

## **PENGEMBANGAN MEDIA FIDI KREASI (FLIPBOOK DIGITAL KERAJAAN DI INDONESIA) DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS 4 SDN PILANG 2**

**Amiroh Aulia Sari**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([amiroh.19225@mhs.unesa.ac.id](mailto:amiroh.19225@mhs.unesa.ac.id))

**Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan media fidi kreasi dilatar belakangi oleh keterbatasan penggunaan media yang berbasis digital dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi alasan perlunya dilaksanakan penelitian pengembangan media flipbook digital dalam pembelajaran pada peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media flipbook digital yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2 yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa lembar validasi materi dan media, lembar angket respon guru dan peserta didik, lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil yang diperoleh dari segi kevalidan berdasarkan validasi materi dan media mendapatkan presentase rata-rata sebesar 90% sehingga dapat dikategorikan sangat valid. Hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik mendapatkan presentase rata-rata sebesar 84,85% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Kepraktisan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata tes siswa yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82 dan dikategorikan sangat baik sehingga media fidi kreasi sangat praktis. Hasil keefektifan dihitung dengan uji *n-gain* dari hasil *prestes* dan *posttest* dan mendapat skor *n-gain* sebesar 0,679 dan diubah menjadi bentuk persen menjadi 67,9% sehingga dapat dikategorikan cukup efektif.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, flipbook, pengembangan

### **Abstract**

Research into the development of creative digital media is motivated by the limited use of digital-based media in the learning process. This is the reason it is necessary to carry out research on the development of digital flipbook media in learning for grade 4 students at SDN Pilang 2. This research aims to produce digital flipbook media that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The approach used in this research is a qualitative and quantitative approach. The subjects used in this research were 20 grade 4 students at SDN Pilang 2. Data collection techniques use instruments in the form of material and media validation sheets, teacher and student response questionnaire sheets, pretest and posttest sheets. The data analysis techniques used are validity, practicality and effectiveness data analysis. The results obtained in terms of validity based on material and media validation obtained an average percentage of 90% so they can be categorized as very valid. The practicality results obtained from the teacher and student response questionnaire obtained an average percentage of 84.85% so that it can be categorized as very practical. Practicality can also be seen from the average test scores of students who got an average score of 82 and were categorized as very good so that creative fidi media is very practical. The effectiveness results were calculated using the *n-gain* test from the pre-test and post-test results and obtained an *n-gain* score of 0.679 and converted into a percentage to 67.9% so that it could be categorized as quite effective.

**Keywords:** learning media, flipbook, development.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu sistem tata cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek dalam kehidupannya. Melalui pendidikan juga manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu baik pendidikan tersebut diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada zaman sekarang sudah mulai berkembang, salah satunya adalah dalam penguasaan teknologi digital (Hidayat&Khotimah, 2019). Peranan teknologi dalam pendidikan dapat kita lihat pada teknologi multimedia yang digunakan pada pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu pembelajaran untuk lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Teknologi tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran tatap muka, tetapi Teknologi juga penting dalam pembelajaran online. Teknologi ini dapat mencakup smartphone, laptop, dan objek pendukung lainnya. Platform digital tersebut antara lain Google Classroom, E-Learning, Edmodo, Zoom, dan Google Meet. (Nugraheny, 2020) Salah satu cara yang dapat dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yaitu menggunakan perangkat lunak sebagai media pebelajaran dalam pembelajaran IPS.

