Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 4, Nomor 2 Tahun 2024
Halaman: 819 – 827

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 72 Palembang

Ferni Wahyuni[1], Nora Surmilasari[2], Jayanti[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ferniwahyuni19@gmail.com[1], norasurmilasari@univpgri_Palembang_ac.id[2], jayanti2hr@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Flipbook, Matematika, Research and Development, ADDIE.

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membawa dunia pendidikan juga harus setara dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini. Sama halnya dengan media pembelajaran, yang mana media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam menunjang pendidikan seperti di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pemebajaran supaya pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta membuat siswa aktif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Bersarkan hasil analisis yang peneliti dapatkan, beberapa permasalahan disebabkan karena kurangnya penggunan media misalnya pembelajaran yang monoton, kurang pahamnya peserta didik terhadap materi pemebalajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Sehingga dari beberapa permasalah tersebut peneliti melakukan pengembangan suatu produk media pembelajaran yaitu *flipbook* guna sebagai solusi dari permasalahan tersebut dan materi bangun ruang sebagai isinya. Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengunaan media *flipbook* tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Subjek dari penelitain ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 72 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Sehingga hasil analisis data yang didapatkan melaluai 3 validator sebesar 89,16% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Selanjutnya melalui uji coba *one to one, small group* dan respon guru dinyatakan "sangat praktis" dengan perolehan nilai sebesar 89,28%. "sangat efektif" dengan skor 90,33% dari hasil uji lapangan melalui pemberian soal *posttest.*

Key Word:
Learning Media, Flipbook. Mathematics, Research and Development, ADDIE.

Abstrack

The development of increasingly sophisticated technology means that the world of education must also be on par with current technological advances. The same is true with learning media, where learning media has an important role in supporting education, such as in the learning process. Learning media is a tool that can be used in the learning process so that learning becomes more varied and makes students active so they can achieve learning goals. Based on the results of the analysis that the researchers obtained, several problems were caused by a lack of media use, for example monotonous learning, students' lack of understanding of the learning material, especially in mathematics subjects. So, from several of these problems, researchers developed a learning media product, namely flipbook s as a solution to these problems and spatial building material as the content. This research was conducted to determine the results of the validity, practicality and effectiveness of using the flipbook media. In this research, researchers used the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were class V students at SD Negeri 72 Palembang. The data collection techniques used in this research were questionnaires, learning outcomes tests and documentation. So the results of data analysis obtained through 3 validators were 89.16% which was included in the "very valid" category. Furthermore, through one to one, small group trials and the teacher's response was declared "very practical" with a score of 89.28%. "very effective" with a score of 90.33% from fied ltest results through providing posttest questions.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat di era yang semakin hari semakin canggih ditambah lagi semua berbasis teknologi, instan, cepat dan *simple* membuat pendidikan juga di harapkan mampu dapat berkembang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

sesuai dengan zamannya. Pendidikan sendiri lahir sebagai wadah mempersiapkan pelajar untuk meneruskan kelangsungan hidupnya dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak terlepas pada yang namanya metode pengajaran yang dijalankan oleh pendidik dan peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik memerlukan sekali teknologi yang ada saat ini sebagai penunjang yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu bagian yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Secara umum, kata media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan, menurut Wina Sanjaya (Mardatillah dkk, 2023) kata media juga digunakan dalam bidang pendidikan, sehingga maknanya menjadi media pendidikan. Media tidak hanya berupa alat ataupun bahan saja, akan tetapi hal-hal lainnya yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Gerlach dan Ely (Nurfadhilah, 2021:8) sehingga apabila dipahami secara umum media adalah suatu kondisi yang dapat membuat pelajar (siswa) mampu memperolah kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka dari itu media tidak hanya mencakup media elektronik, melainkan semua yang berkaitan dengan sumber belajar.

