkan saran yakni penghapusan sedikit kata

dalam deskripsi hewan yang kurang efektif. Media *flipbook* merupakan media yang termasuk kedalam media visual yang pengemasannya harus diperhatikan dan harus memenuhi standard kelayakan sehingga dapat digunakan dengan baik dan benar. Menurut Susilana,Rudi.dkk (2008:33) penyusunan media visual yang baik harus meliputi kesesuaian dengan materi, sesuai kepentingan, menumbuhkan aktivitas siswa serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, memiliki manfaat serta mendorong siswa dalam belajar. Berdasarkan syarat tersebut peneliti memasukkan kedalam 5 aspek penilaian dalam proses validasi media yakni tampilan media, format isi, efektivitas media, pemilihan media, serta kejelasan media. Aspek penilaian tersebut terdapat pada table 4.1 yang digunakan sebagai indicator oleh validator untuk menilai, memberikan saran dan masukan pada media yang sedang dikembangkan. Dalam hal ini penyajian media disesuaikan dengan perumusan indikator dan tata urutan penyajian indikator yang sesuai dan lengkap sehingga dapat membuat peserta didik menjadi paham akan konsep pelajaran yang sedang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Uno (2006: 3) bahwa sasaran hasil akhir dari perencanaan suatu desain media pembelajaran adalah mudahnya peserta didik untuk belajar.

Proses validasi juga dilakukan untuk mengetahui kevalidan suatu materi dengan perolehan skor 87 % yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Djamarah (2010:139) yang menyatakan bahwa media yang memiliki bahasa yang tepat dan dapat digunakan oleh guru adalah media yang sesuai dengan misi tujuan dari sebuah indikator pembelajaran. Validasi materi juga menyangkut validasi silabus, RPP, kisi-kisi soal, soal *pretest-posttest* serta LKPD. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dengan Kompetensi Inti dan Indikator Pelajaran. Sejalan yang dijelaskan oleh Depdiknas (2008:8) bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Selain itu, nilai validitas materi juga menunjukkan bahwa media *flipbook* yang diajarkan sudah sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di Sekolah Dasar. Dengan memperoleh sedikit revisi guna perbaikan yang diberikan validator yakni penghapusan sedikit dalam deskripsi materi. Masukan yang diberikan validator tersebut dilakukan peneliti guna menyempurnakan media yang dikembangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berlaku. Penilaian validator ahli materi terangkum pada tabel 4.2 dengan menggunakan 4 aspek penilaian yaitu isi materi, isi tampilan media, penunjang proses pembelajaran dan penyajian bahasa materi. Keempat aspek tersebut didukung dengan pendapat Widiasworo (2017:46) dimana pemberian materi kepada peserta didik harus

disesuaikan dengan kebutuhannya, tingkat pemahamannya, serta dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam menerima materi. Berdasarkan validasi materi dan media dapat disimpulkan jika media *flipbook* materi metamorphosis sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi kelas IV sekolah dasar.

Yang kedua yakni kepraktisan pengembangan media dapat dilihat dengan menggunakan angket hasil respon peserta didik dan guru terhadap media. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah peserta didik dari SDN Panjangjiwo I/265 Surabaya. Berdasarkan uji coba produk yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan 10 peserta didik dengan mendapatkan hasil presentase sebesar 92% serta hasil angket guru mendapatkan presentase sebesar 90% sedangkan untuk rata-rata keduanya yakni 91% dengan mendapatkan kategori media sangat praktis untuk digunakan. Dalam hal ini sesuai dengan Sugiyono (2018) suatu media dikatakan sangat praktis jika mendapatkan presentase rentan 81-100%. Sehingga ini berarti penggunaan media *flipbook* mudah dilakukan oleh peserta didik beserta guru, baik dari proses membuka, menjalankan serta memunculkan daya tarik terhadap media. Sehingga sesuai dengan pendapat (Sadiman,dkk. 2014:86) kepraktisan media dapat dilihat dengan ketertarikan dan kemudahan dalam penggunaan sehingga tujuan pembelajaran tercapai efektif dan efisien. Sama halnya dengan argument Sanjaya (2008:210) bahwa dengan menggunakan media guru dapat dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik.