Penerapan tujuan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Keberhasilan belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru, siswa, metode, sarana dan prasarana, kurikulum, serta orang tua dan lingkungan. Dalam proses belajar mengajar, pada prinsipnya harus bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa sedangkan siswa pada umumnya memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu adanya suatu bentuk atau sarana pembelajaran yang dapat menjembatani perbedaan setiap individu tersebut sehingga proses belajar mengajarpun dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sarana tersebut yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media dalam pendidikan ialah suatu instrumen

sebagai strategi dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar(Widiya, 2024). Maka dari itu, media pembelajaran dalam pendidikan memberikan dampak yang besar terhadap peserta didik. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), bahwa media adalah apabila dipahami secara garis besar bahwa manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai penyampai suatu pesan atau informasi dalam pembelajaran baik itu secara langsung maupun tidak yang mana guru sebagai penyampai pesan atau informasi harus menggunakan suatu media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tidak monoton kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik sehingga dapat menarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukan observasi awal di SDN Pilang 2 Sidoarjo pada tanggal 19 September 2024. Dari hasil observasi terdapat salah satu kelas yang hampir semua peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode yang digunakan guru adalah metode ceramah sehingga peserta didik cenderung membosankan. Pada pagi hari pembelajaran masih terlihat efektif dan peserta didik masih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi pada waktu selesai istirahat dan kegiatan pembelajaran berlanjut, peserta didik sudah mulai banyak yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Selain melakukan observasi awal, lalu dilakukan dengan wawancara pra penelitian singkat dengan guru kelas 4 dan salah satu siswa kelas empat . Dari hasil wawancara tersebut peserta didik kurang memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas yang cenderung banyak sekali materi penjelasannya seperti materi pembelajaran IPS. Dari hasil wawancara singkat tersebut diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat mata pelajaran IPS, dan hanya menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Guru menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa buku guru dan buku siswa dan buku LKS saja, guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran software yang interaktif dan inovatif. Guru juga diketahui bahwa belum pernah mengembangkan media flipbook baik secara sederhana dikarenakan kurang semangat dalam membuat media pembelajaran.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan di atas maka solusi yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran software yang dapat menarik

perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran software yang interaktif dan inovatif yaitu flipbook. Media flipbook sangat dibutuhkan karena selama ini hanya menggunakan buku paket. Selain itu, guru juga mengharapkan agar pembelajaran lebih interaktif sehingga peserta didik dapat melihat secara audio visual. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fidi Kreasi (Flipbook Digital Kerajaan di Indonesia) dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Pilang 2”.

Menurut Asrial dkk (2020), media flipbook merupakan media buku menyerupai album dikemas dalam bentuk digital yang didalamnya terdapat materi pembelajaran. Menurut Rahmi (2018), e-modul adalah media pembelajaran mandiri yang disusun dalam bentuk digital, dirancang untuk mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai, dan membuat peserta didik lebih interaktif melalui penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan e-flipbook sebagai solusi yang memungkinkan peserta didik memiliki media belajar mandiri yang dapat digunakan dimanapun, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses belajarnya.

**METODE**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau R&D(*Research and Develompent*). Penelitian R&D yaitu sebuah cara untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis dalam bidang pendidikan dengan menguji kelayakan produk. Model penelitian ini merupakan suatu informasi tentang kebutuhan bagi pengguna dan dapat menghasilkan produk melalui berbagai tahapan dan validasi atau uji coba. Menurut Sugiono (2016), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses analisis kebutuhan agar memiliki kegunaan yang tepat dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa flipbook pada materi kerajaan di indonesia.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens. Penggunaan model pengembangan ADDIE dari Lee & Owens dalam pengembangan ini membutuhkan analisis mulai dari analisis awal hingga akhir. Model pengembangan ADDIE dari Lee & Owens terdiri dari lima tahap yaitu penilaian/analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena urutan langkahnya tersusun secara sistematis dengan langkah pengembangan yang jelas dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ini disusun dengan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kebutuhan siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari validasi ahli materi, validasi ahli media, serta penilaian dari guru yang berupa saran dan komentar. Data kualitatif digunakan peneliti sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media dan angket respon guru dan siswa. Selain itu data kuantitatif juga dapat diperoleh dengan post-test dan pre-test yang akan diberikan kepada seluruh peserta didik kelas empat. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Kemudian lokasi yang digunakan pada penelitian ini bertempat di SDN Pilang 2 yang terletak di Desa Pilang, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Teknik dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik obsevasi, wawancara, test, kuisisioner atau angket dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dari dosen ahli dan responden yang kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah jenis kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut: Analisis Data Kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kualitatif bersifat analisis deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan analisis informasi dari responden untuk penarikan kesimpulan. Yang kedua adalah analisis data kuantitatif. Teknik analisis data dalam analisis kuantitatif bersifat deskriptif presentase hasil penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan penilaian responden terhadap produk pengembangan media. Data yang diperoleh diubah menjadi presentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan rumus.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Sumber: (Arikunto, 2013)