Dengan demikian media pembelajaran adalah alat banttu guru menunjang proses belajar mengajar serta menyampaikan pesan kepada siswa agar dapat lebih mencapai tujuan pendidikannya. Pengembangan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, meningkatkan efisiensi belajar siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa, menyampaikan pengalaman proses pembelajaran, dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan proses pembelajaran saat ini, semua yang di pelajari oleh peserta didik adalah tidak selalu dengan hal yang nyata. Seperti halnya pembelajaran matematika yang melibatkan banyak konsep sehingga mengharuskan siswa untuk paham dalam belajar. Matematika merupakan suatu bidang dalam pendidikan yang mempengaruhi kemampuan berpikir manusia. Matematika sendiri mempunyai fungsi yang berperan dalam kelangsungan hidup peserta didik baik sekarang maupun nanti (Savitri dkk, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jayanti & Rahmawati (2018), bahwa matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan dasar dari perkembangan ilmu pengetahuan yang ada di dunia ini. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang tepat untuk membantu dalam proses pembelajaran matematika tersebut.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan saat pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) di sekolah dasar, hambatan yang ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran matematika sehingga membuat siswa bosan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pendidik hanya menggunakan buku paket ataupun contoh benda sekitar terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang konkret yaitu *flipbook* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

Menurut Asrial (Nuryani & Abadi, 2021) media *flipbook* merupakan sebuah buku virtual menyerupai album yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni. Media *flipbook* ini dapat dibuat dengan desain seatraktif mungkin seperti menggunakan variasi desain warna menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif, inovatif dan semangat dalam belajar. *Flipbook* biasanya di *desain* dalam bentuk halaman kertas yang sama seperi buku atau majalah berukuran 21 x 28 cm. Sedangkan Fonda dan Sumargiyani (Mukarromah dkk, 2021) *flipbook* juga diartikan sebagai *software* yang bisa digunakan untuk menyimpan *file* PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Dengan demikian media *flipbook* diharapkan dapat menunjang dan membantu dalam proses pembelajaran.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran *flipbook*, peneliti melakukan beberapa *research* dan analisis pada penelitian terdahulu yang menggunakan media *flipbook* ini. Dalam peneliti terdahulu yang dilakukan (Sari & Ahmad, 2021) dengan menggunakan media *flipbook* berbasis *digital* memperoleh hasil penelitian bahwa media *flipbook digital* pada bidang IPS pada materi indahnya keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan (Cahyani, 2023) mahasiswa Universitas PGRI Palembang hasil penelitian yang diperoleh dalam menggunakan media *flipbook* menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* sangat layak dan sangat efektif untuk dikembangkan.

Melalui hasil yang diperoleh pada penelitian terdahulu, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi bangun ruang kelas V sekolah dasar ini dengan menggunakan tampilan yang lebih menarik serta mengembangkan media *flipbook* menjadi produk lengkap yang di dalamnya terdapat petunjuk penggunaan dan lagu yang dapat mengajak siswa untuk bernyanyi, sehingga membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi tetap aktif dan ceria. Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan media

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

pembelajaran *flipbook* ini dapat menjadikan pembelajaran jauh lebih aktif dan efektif. Selain itu juga hadirnya media *flipbook* diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran serta dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Media ini juga pun dapat digunakan dalam bentuk pembelajaran baik secara berkelompok maupun individu.

METODE

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Mahfud & Yuliandra (2020) metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk di uji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini juga metode yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk dan dilakukan dengan menganalisis terlebih dahulu mengenai kebutuhan peserta didik, dan kurikulumnya. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan produk tersebut supaya bermanfaat perlu diadakannya penelitian produk tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa *flipbook* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun ruang untuk kelas V di SDN 72 Palembang. Peneliti membuat media pembelajaran *flipbook* dengan tampilan yang semenarik mungkin dengan warna-warna yang colok, serta desain yang mampu menarik siswa untuk aktif dalam belajar dan diharapkan produk yang dihasilkan/dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket,(kuesioner) Tes Hasil Belajar dan dokumentasi, Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini diperlukan media yang valid, praktis dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang sudah peneliti lakukan, akhirnya menghasilkan suatu media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini sendiri menggunakan model pengembangan berjenis *EDDIE* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation.* Lokasi penelitiannya di uji cobakan pada suatu sekolah di SD Negeri 72 Palembang yang terletak di Jl. H. Faqih Usman Kelurahan 3-4 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Pelaksanaannya sendiri dilakukan selama 6 (enam) hari terhitung mulai tanggal, 20 Mei 2024 sampai dengan 28 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan guna untuk memperoleh hasil atau mengetahui seberapa tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari suatu media *flipbook.*