Tujuan utamanya dilakukannya uji coba produk adalah untuk mengetahui respon peserta didik dan juga guru terhadap media yang sedang kita kembangkan, dalam hal ini media *flipbook* mendapatkan masukan yakni media tidak bisa digunakan jika di depan kelas, dari sehingga dari masukan tersebut peneliti menambahkan kuantitas media supaya dapat digunakan secara berkelompok. Sehingga dalam hal ini media dapat dijadikan sarana yang komunikatif dalam pembelajaran, dimana pesera didik tidak lagi terpaku pada buku pegangan namun bisa langsung terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Serta dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningakan daya ingat peserta didik sebesar 14%-38 % (Silberman, 2006:25). Dalam hal ini dapat kita ketahui bahwa peserta didik mendapatkan dan merasakan ketertarikan, kemudahan serta kebermanfaatn media. Dengan menggunakan media *flipbook* peserta didik mendapatkan kemudahan dalam memahami pelajaran serta mudah menghafal tahapan dalam metamorfosis dengan benar. Hal tersebut

sesuai dengan (Sudjana dan Rivai, 2011:2) bahwasannya pengajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi efisien dan efektif .

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media *flipbook* materi metamorphosis untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar diperoleh sebuah kesimpulan bahwa media flipbook tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Metamorfosis pada pembelajaran peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Kelayakan media tersebut dapat dikategorikan menjadi 3 aspek, diantaranya kevalidan, kepraktisan dan juga keefektifan, namun dengan keterbatasan waktu dan keadaan sehingga hanya sampai dengan kevalidan dan kepratisan saja, berikut penjabarannya: (1) Nilai hasil kevalidan diperoleh dari kegiatan validasi oleh ahli media dan juga materi. Validasi media memperoleh hasil sebesar 97,8 % dengan kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar, sedangkan validasi materi memperoleh perolehan skor sebesar 87% dengan kategori sangat valid untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media flipbook sangat valid digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. (2) Nilai hasil kepraktisan diperoleh dari adanya kegiatan pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik dan juga guru. Dari hasil angket peserta didik diperoleh skor sebesar 92% sedangkan angket guru mendapatkan perolehan skor sebesar 90%. Rerata perolehan skor adalah 91% dengan hal ini dapat disimpulkan jika media flipbook materi metamorphosis sangat praktis digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan diatas, maka saran yang perlu dipertimbangan guna memperkualitas kegiatan pembelajaran IPA sekolah dasar sebagai berikut: Bagi Guru (1) Media *flipbook* ini dapat dijadikan sebagai media alternative pembelajaran IPA pada materi metamorfosis dikarenakan dalam pengembangan media tersebut dapat memberikan manfaat yang banyak bagi peserta didik seperti menciptakan dan menubuhkan suasana pembelajaran yang aktif menyenangkan, memudahkan peserta didik dalam memahami materi metamorfosis, meningkatkan daya ingat peserta didik, memudahkan peserta didik menghafal urutan metamorphosis hewan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (2) Media yang dikembangkan bisa dijadikan refreresni dan alternative dalam pembuatan

media dengan materi yang berbeda. Bagi peneliti (1) Dalam proses pembuatan media dapat dijadikan referensi dalam mengetahui daya tarik minat dan kemauan peserta didik. (2) Dalam pembuatan seharusnya mempertimbangkan kebutuhan, dan kemudahan dalam penggunaan tidak lupa juga mempertimbangkan efisiensi waktu dalam pembuatan sehingga dapat mempermudah peneliti dalam proses pembuatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- B uno, Hamzah. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Maghfirothi, N.L., Mitarlis, dan W. Widodo. 2013. *Pengembangan Flipbook IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Minuman Berkarbonasi untuk Kelas VIII SMP*. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. Vol.1 (3): 42-47. (Online).
- Nieveen, N. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Riduwan. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada. Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada. Media Group.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Widiasworo, Erwin (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Arruz Media