Selanjutnya yaitu menginterpretasikan secara kualitatif nilai keseluruhan dalam bentuk presentase. Hasil yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Skor tanggapan

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi
100%-81%	Sangat layak
80%-61%	Layak
60%-41%	Cukup layak
40%-21%	Tidak layak
20%-0%	Sangat tidak layak

Sumber: (Sugiono, 2019)

Selanjutnya untuk Analisis kepraktisan media dilihat dari hasil data angket respon guru dan peserta didik yang akan diubah menjadi presentase. Selain angket,



kepraktisan media dapat dilihat dari rata-rata hasil tes siswa yang dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata nilai tes

$\sum x_i$  = jumlah nilai tes dari seluruh peserta tes

$n$  = banyak siswa yang mengikuti tes

Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan mengacu pada tabel.

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Hasil Test Siswa

Tingkat pencapaian	Kriteria
$80 \leq \bar{x}$	Sangat baik
$75 \leq \bar{x} < 80$	Baik
$70 \leq \bar{x} < 75$	Cukup
$65 \leq \bar{x} < 70$	Kurang
$\bar{x} < 65$	Sangat kurang

Selanjutnya untuk Analisis keefektifan dapat dilihat dengan uji N-Gain dengan mempertimbangkan hasil pretest dan posttest. Besaran peningkatan dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus Gain ternormalisasi, seperti yang tampak di bawah ini:

Rumus menghitung N-Gain Score

$$N\text{-gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Keterangan: skor ideal merupakan nilai maksimal yang diperoleh

Tabel 3. Kriteria N-Gain Score

Nlai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selanjutnya nilai N-Gain dijaadkan dalam bentuk presentase dan kriteria tafsiran keefektifan N-gain Score dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Tafsiran Keefektifan N-Gain Score

Presentase (%)	Kategori
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tahap Analisis** Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan dan mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media yang akan dikembangkan. Adapun tahap analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan

siswa dan guru seta analisis kurikulum.




Pada tahap analisis kebutuhan guru dan peserta didik, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan salah satu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SDN Pilang 2 diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi, guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam melakukan pembelajaran, siswa cenderung bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan, terdapat beberapa siswa yang mengantuk dan bermain sendiri dengan temannya. Sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang efektif dan cenderung monoton. Hasil wawancara dengan guru kelas 4 terlampir. Dari tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara tersebut dibutuhkan sebuah media yang dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Alasan pengembangan flipbook digital ini adalah agar memaksimalkan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

Kurikulum yang digunakan pada SDN Pilang 2 yaitu kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka kelas 4, mata pelajaran IPS dijadikan satu dengan mata pelajaran IPA dari bab 1-5 dan mata pelajaran IPS bada bab 6-10 sehingga menjadi mata pelajaran IPAS. Penggunaan media flipbook ini diimplementasikan pada kurikulum merdeka IPAS kelas 4 yang mengacu pada materi yang dimuat dalam kurikulum merdeka. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu materi Kerajaan di Indonesia yang ada dalam mata pelajaran IPS.