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan *analyze* (analisis) ini, peneliti pertama kali menentukan dan memastikan kebutuhan pembelajaran yang ada di SD Negeri 72 Palembang khususnya kelas V pada pembelajaran bangun ruang. Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis yang mencakup 3 hal yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan, dan sebagai dasar menentukan jenis pengembangan media seperti apa yang akan digunakan. Maka dari proses analisa ini didapati bahwasannya peserta didik masih kurang bersemangat dan aktif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan pembelajaran menjadi kurang kondusif. Kurangnya penggunaan media pembelajan.

Sehingga bedasarkan dari permasalahan tersebut diperlukannya media interaktif yang dapat menjadi penunjang siswa dalam belajar agar dapat menjadi aktif dan efektif kedepannya. Oleh karena itu, ditetapkanlah media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai solusi menghadapi permasalah tersebut. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* terbukti sangat membantu peserta didik dlaam meningkatkan pengtahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam belajar.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui jenis kurikulum yang digunakan di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan peneliti, diketahui bahwasannya sekolah yang didapati sebagai subjek penelitian telah menerapkan kurikum merdeka belajar. Artinya dari analisis kurikulum juga dapat digunakan untuk mengetahui CP (Capaian Pembelajaran) yang harus dicapai peserta didik serta alur tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik setelah mempelajari materi bangun

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

ruang tersebut.

Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini, peneliti harus menyesuaikan materi yang digunakan berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran matematika SD kelas V vol 1 materi bangun ruang.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap *design* kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan atau perancangan media pembelajaran. Tahapan yang akan dilakukan yaitu membuat rancangan awal media pembelajaran *flipbook (prototype),* dengan tujuan untuk menjelaskan alur atau isi dari media pembelajaran *flipbook* yang sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran. Adapun tahapan desain sebagai berikut:

Pemilihan Materi Pembelajaran

Pada tahap pemilihan materi pembelajaran ini, peneliti melakukan pengumpulan referensi mengenai materi bangun ruang kubus dan balok yang bersumber dari buku matematika siswa kelas V volume 1. Pada tahap ini juga peneliti melakukan penyususan secara garis besar terkait materi yang akan digunakan dan disesuiakan kembali dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Rancangan Media Awal

Pada tahap ini, rancangan awal kegiatan yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu: 1)Menyiapkan perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media *flipbook.* Pada pembuatannya, media *flipbook* tersebut dirancang dengan menggunakan aplikasi canva yang selanjutnya diintegasikan ke aplikasi *heyzine flipbooks* agar dapat mengubah tampilannya menjadi sebuah buku digital yang dapat dibolak-balik. 2) Membuat rancangan *storyboard* yang bertujuan untuk menggambarkan alur pembelajaran yang dibuat secara ringkas namun *detail* seperti tampilan awal, isi materi pada media pembelajaran, hingga akhir isi dari media pemebelajaran yang dikembangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development,* rancangan awal yang telah disusun akan menghasilkan suatu produk *prototype* media pembelajaran *flipbook* pada materi bangun ruang yang telah dikembangkan lalu divalidasi dan direvisi oleh para pakar (*expert review*). Proses ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media *flipbook* yang telah dihaslikan. Tahap validasi ini setidaknya melibatkan 3 (tiga) pakar/ahli seperti bapak Aldora Pratama, M.Pd, bapak Sunedi, M.Pd dan ibu Nofroza Yelli, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Universitas PGRI Palembang. Adapun 3 (tiga) aspek yang menjadi penilaian dari validasi tersbut seperti konten, konstruk, dan bahasa. Berikut hasil validasi media pembelajaran *flipbook* yang dilakukan oleh pakar dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Meda Pembelaran Flipbook

Pernyataan	Skor Penilaian		
	Validator I	Validator II	Validator III
Konten	30	30	35
Konstruk	25	25	29
Bahasa	13	12	15
Jumlah Skor Keseluruhan	68	67	79
Jumlah Presentase (%)	85%	83,75%	98,75%
Nilai Validitas Gabungan	89,16%		
Kriteria	Sangat Valid		

Melalui hasil tabel mengenai hasil validasi media *flipbook,* maka hasil yang didapatkan dari validator I bapak Aldora Pratama, M.Pd mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 85% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutya dari validaor II bapak Sunedi, M.Pd mendapatkan nilai dengan rata rata sebesar 83,75% dengan kategori “sangat valid”, dan dari validator III ibu Nofroza Yelli, S.Sn., M.Sn mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 98,75% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil gabungan dari ke-3 validator tersebut diperoleh nilai sebesar 89,16% dengan dinyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* “sangat valid” untuk digunakan

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahapan percobaan kepada peserta didik, yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan dari suatu media *flipbook.* Pada tahapan ini, produk *flipbook* yang dikembangkan akan dilakukan uji coba langsung kepada siswa melalui 3 (tiga) tahapan, yaitu uji coba satu-

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*fied ltest*) yang dijelaskan berikut ini:

Uji Coba Satu-Satu (*One to one*)

Pada tahap *one to one* media *flipbook* akan di uji cobakan sebanyak 3 (tiga) siswa yang ada dikelas V SD Negeri 72 Palembang sebagai subjek penelitian perorangan. Setelah uji coba ini dilakukan peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan respon peserta didik, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar respon peserta didik setelah media *flipbook* digunakan. Diibawah ini adalah hasil dari angket peserta didik melalui tahap *one to one:*

Tabel 2. Hasil Penilaian Angket *One To One*

Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai	Kriteria
AA	48	96%	Sangat Praktis
RNA	45	90%	Sangat Praktis
SA	42	86%	Sangat Praktis
Jumlah Persentase (%)		272%	
Rata-Rata		90,66%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan keterangan diatas, diperoleh dari hasil angket respon peserta didik pada tahap *one to one* dengan nama peserta didik AA mendapatkan skor sebesar 48 dengan nilai rata-rata sebesar 96%, RNA mendapatkan skor sebesar 45 dengan nilai rata-rata sebesar 90%, dan SA mendapatkan skor sebesar 42 dengan nilai rata-rata sebesar 84%. Maka dari ke-3 (tiga) peserta didik tersebut diperoleh hasil akhir dengan rata-rata 90,66% yang termasuk dalam kategori "sangat praktis" jika digunakan, sehingga media *flipbook* selanjutnya sudah dapat lanjut ujicobakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba kelompok kecil (*small group*).

Uji Coba Kelompok Kecil (*Small group*)

Setelah melakukan uji coba *one to one*, selanjutnya peneliti melakukan uji coba secara kelompok kecil (*small group*) yang berjumlah 10 (sepuluh) peserta didik pada kelas V di SD Negeri 72 Palembang. Setelah diuji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan peneliti memberikan angket tanggapan siswa kepada peserta didik dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Small Group

Nama Peserta Didik	Total Skor	Nilai	Kriteria
AD	42	84%	Sangat Praktis
ANR	47	94%	Sangat Praktis
AR	46	92%	Sangat Praktis
AZT	43	86%	Sangat Praktis
DMP	43	86%	Sangat Praktis
KDP	42	84%	Sangat Praktis
MW	45	90%	Sangat Praktis
NA	44	88%	Sangat Praktis
TA	46	92%	Sangat Praktis
YPR	48	96%	Sangat Praktis
Jumlah Persentase		892%	
Rata-Rata		89,2%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 4.6 mengenai percobaan pada kelompok kecil (*small group*) maka diperolah melalui hasil angket tanggapan respon peserta didik yaitu AD mendapat 84%, ANR mendapat 94%, AR mendapat 92%, AZT mendapat 86%, DMP mendapat 86%, KDP mendapat 84%, MW mendapat 90%, NA mendapat 88%, TA mendapat 92%, dan YPR mendapat 96%. Sehingga rata-rata yang diperoleh dari hasil uji coba *small group* yaitu 89,2% dan masuk dalam kategori "sangat praktis". Selain peserta didik, guru juga dapat memberikan penilaian terhadap penggunaan media dengan mengisi lembar angket respon guru. Berikut ini hasil dari lembar angket respon guru:

Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor Penilaian
1	Apakah materi yang terdapat pada media *flipbook* telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran?	5

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

2	Apakah isi materi yang ditampilkan sudah sesuai untuk pembelajaran bangun ruang?	4
3	Apakah materi yang disajikan dapat memperluas wawasan peserta didik?	4
4	Apakah materi yang disajikan *flipbook* membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran?	5
5	Apakah alur penyajian materi yang terdapat di dalam *flipbook* sudah tersusun dengan bai?	4
6	Apakah gambar yang disajikan dalam *flipbook* memiliki hubungan materi?	4
7	Apakah gambar yang disajikan dapat mendukung materi?	4
8	Apakah pemilihan warna *background* dan warna tulisan *flipbook* sudah tepat?	5
9	Apaka petunjuk penggunaan media yang ditampilkan mempermudah dalam menggunakan media *flipbook?*	5
10	Apakah media pembelajaran *flipbook* membuat peserta didik lebih bersemangat dan temotivasi dalam belajar matematika?	4
	Jumlah Skor	44
	Rata-Rata	88%
	Kriteria	Sangat Praktis

Melalui hasil angket pada tabel mengenai respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *flipbook,* maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 88% yang masuk dalam kriteria "sangat praktis". Kemudian dari hasil angket tanggapan respon peserta didik dan angket respon guru akan kita gabungkan untuk mendapatkan hasil keseluruhan dari suatu produk *flipbook* materi bangun ruang yang digunakan. Berikut hasil yang didapatkan sebagai berikut ini:

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Nilai Kepraktisan

No.	Keterangan	Skor (%)
1	*One to one*	90,66%
2	*Small group*	89,2%
3	Angket respon guru	88%
	Jumlah	267,86
	Rata-Rata Persentase Keseluruhan	89,28%
	Kriteria	Sangat Praktis

Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan angket yang telah diperoleh baik melalui uji coba *one to one* medapatkan nilai skor sebesar 90,66%, *small group* medapatkan skro sebesar 89,2% dan angket respon guru mendapatkan skor sebesar 88%. Maka peroleh keseluruhan nilai kepraktisan dari ketiganya diperoleh nilai rata-rat sebesar 89,28% dengan katogori "sangat praktis" untuk digunakan dan dapat uji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Uji Coba Lapangan (*Field test*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui hasil akhir mengenai tingkat keefektifan pada media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang. Uji coba ini dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 72 Palembang yang berjumlah 30 peserta didik sebagai subjek penelitian. Setelah uji coba lapangan dilakukan, peneliti akan memberikan 10 butir soal pilihan ganda tentang materi bangun ruang supaya untuk mendapatkan hasil dari efektif atau tidaknya suatu media pembelajaran *flipbook.*

Berdasarkan semua hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari 10 soal *post-test* yang diberikan semuanya dinyatakan tuntas. Dilihat dari hasil ketuntasan nilainya yang melebihi KKM, sehingga dinyatakan sebanyak 30 orang peserta didik kelas VD SD Negeri 72 Palembang yang telah peneliti kembangkan dengan uji coba media *flipbook* memperoleh keseluruhan yaitu 2710 dengan nilai rata-rata sebesar 90,33% dengan kriteria "sangat efektif". Hasil dari efektifitas penggunaan media *flipbook* tersebut membuat peserta didik jauh lebih memahami pembelajaran khususnya pada materi bangun ruang seta membuat proses pembelajaran perserta didik menjadi lebih aktif, efektiv dan menyenangkan.

Tahap *Evaluation* (Eveluasi)

Dalam tahap ini, evaluasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan model *ADDIE* pada pengembangan media pembelajaran *flipbook.* Tahapan ini sendiri berisikan hasil kesimpulan dari beberapa tahapan yang peneliti lakukan sehingga menghasilkan produk yang sangat valid, sangat praktis dan sangan efektif. Semua itu tentunya melalui beberapa tahapan panjang seperti validasi dengan para pakar/ahli beserta dengan saran/komentar, proses revisi produk, uji coba media baik secara perorangan, kelompok kecil bahkan uji coba lapangan dan tentunya tidak lupa akan angket respon tanggapan peserta didik dan respon guru.