**Tahap desain.** Setelah analisis dilakukan, tahap selanjutnya adalah design. Rancangan awal dalam pembuatan flipbook yaitu didesain dengan menggunakan aplikasi canva. Desain dari pengembangan media ini diselesaikan dengan identifikasi masalah, disesuaikan dengan tingkatan sekolah dasar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan gambar yang menarik dan sesuai tema. Berikut tabel rancangan awal desain media flipbook:

Tabel 5. Storyboard Desain Produk Media Fidi Kreasi

No	Tampilan	Hasil Rancangan
1	Halaman Cover atau sampul depan	

2	Halaman kata pengantar	
3	Halaman daftar isi	
4	Halaman tujuan dan capaian pembelajaran	
5	Halaman materi	
6	Halaman latihan/evaluasi	
7	Halaman daftar pustaka	
8	Halaman game atau quiz	

**Tahap pengembangan.** Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan storyboard yang telah dibuat sebelumnya dalam pengembangan flipbook. Produk dibuat menggunakan aplikasi canva untuk merancang desain. Setelah proses mendesain selesai selanjutnya akan dialihkan ke situs yang bernama heyzine flipbook untuk menghasilkan produk layaknya seperti membuka buku. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Adapun validasi yang telah dilakukan adalah validasi materi dan validasi media. Berikut tabel hasil validasi materi

Tabel 6. Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
2	Materi mudah dipahami	5
3	Kejelasan uraian, contoh, dan soal uraian	5
4	Materi mampu memotivasi belajar	4

5	Interaksi siswa dengan media	5
6	Ketepatan penggunaan kosakata	4
7	Materi didukung dengan contoh gambar	5
8	Ketersediaan soal latihan untuk mengukur penguasaan peserta didik	4
9	Ketersediaan kuis atau game agar interaksi siswa dan guru berjalan	5
10	Penggunaan bahasa mudah sesuai dengan tingkat sekolah.	4
<b>Total Keseluruhan</b>		<b>45</b>

Berdasarkan data di atas, data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan hasil presentase yaitu:

$$Presentase\ validitas\ produk = \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

$$Presentase\ validitas\ produk = \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan tabel di atas hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat validasi sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan. Hasil dari validasi materi yang diperoleh adalah 90% yang dapat dikategorikan sangat valid atau sangat layak.

Selanjutnya adalah validasi ahli media. Berikut tabel hasil validasi media dengan Ibu Ivo Yuliana, M. Pd :

Tabel 7. Hasil validasi ahli media

No	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Mudah digunakan	5
2	Mudah disimpan	5
3	Pengemasan media	4
4	Tingkat keawetan media	5
5	Keterbacaan teks	4
6	Komposisi warna	4
7	Keserasian pemilihan warna	5
8	Pengaturan tata letak	5
9	Kerapian desain	4
10	Kemenarikan desain	4
<b>Total Keseluruhan</b>		<b>45</b>

Berdasarkan data di atas, data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan hasil presentase yaitu:

$$Presentase\ validitas\ produk = \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

$$Presentase\ validitas\ produk = \frac{45}{50} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan tabel di atas hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat validasi sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan sangat valid atau sangat layak.

**Tahap implementasi.** Pada tahap ini flipbook yang telah mendapat penilaian dari para validator selanjutnya akan diimplementasikan kepada semua peserta didik kelas 4 SDN Pilang yang berjumlah 20 anak. Pada tahap ini dilakukan uji coba skala besar pada siswa kelas 4 SDN Pilang 2 yang berjumlah 20 anak. Uji coba tersebut dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media flipbook. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan pembelajaran seperti biasa

menggunakan media flipbook. Sebelum pembelajaran dilakukan, peneliti membagikan lembar pretest yang akan diisi oleh seluruh peserta didik. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi dan melakukan game yang ada pada media flipbook. Setelah selesai menjelaskan, peneliti membagikan soal posttest. Pengisian soal pretest dan soal posttest digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengetahui keefektifan media flipbook yang dikembangkan.