Peneliti menyadari bahwasannya sebelum media pembelajaran *flipbook* pada materi bangun ruang ini divalidasi oleh para pakar/ahli masih banyak sekali kekurangan. Namun setelah melakukan revisi sesuai

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dengan saran dan komentar dari para pakar/ahli, media *flipbook* materi bangun ruang ini terlihat lebih menarik dan tersusun. Sehingga pada tahap proses uji cobanya terbukti bahwa media yang telah melalui proses revisi membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Maka dari itu diperolahlah hasil bahwasannya media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang masuk dalam kategori "sangat valid" untuk digunakan dengan nilai rata-rata hasil validari para pakar/ahli sebesar 89,16%, dan "sangat praktis" perolehan rata rata sebesar 89,28% dari angket respon perserta didik dan guru, serta "sangat efektif" dengan nilai rata-rata 90,33% yang di peroleh hasil tes peserta didik kelas VD SD Negeri 72 Palembang.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang ini. Berikut kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang antara lain sebagai berikut: 1) Media pembelajaran *flipbook* ini dibuat dalam versi buku *digital* seperti buku yang dapat dibolak balik; 2) Media *flipbook* ini dibuat dalam bentuk digital sehingga penggunaanya dapat digunakan dimana saja dan mudah dibawa kemana-mana (*moveable)*; 3) Media *flipbook* ini didesain dengan tema taman permainan sehingga membuat peserta didik tertarik saat menggunakannya dan tidak monoton; 4) Media *flipbook* terdapat video animasi bergerak tentang proses terbentuknya jaring-jaring kubus dan balok; 5) Media *flipbook* terdapat lagu yang dapat peserta didik naynyikan Bersama; 6) Media *flipbook* terdapat *code QR/link* yang dijka di klik dapat langsung kehalaman kuis yang tersedia; 7) Media *flipbook* materi bangun ruang ini terbukti sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan belajar secara mandiri maupun kelompok; 8) Media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam memudahkan pendidik dan juga peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya materi bangun ruang; 9) Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang terbukti dapat meningkatkan minat, antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dikarenakan dalam media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang terdapat gambar, video; 10) Media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang dapat membantu pendidik dalam mengajar khususnya menjelaskan materi kepada peserta didik yang masih terfokuskan pada benda konkret.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran flipbook materi bangun ruang ini adalah: 1) Peserta didik mengalami terkendala sinyal ketika akan menonton video yang ada pada media pembelajaran *flipbook*; 2) Beberapa peserta didik belum bisa mengakses karena terkendala pada *smartphone*; 3) Pada saat penggunaan media pembelajaran *flipbook* diperlukan pengawasan dan diperhatikan kepada peserta didik.

Pembahasan

Pada media yang dikembangkan oleh peneliti ini adalah jenis media yang berbasis *digital* yaitu media pembelajaran *flipbook* . Media ini sendiri di dalamnya terdapat materi tentang bangun ruang pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Penelitian ini juga dilaksanakan secara tatap muka yang dilaksanakan selama 6 hari, dimulai pada hari Senin, 20 Juni 2024 sampai dengan 28 Mei 2024 yang dilaksanakan pada kelas V.D SD Negeri 72 Palembang. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan dengan jenis *ADDIE*, yang mana pada model ini memiliki 5 tahapan yang telah peneliti selesaikan. Peneliti mengawali pengemabnagan ini dengan mengalisis kebutuhan peserta didik, kurikulum bahkan materi. Yang selanjutnya peneliti mulai merancang produk seperti apa yang akan dibuat dari hasil analisis yang peneliti dapatkan. Sehingga terciptalah suatu produk yang dikembangkan yaitu media *flipbook*. Setelah melalui tahap desain, peneliti kembali melanjutkan proses ketahap berikutnya yaitu proses validasi yang dilakukan olah para ahli dibidangnya. Dalam pengembangan ini peneliti menggunkan 3 validator sekaligus guna untuk mengkoreksi ataupun memberikan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan supaya jauh lebih baik lagu. Dari hasil ketiga vaidator tersebut, hasil nilai rata-rata yang diperoleh peneliti yaitu sebesar 89,16% dengan dinyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang telah divalidator "sangat valid" sehingga dapat mampu di implemtasikan kepada peseta didik.