Analisis kepraktisan media dilihat dari hasil data angket respon guru dan peserta didik yang akan diubah menjadi presentase. Berikut tabel hasil analisis kepraktisan yang dilakukan di kelas 4 SDN Pilang 2 dengan jumlah peserta didik 20 anak:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Palevi	41	50
2	Al-fatih	40	50
3	Aini	42	50
4	Verlita	41	50
5	Keinza	39	50
6	Nazwa	49	50
7	Khanza	46	50
8	Faisal	43	50
9	Alvin	45	50
10	Erin	43	50
11	Syafin	39	50
12	Muflih	45	50
13	Calvin	41	50
14	Jihan	45	50
15	Yuta	50	50
16	Cici	47	50
17	Wanda	45	50
18	Veindra	48	50
19	Asyifa	47	50
20	Aditya	41	50
<b>Jumlah</b>		<b>877</b>	<b>1000</b>
<b>Presentase</b>		<b>87.7%</b>	

Untuk mengetahui nilai praktikalitas maka dihitung dengan rumus berikut..

$$Nilai\ praktikalitas = \frac{877}{1000} \times 100\% = 87.7\%$$

$$Nilai\ praktikalitas = \frac{877}{1000} \times 100\% = 87.7\%$$

Nilai praktikalitas = 87.7%

Selain menggunakan hasil angket respon peserta didik, praktikalitas juga menggunakan angket respon guru. Berikut tabel hasil angket respon guru:

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor yang diperoleh
1	Media “Fidi Kreasi” merupakan media yang menarik	4
2	Media “Fidi Kreasi” merupakan media yang	4



Pengembangan Media Fidi kreasi

	kreatif dan inovatif	
3	Media “Fidi Kreasi” merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran	5
4	Dengan adanya Media “Fidi Kreasi” dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran	4
5	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	3
6	Gambar yang disajikan tidak pecah	4
7	Media “Fidi Kreasi” dapat mempermudah pembelajaran	4
8	Media “Fidi Kreasi” mudah untuk dioperasikan	5
9	Ketetapan materi dengan tujuan pembelajaran	4
10	Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis	4
Jumlah		41
Presentase		82%

Untuk mengetahui nilai praktikalitas maka dihitung dengan rumus berikut: Nilai praktikalitas =  $\frac{41}{50} \times 100\%$

Nilai praktikalitas =  $\frac{41}{50} \times 100\%$

Nilai praktikalitas = 82%

Selanjutnya, kedua nilai tersebut dibagi rata-rata untuk mendapatkan hasil akhir dengan rumus:

Rata-rata =  $\frac{82\% + 87.7\%}{2}$

Nilai praktikalitas = 84.85%

Dari hasil data di atas, media flipbook yang dikembangkan dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan presentase 84.85%. Selain angket, kepraktisan media dapat dilihat dari rata-rata hasil tes siswa. Berikut tabel rekapan nilai peserta didik:

Tabel 10. Hasil Tes Siswa

No	Nama	Nilai
1	Palevi	80
2	Al-fatih	80
3	Aini	70
4	Verlita	70
5	Keinza	70
6	Nazwa	70
7	Kanzha	90
8	Faisal	90
9	Alvin	100
10	Erin	100
11	Syafin	100
12	Muflih	90
13	Calvin	70
14	Jihan	100

15	Yuta	80
16	Cici	80
17	Wanda	70
18	Veindra	80
19	Asyifa	80
20	Aditya	70

$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata nilai tes

$\sum x$  = jumlah nilai tes dari seluruh peserta tes

n = banyak siswa yang mengikuti tes

$\bar{x} = \frac{1640}{20}$

$\bar{x} = 82$

$\bar{x} = 82$

Berdasarkan data di atas, dari media flipbook rata-rata nilai siswa yaitu 82 dan dikategorikan sangat baik sehingga media flipbook dapat dikatakan praktis.