Pada tahap implemtasi peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas V.D di SD Negeri 72 Palembang yang berjumlah 30 orang peserta didik guna untuk mendapatkan hasil kepraktisan dan kefektipan dari suatu media *flipbook* . Uji coba tersebut dilakukan peneliti secara bertahap, mulai dari pengenalan media *flipbook* , baru dilanjutkan dengan tahap uji coba satu persatu yang dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik saja. Uji coba satu persatu ini diawali dengan memberikan arahan kepada peserta didik terkait cara pengunaanya media *flipbook* ini. Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari respon bagaimana media *flipbook* ini digunakan, peneliti selanjutnya memberikan angket tanggapan respon siswa, yang mana dari hasil tanggapan respon siswa tersebut didapati nilai sebesar 90,66%, *small group* medapatkan skor sebesar 89,2% dan angket respon guru mendapatkan skor sebesar 88%. Maka peroleh keseluruhan nilai kepraktisan dari ketiganya diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,28% dengan katogori "sangat praktis". Selanjutnya untuk

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

mendapatkan hasil kefektipan dari media ini, peneliti melakuan uji coba lapangan dengan uji coba keseluruh siswa secara bersamaan, yang mana setelah kegiatan uji coba itu dilaksanakan, peneliti memberikan soal posttest kepada peserta didik sehingga didapati skor rata-rata perolehan dari 30 peserta didik tersebut sebesar 90,33% dengan kriteria "sangat efektif". Maka dari itu dapat disimpulakan bahwasanya media pembelajara *flipbook* yang telah peneliti kembangkan dapat dinyatakan "sangat valid" dengan perolehan nilai sebesar 89,16%, "sangat praktis" dengan nilai sebesar 89,28%, dan "sangat efektif" untuk diterapkan pada siswa dengan perolehan nilai sebesar 90,33%.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang dinyatakan layak untuk digunakan dalam meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika kelas V SD. Dengan hasil penilaian yang diperoleh melalui validator sebesar 89,16% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Selanjutnya dalam uji kepraktisan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang di kelas 5 SD negeri 72 Palembang dinyatakan "sangat praktis" dengan perolehan nilai sebesar 89,28%. Dan yang terakhir perolehan nilai yang didapat melalui uji coba lapangan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang medapatkan nilai rata-rata sebesar 90,33% yang masuk dalam kategori "sangat efektif" digunkan pada keseluruhan peeserta didik kelas V SD Negeri 72 Palembang.

DAFTAR REFERENSI

Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 170.

Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). Model *ADDIE* Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 263-264.

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa Publishing.

Cahyani, W. D., Fuadiah, N. F., & Sumilasari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook*Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 491-492.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 130.

Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pemebelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 3.

Jayanti, & Rahmawati. (2018). Pembelajaran Menggunakan Teknik Probing Prompting Berbantuan Edmodo Blended Learning Pada Materi Persamaan Diferensial Matematis Mahasiswa Di Universitas PGRI Palembang. *Prosiding Seminar Nasional 21 univertas PGRI Palembang*, 458.

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 94.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembagan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Penembanagan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat.* Jakarta: Kencana.

Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember*, 58.

Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 101.

Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purrnamasari, R. (2022). Pengembanagan Bahan Ajar *Flipbook*Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidayah*, 45.

Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidiikan, Sosisal, dan Agama*, 3.

Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran.* Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

Nuryani, N. L., & Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran *Flipbook*Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. 248.

Okpatrioka. (2023). Research And *Development* (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendiidkan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 88.

Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft *Flipbook*Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada . *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 62.

Putri , A. L., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Rahmi, M. S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementry Education*, 179.

Rizkayani, M. I. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Flash Card Pada Siswa IIB SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SekoLah Dasar*, 144.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi* , 474.

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook*Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Savitri, D., Karim, A., & Hasbulllah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *JurnalIlmiahPendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 64.

Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook*Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 1071-1072.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development / R&D).* Bandung : Alfabeta.

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 103.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3930.