Keefektifan media flipbook yang dikembangkan dapat diketahui dengan uji N-Gain. Adapun hasil uji coba pada kelas 4 SDN Pilang 2 pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Tes Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	Palevi	60	80	0.5	50
2	Al-fatih	60	80	0.5	50
3	Aini	40	70	0.5	50
4	Verlita	30	70	0.57	57
5	Keinza	40	70	0.5	50
6	Nazwa	40	70	0.5	50
7	Kanzha	60	90	0.75	75
8	Faisal	70	90	0.67	67
9	Alvin	70	100	1	100
10	Erin	70	100	1	100
11	Syafin	80	100	1	100
12	Muflih	70	90	0.67	67
13	Calvin	40	70	0.5	50
14	Jihan	60	100	1	100
15	Yuta	30	80	0.71	71
16	Cici	40	80	0.67	67
17	Wanda	20	70	0.63	53
18	Veindra	40	80	0.67	67
19	Asyifa	40	80	0.67	67
20	Aditya	30	70	0.57	57
Rata-rata				0.679	67.89

Berdasarkan tabel di atas, hasil data kelas 4 SDN Pilang 2 didapatkan presentase 67.89% sehingga media flipbook digital yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang cukup efektif.

**Tahap evaluasi** adalah tahap terakhir dari penelitian pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk dari penelitian pengembangan ini. Akhir dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran flipbook digital dengan materi kerajaan di Indonesia. Sebelum dilakukan uji coba, media flipbook telah melewati tahap validasi dengan ahli materi

dan ahli media. Dalam proses validasi tersebut terdapat kritik dan saran untuk dilakukan revisi atau perbaikan produk agar berkualitas dan layak digunakan.

### Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Pilang 2 Sidoarjo pada peserta didik kelas 4 diperoleh hasil bahwasannya media flipbook digital ini layak digunakan. Terdapat tiga kriteria kelayakan media yang digunakan yakni diperoleh dari nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dapat memperkuat media flipbook dalam penggunaannya untuk pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Manzil dkk (2023:115) bahwa media digital yang telah selesai dibuat akan divalidasi oleh validator yang kompeten di bidang materi dan media sampai dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan pada saat pengambilan data melalui proses pembelajaran.

Adapun data kevalidan diperoleh dari angket validasi ahli materi dan validasi ahli media. Proses validasi ini sangat penting dalam pengembangan ini karena untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang digunakan. Dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%, validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 90%. Dari kedua hasil tersebut kemudian dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan produk sehingga rata-rata nilai yang didapat memperoleh presentase sebesar 90%. Selanjutnya hasil presentase tersebut dikonversikan dengan kriteria kevalidan produk dan produk flipbook ini memiliki kriteria sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan argumentasi Sugiyono (2017) yang menyatakan penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan.

Pada proses validasi dengan kedua validator mendapatkan kritik dan saran agar media flipbook digital ini lebih berkualitas sehingga lebih layak digunakan. Perbaikan dari validator materi yaitu penambahan intruksi pada bagian halaman game, mengganti dan memilih diksi yang tepat sesuai tingkatan sekolah agar penggunaan bahasa harus mudah, dimengerti. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Najuah dkk (2020) bahwa karakteristik media elektronik menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar peserta didik dapat memahami isi materi pada saat proses pembelajaran.

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli media yang juga mendapatkan kritik dan saran. Kritik dan saran dari validator media yaitu setiap halaman hanya berisi gambar dan teks tanpa adanya kolom pertanyaan kecil agar interaksi siswa dan guru berjalan, font pada media fidi kreasi seperti komik sehingga harus diganti dengan font yang cocok untuk pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Khomaria & Puspasari (2022) bahwa media yang interaktif dan menampilkan ilustrasi gambar dan tulisan lebih disukai peserta didik dalam pembelajaran.

Selanjutnya data kepraktisan media flipbook diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Yolla (2023) dari penelitiannya menyampaikan bahwa hasil kepraktisan media digital dalam proses pembelajaran diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Pada

saat penelitian, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media flipbook serta melakukan penilaian kepada peserta didik yang akan digunakan untuk mengukur presentase kepraktisan. Setelah itu peneliti membagikan lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik mengenai media flipbook. Dari hasil data angket respon guru tersebut diperoleh presentase 82%, sedangkan dari hasil data angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 87.7%. Dari kedua hasil tersebut kemudian dihitung rata-rata untuk mengetahui tingkat kepraktisan media sehingga memperoleh presentase sebesar 84.85%. Hasil presentase tersebut kemudian dikonversi dengan kriteria kepraktisan dan produk flipbook ini memiliki kriteria sangat praktis digunakan.

Data kepraktisan juga diperoleh dari nilai rata-rata siswa. Dari hasil data nilai siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 82. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut akan dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan berdasarkan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata sebesar 82 tersebut memiliki kriteria sangat baik sehingga media flipbook dapat dikategorikan sangat praktis. Media yang praktis dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yolla (2023) yang menyatakan penggunaan media flipbook digital dapat meningkatkan profesionalisme pendidik dalam penggunaan teknologi dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya yaitu data keefektifan yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo yang berjumlah 20 anak. Lembar *pretest* diberikan kepada seluruh peserta didik sebelum penggunaan media flipbook digital. Sedangkan lembar *posttest* diberikan kepada seluruh peserta didik setelah penggunaan media flipbook digital. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media flipbook digital dan mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media flipbook digital. Dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasiman (2014) aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran flipbook mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan *pretest* dan *Posttest*.

Data keefektifan dihitung dengan uji N-Gain yang diperoleh dari hasil data *pretest* dan *posttest* peserta didik sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 67.9 atau 68%. Nilai rata-rata tersebut lalu dikonversikan dengan kriteria keefektifan dan media flipbook termasuk dalam kategori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook dikatakan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Aminoto dan Pathoni (2014) menyatakan, kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran berjalan efektif.

Berdasarkan beberapa buku, jurnal, serta skripsi yang penellii baca, tujuan pendidikan pada intinya adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari yang mampu mengembangkan pemahaman tentang belajar dengan memikirkan hal-hal konkrit yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.



## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Pilang 2, maka dapat disimpulkan bahwa kevalidan produk media “Fidi Kreasi” dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 90%, hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil dari semua validasi para ahli memperoleh presentase rata-rata yaitu 90% dan dapat dikategorikan sangat valid. Kepraktisan produk media “Fidi Kreasi” dapat dilihat dari hasil data angket respon guru dan angket respon peserta didik, serta dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes siswa. Dari hasil angket respon guru mendapatkan presentase sebesar 82% dan dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 87.7%. Berdasarkan hasil angket tersebut memperoleh presentase rata-rata sebesar 84.85% dan dapat dikategorikan sangat praktis. Selanjutnya kepraktisan dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 82 dapat dikategorikan sangat baik sehingga praktis digunakan. Presentase keefektifan media “Fidi Kreasi” dilihat dari uji n-gain pretest dan posttest peserta didik. Dari hasil tersebut didapatkan presentase 67.89% sehingga media flipbook digital yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang cukup efektif.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media flipbook digital yang telah dilakukan pada pembelajaran IPS materi Kerajaan di Indonesia, maka diberikan saran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran flipbook digital materi kerajaan di Indonesia ini dapat dikembangkan dalam bentuk materi yang lain pada mata pelajaran IPS maupun pada mata pelajaran yang lain. (2) Bagi yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media pembelajaran dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah untuk dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto, T. dan Pathoni, H. 2014. Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan energi di Kelas XI SMAN 10 Kota Jambi. *Jurnal Sa i n m a t i k a . V o l . 8 ( 1 ) : 1 3 - 2 9 .*
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asrial. A., dkk. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Student. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33.
- Hidayat & Khotimah. (2019). Pemanfaat Tekonlogi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. 2(1):10-15.
- Khomariah, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal*

*Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 2492-2503.

- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31 (2), 112-126.
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nugraheny, Aulia Riska. (2020). “Peran Teknologi, Guru, dan Orangtua dalam Pembelajaran Daring di msa Pandemi”
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-module Perakitan dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *Jurnal Ta'dib*, 21(2), 105-111.
- Rasiman. 2014. Efektifitas *Resource-Based Learning* Berbantuan Flipbook Maker dalam pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. Vol. 1(2): 34-41.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta