
Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi ASEAN untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar

Aldha Chaerunnissa Azzahra¹, Ani Nur Aeni², Dadan Nugraha³

¹Universitas pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

²Universitas pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

³Universitas pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

*Corresponding author: aldhaazzahra@upi.edu

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop learning media to overcome the problem of increasing elementary school students' understanding of ASEAN material by using flipbook media. Flipbook is a three-dimensional digital book that can be accessed using a link. There are two reasons why the development of learning media needs to be held, including overcoming the limitations of the media and implementing the teacher's ability to use technology. The method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model which consists of 5 series of development namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This flipbook media was validated by lecturers who have expertise in design and materials, especially social studies material, grade VI teachers for media use satisfaction, and tested on grade VI students. The instruments used in this study were interviews, questionnaires and tests. Data analysis used in this research is qualitative and quantitative data analysis. The results of the study obtained a percentage of 97.33% from the media validator, 70% from the material validator and 98% from the user (teacher) response. For test results, the average pre-test score was 44.44 and the average post-test was 72.92, which means that there was an increase in students' understanding after using flipbook media. Based on the acquisition of validation scores and pretest posttest scores on students' understanding, it can be seen that flipbook media is very appropriate and effective for use in classroom learning to improve student understanding.

Keywords: Flipbook media; student understanding; ASEAN

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran guna mengatasi persoalan mengenai peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi ASEAN dengan menggunakan media flipbook. Flipbook merupakan buku digital tiga dimensi yang dapat diakses dengan menggunakan link. Terdapat dua alasan mengapa pengembangan media pembelajaran perlu diadakan diantaranya yaitu mengatasi keterbatasan media dan implementasi kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi. Metode yang digunakan yakni *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 rangkaian pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* serta *Evaluation*. Media flipbook ini dilakukan validasi oleh dosen yang memiliki kapabilitas dalam ranah desain dan materi terutama materi IPS, guru kelas vi untuk kepuasan penggunaan media, dan diujicobakan kepada siswa kelas VI. Instrumen yang dilibatkan pada riset ini yaitu wawancara, angket serta tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperoleh persentase 97,33% dari validator media, 70% dari validator materi dan 98% dari respon pengguna (guru). Untuk hasil tes diperoleh nilai rerata pretest 44,44 dan rerata posttest 72,92 yang maknanya terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media flipbook. Berdasarkan perolehan nilai validasi dan nilai pretest posttest pemahaman siswa, dapat diketahui bahwa media flipbook sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas guna meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media flipbook; pemahaman siswa; ASEAN

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pembelajaran spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan serta budi pekerti yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik. Pendidikan memiliki pengaruh dalam peningkatan kompetensi sumber daya manusia, maka suatu negara dapat dinyatakan berhasil apabila pendidikan di negaranya memiliki keunggulan yang mampu bersaing dengan negara maju lainnya (Lubis & Chaeruman, 2016). Pendidikan memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam kelangsungan hidupnya di masyarakat. Saat ini pendidikan di Indonesia sudah berada pada fase pascapandemi Covid-19 yang artinya pembelajaran di sekolah sudah dapat dilaksanakan secara luring. Dengan hal tersebut membuat guru harus beradaptasi kembali dalam proses pembelajaran tatap muka namun tetap tidak meninggalkan unsur teknologi, dikarenakan pada saat ini dunia semakin berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi yang terbaru sehingga kitapun tidak boleh meninggalkan unsur teknologi khususnya dalam bidang pendidikan (Khairi et al., 2022).

Pada saat pascapandemi ini tidak hanya guru saja yang memerlukan adaptasi, namun siswapun memerlukan hal tersebut. Seperti halnya siswa terbiasa melakukan proses pembelajaran dari rumah sedangkan pada pascapandemi ini peserta didik dituntut untuk terbiasa kembali menjalankan proses pembelajaran di sekolah. Dengan kegiatan pembelajaran yang mulanya berlangsung secara daring, kini harus berjalan secara luring tentunya membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya, dikarenakan peserta didik terbiasa berada di zona nyaman yaitu di rumah dan bersama orang tua (Aeni et al., 2022). Permasalahan adaptasi lainnya yaitu dimana peserta didik terbiasa menggunakan gadget selama proses pembelajaran yang berlangsung di rumah kini harus terbiasa dengan pembelajaran konvensional di sekolah (Eka Rahayu, 2020). Agar kemampuan adaptasi teknologi yang dimiliki siswa tidak hilang, pendidik perlu melibatkan media ketika proses belajar di kelas.

Era digitalisasi mengalami kemajuan secara pesat beriringan dengan perubahan zaman dan perlahan menjadi berperan penting dalam kehidupan masyarakat (Aeni et al., 2022). Tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan, teknologi yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan sekolah yaitu penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dengan begitu unsur teknologi tidak akan ditinggalkan walaupun proses pembelajaran di kelas sudah berjalan seperti sedia kala (Firmadani, 2020). Dengan kemajuan teknologi yang dapat sebagai sumber pelajaran, pendidik bukanlah satu-satunya yang mampu menyampaikan suatu hal, mediapun dapat menyampaikan materi (Anggraini et al., 2022). Media pembelajaran dapat ditafsirkan seperti perantara yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menjelaskan materi ataupun informasi yang sulit dipahami maupun dilihat secara langsung oleh siswa, namun dapat diilustrasikan secara nyata dengan penggunaan media (Suryani et al., 2019). Media pembelajaran memiliki ragam jenisnya diantaranya yaitu, audio, visual, dan audio visual (Fitri, 2019). Jika didasarkan oleh kemajuan teknologi maka media diklasifikasikan menjadi media tradisional dan media teknologi terbaru (Nurhidin, 2017). Menurut Suryani et al. (2019) dengan adanya penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar di dalam kelas menjadi bermakna, karena siswa memiliki kemampuan memori jangka panjang (long term memory).

Pengembangan media teknologi merupakan suatu cara untuk menghasilkan kebaruan pada suatu media yang akan dimanfaatkan. Pengembangan media dapat diselaraskan dengan kebutuhan belajar, karakteristik siswa dan lingkungan belajar siswa

(Aeni et al., 2022). Adapun media yang dapat dikembangkan yaitu powerpoint, ebook, video animasi, podcast dan sebagainya (Kurino, 2015). Media powerpoint, video animasi dan ebook umumnya dimanfaatkan pendidik dalam membantu proses belajar di kelas. Pemanfaatan media mampu memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang sulit dijelaskan, memperjelas makna, menumbuhkan minat belajar siswa, dan memberikan stimulus kepada siswa, sehingga media pembelajaran perlu ada dan digunakan di dalam kelas (Yonanda et al., 2019) (Safitri & Kabiba, 2020).

Hasil wawancara bersama wali kelas 6 di suatu sekolah dasar, menunjukkan bahwa siswa menemui permasalahan dalam memahami materi karena keterbatasan media. Salah satu materi yang sulit udah dipahami tanpa berbantuan media yaitu ASEAN, hal tersebut terjadi karena pembahasan pada materi ini cukup kompleks, sehingga beliau hanya mampu mengandalkan buku cetak dan google saja, maka dari itu perlu melibatkan media yang mampu menawarkan kemudahan kepada siswa ketika mempelajari materi ASEAN dan tentunya dapat menumbuhkan minat belajar mereka (Saputra et al., 2020). Berdasarkan permasalahan dari hasil wawancara, maka media yang akan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan pada materi ASEAN yaitu flipbook. Flipbook merupakan media digital berbentuk buku yang dapat dimanfaatkan ketika aktivitas belajar di kelas. Menurut (Mulyadi et al., 2016) flipbook dapat didefinisikan sebagai media yang menyerupai buku namun dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak. Dengan menggunakan flipbook dalam proses pembelajaran tentu akan memudahkan siswa dalam menafsirkan materi ASEAN, karena di dalam flipbook ini akan dikemas dengan baik dan menarik yang di dalamnya akan berisi gambar, teks, video, audio, quiziz, soal-soal latihan dan sebagainya. Siswa tentu bisa mengakses flipbook ini dimana saja dan kapan saja selama memiliki internet pada gadgetnya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan mengenai pengembangan media pembelajaran flipbook. Penelitian pertama dari Mursidi et al (2022) dengan topik penelitian mengenai pengembangan flipbook interaktif materi siklus air di kelas 5 sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan mengenai media flipbook interaktif sangat layak digunakan di sekolah dasar dikarenakan memperoleh skor akhir yaitu 4,6 dari pakar materi dan skor akhir 4,68 dari pakar media, sehingga flipbook tersebut memperoleh skor validasi secara keseluruhan 4,64 yang berada pada tingkatan "sangat baik dan layak" untuk di pergunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media flipbook ini melalui beberapa rangkaian diantaranya yaitu define, design, dan development. Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh (Sari & Ahmad, 2021) dengan topik penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa hasil validasi ahli media meraih persentase 86.6% yang berada pada tingkatan "sangat layak", hasil penilaian ahli materi meraih persentase 90.6% yang berada pada tingkatan "sangat layak". Kemudian hasil uji grup kecil memperoleh persentase 86.80%, dan uji grup besar memperoleh persentase 87.40%, berdasarkan perolehan penilaian maka dapat diartikan bahwa media flipbook digital sangat layak dipergunakan untuk media pembelajaran. Meninjau kedua penelitian diatas, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran flipbook sangat efektif, layak, tepat guna serta mempermudah siswa dalam memahami suatu materi. Pengembangan media flipbook yang dikembangkan berbeda

dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi ASEAN.

Sebagaimana penjelasan latar belakang permasalahan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran guna memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi yang sulit melalui media pembelajaran flipbook dan tentunya media tersebut akan dikemas dengan menarik dan digital serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada website *canva pro* dan *flippingbook*. Maka peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dan pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi ASEAN untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar”. Peneliti berharap keberadaan media ini dapat menawarkan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi ASEAN. Adapun maksud dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi dan mengetahui efektifitas media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu langkah atau alur yang dijadikan pedoman oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya (Yuliani & Banjarnahor, 2021). *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan peneliti. Penelitian pengembangan merupakan riset yang berfokus terhadap pengembangan suatu produk atau media yang sebelumnya telah ada untuk menghasilkan suatu pembaharuan yang belum ada pada pengembangan sebelumnya dan menguji produk tersebut apakah layak atau tidak untuk digunakan. Sejalan dengan itu, menurut (Ciptaningtyas et al., 2022) penelitian pengembangan merupakan suatu proses dalam mengembangkan produk baru atau yang telah ada sehingga mampu dipertanggungjawabkan. Sederhananya penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, membenahi, menciptakan, mengembangkan dan menguji kelayakan dari suatu media, model, strategi agar menjadi lebih baik, efektif dan bernilai guna (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Desain penelitian yang dipergunakan yakni *one-group pretest-posttest design*, karena riset ini hanya berfokus pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding. Pada desain ini melibatkan tes diawal terlebih dahulu, dengan begitu hasil yang disajikan lebih tepat karena membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan (Baharuddin & Hardianto, 2019). Penelitian ini akan menggunakan alur penelitian model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 rangkaian pengembangan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Alur Penelitian R&D Model ADDIE

Subjek penelitian merupakan siswa kelas vi berjumlah 27 orang beserta guru kelas vi di SDN Pengampon III Kota Cirebon. Selain itu peneliti melibatkan dosen yang memiliki kapabilitas dalam bidang studi IPS dan media untuk memeriksa kelayakan dari produk flipbook yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data penelitian ini terdiri dari wawancara

untuk mengetahui kebutuhan belajar dan karakteristik siswa, angket untuk memperoleh kevalidan dari ahli media dan materi serta kepuasan penggunaan produk dari guru, dan tes terdiri dari pretest dan posttest untuk mengkaji tingkat pemahaman siswa setelah penggunaan media flipbook. Untuk menganalisis data penelitian memanfaatkan 2 teknik analisis yaitu analisis kualitatif serta kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengkaji data wawancara bersama narasumber yaitu guru kelas mengenai kebutuhan belajar dan karakteristik siswa. Analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data yang berkaitan dengan angka, dalam analisis ini peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk mengkaji hasil validasi produk dari para validator media dan materi yaitu dosen serta kepuasan penggunaan media, dan analisis inferensial untuk mengelola data tes dengan melibatkan aplikasi SPSS dalam memperoleh hasilnya.

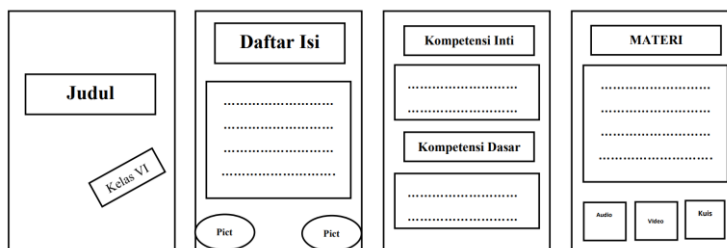
Hasil dan Pembahasan

Seiring dengan perkembangan zaman, sebagai pendidik perlu melakukan pengembangan khususnya dalam media pembelajaran. Media merupakan suatu produk yang dapat memudahkan siswa ketika kegiatan pembelajaran (Francisca et al., 2022). Salah satu media yang dikembangkan yaitu flipbook. Flipbook merupakan buku digital tiga dimensi, dimana ketika membuka lembarannya seperti sedang membaca buku namun di layar monitor (Kodi et al., 2019).

Hasil penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa dan bagaimana uji efektifitas media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pengampon III berlokasi di Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon pada siswa kelas VI guna mengetahui pemahaman siswa pada materi ASEAN dengan jumlah siswa yang terlibat yaitu 27 orang. Dalam penelitian ini mengimplementasikan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 rangkaian kegiatan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi.

Rangkaian pertama dilangsungkan analisis terlebih dahulu mengenai kebutuhan belajar siswa, lingkungan belajar dan karakteristik siswa guna mendapatkan gambaran mengenai konten yang akan disajikan pada media flipbook. Dalam tahap ini peneliti telah melakukan wawancara bersama narasumber yang merupakan wali kelas 6 di SDN Pengampon III Kota Cirebon, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan gaya belajar siswa, pemahaman siswa terhadap materi IPS, kemahiran siswa dalam penggunaan teknologi dan sebagainya. Dari hasil wawancara bersama wali kelas ditemukan suatu masalah mengenai kesulitan siswa dalam menguasai materi ASEAN yang cukup kompleks, dikarenakan guru kesulitan dalam mengembangkan media untuk memfasilitasi penyampaian materi ASEAN, sehingga guru hanya memanfaatkan *Google* dan buku cetak serta diselipkan dengan games yang berkaitan dengan materi ASEAN.

Siswa memiliki beragam gaya belajar, terdapat 40% siswa dengan gaya belajar visual, 40% gaya belajar kinestetik dan sisanya dengan gaya belajar auditori. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media flipbook karena media ini dapat memfasilitasi setiap gaya belajar siswa dan tetap memanfaatkan unsur teknologi



Gambar 2. Prototype Media Flipbook

Pada tahap desain dilakukan rancangan media flipbook berupa *prototype* atau *storyboard* yang disesuaikan dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tahap analisis. Dalam tahap desain, langkah pertama yang dilakukan yaitu menyusun bahan-bahan untuk pembuatan flipbook seperti aplikasi, website, pilihan warna background lembaran flipbook, materi dan sebagainya. Tahap kedua menentukan kompetensi dasar yang kemudian diturunkan menjadi indikator. Setelah itu, menentukan dalam materi ASEAN yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Tahap ketiga merancang konten dan materi ASEAN dengan menggunakan website *canva* dan tampilan flipbook disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Dalam konten flipbook ini terdiri dari gambar, teks, video, audio dan kuis. Pada tahap ini pula peneliti mendesain instrument penelitian yang akan digunakan seperti angket validasi produk, angket respon pengguna dan soal pretest postest.



Gambar 3. Lembaran Flipbook



Gambar 4. Tampilan Flipbook di Website Flippingbook

Pada tahap pengembangan dilakukan penciptaan atau pengembangan produk dengan memanfaatkan aplikasi *canva* yang diawali dengan pembuatan lembar halaman yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar seperti pemilihan warna background

halaman yang soft dan disisipkan animasi yang menarik pada setiap sisi halaman. Tahap kedua, menyusun materi ASEAN yang atraktif dan disisipkan gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Tahap ketiga, setelah materi selesai disajikan, dilanjutkan dengan mencantumkan konten seperti video, audio dan kuis agar flipbook ini dapat lebih atraktif. Konten video dalam flipbook ini didapatkan melalui aplikasi *youtube*, sedangkan untuk audio dibuat oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *anchor* yang kemudian didistribusikan pada aplikasi *spotify* agar dapat didengarkan dengan mudah dan untuk kuis dibuat menggunakan website *quizziz*. Website *quizziz* dipilih karena mudah diakses melalui handphone yang dimiliki oleh siswa dan terdapat nilai di akhir sehingga menumbuhkan jiwa kompetitif pada diri siswa. Dalam flipbook ini dilengkapi pula dengan daftar isi, daftar pustaka, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Tahap terakhir, setelah pengembangan isi flipbook ini selesai, dilanjutkan dengan *convert* lembaran menjadi pdf terlebih dahulu, kemudian memanfaatkan website *flippingbook* untuk merubah lembaran isi flipbook tadi menjadi media flipbook yang utuh dan dapat diakses oleh semua siswa dengan menggunakan link yang sudah terhubung.

Dalam tahap implementasi dilaksanakan uji kelayakan atau validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh validator pakar media dan materi yaitu dosen pembimbing untuk mengetahui kelayakan produk flipbook sebelum diujicobakan kepada siswa. Validator media merupakan dosen yang memiliki kapabilitas dalam ranah media dan validator materi yaitu dosen yang memiliki kapabilitas dalam ranah materi khususnya materi IPS. Dalam validasi media ini menggunakan lembar validasi dengan jumlah pernyataan 15 butir, unsur yang dinilai yaitu unsur media dan tampilan dengan menggunakan penilaian likert skala 1-5. Adapun data validasi media ditampilkan pada tabel dibawah.

Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Media

No	Unsur	Hasil
1.	Media	40
2.	Tampilan	33
	Skor Total	73
	Skor Maksimal	75
	Persentase (%)	97,33%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan data validasi media, diraih skor 97,33% dengan kategori sangat layak yang artinya media flipbook layak untuk diujicobakan kepada siswa karena flipbook mudah digunakan, tampilannya sesuai dengan karakter siswa kelas vi, pemilihan warna, font, tata letak, desain sesuai dan sebagainya. Namun terdapat saran dari validator media untuk dikaji kembali mengenai kuis yang disajikan dan perlu dilengkapi identitas seperti bidang studi dan kelas.

Dilakukan pula validasi materi oleh validator yang memiliki kapabilitas dalam bidang studi IPS. Dalam lembar validasi materi ini berjumlah 10 butir pernyataan mengenai kesesuaian materi pada media pembelajaran flipbook dengan menggunakan penilaian likert skala 1-5. Adapun data validasi materi ditampilkan pada tabel di bawah.

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Materi

No	Unsur	Hasil
1.	Kesesuaian Materi	35
	Skor Total	35
	Skor Maksimal	50
	Persentase (%)	70%
	Kategori	Layak

Berdasarkan hasil validasi materi, diraih skor 70% dengan kategori layak yang artinya produk flipbook ini dapat diujicobakan namun perlu dilakukan revisi kecil, dikarenakan materi yang dipaparkan cukup jelas dan mudah dipahami, penyajian materi cukup menarik, materi yang dipaparkan cukup sesuai, dan bahasa yang disajikan cukup jelas.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dimana setelah dilakukan validasi oleh validator media dan materi, media flipbook dapat diujicobakan kepada siswa sekolah dasar kelas vi. Namun, sebelum melakukan ujicoba, siswa terlebih dahulu melaksanakan pretest untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi ASEAN sebelum menggunakan media flipbook. Dan setelah penggunaan media ini siswa kembali diberikan tes berupa postest untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi ASEAN setelah penggunaan media flipbook. Pretest dan postest ini diberikan kepada siswa kelas vi dengan tipe soal pilihan ganda yang berjumlah 15 butir.

Apabila pretest dan postest telah dilakukan, langkah selanjutnya yaitu melangsungkan uji normalitas dari data yang telah diperoleh guna menentukan data penelitian berdistribusi normal atau tidak untuk memilih uji selanjutnya. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk pada aplikasi SPSS 25, dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 orang. Nilai Sig > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal, sedangkan bila nilai Sig < 0,05, maka data penelitian tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
Pretest	.930	27	.070
Posttest	.933	27	.080

Menurut uji normalitas pada tabel di atas didapati bahwa nilai Sig. atau tingkat signifikansi untuk seluruh data > 0,05, maka dapat ditetapkan bahwa data pretest dan postest yang telah diperoleh berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu melangsungkan Uji *Paired Sample t-Test* untuk memperoleh perbedaan rerata pretest serta postest. Nilai Sig (2-tailed) < 0,05 artinya ditemukan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan postest, sedangkan nilai Sig (2-tailed) > 0,05 dapat diartikan tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan postest pemahaman siswa.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pretest	44.44	27	13.001	2.502	.000
Posttest	72.96	27	12.732	2.450	

Menurut hasil uji *paired sample t-test* di atas, didapatkan hasil pretest dengan rerata nilai 44,44 dan hasil posttest dengan rerata nilai 72,96, sehingga dapat diketahui bahwa ditemukan perbedaan antara nilai posttest dan nilai pretest dimana nilai posttest mengalami peningkatan. Nilai Sig < 0,05 = 0,000 maknanya ditemukan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest serta posttest. Siswa dapat menjawab soal posttest dengan baik dilihat dari perolehan nilai posttest yang meningkat, sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran flipbook mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi ASEAN.

Tabel 5. Respon Pengguna (Guru)

No.	Aspek	Hasil
1.	Materi dan Desain Pembelajaran	49
	Skor Total	49
	Skor Maksimal	50
	Persentase (%)	98%
	Kategori	Sangat Layak

Selain pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa, diberikan pula angket mengenai respon penggunaan media flipbook kepada guru untuk mengetahui tanggapan guru selama penggunaan media flipbook. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai 98% dengan kategori sangat layak yang maknanya media flipbook ini sangat layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran karena materi yang dipaparkan mudah dipahami, menarik serta dapat digunakan kembali di rumah oleh siswa.

Menurut hasil riset yang telah dilaksanakan, didapati bahwa media pembelajaran flipbook ini memperoleh tingkat efektifitas yang baik sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan di rumah. Dari validator ahli media memperoleh persentase 97,33% dan validator ahli materi memperoleh persentase 70%, kemudian dalam implementasinya siswa memperoleh peningkatan nilai rata-rata posttest sebesar 72,92 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest sebesar 44,44 yang artinya siswa merasa lebih mudah memahami materi ASEAN setelah menggunakan media pembelajaran flipbook dan meningkatkan rasa antusias siswa dalam belajar. Selain itu diperoleh pula persentase sebesar 98% mengenai respon penggunaan media pembelajaran flipbook yang dilakukan oleh guru, beliau sangat terbantu dengan adanya media flipbook karena dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi ASEAN serta dapat digunakan secara berulang baik di dalam kelas maupun ketika di rumah oleh siswa.

Media yang baik yaitu media yang mampu menawarkan manfaat seperti menyajikan kemudahan untuk pendidik dan peserta didik, membantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran dan memberikan keserupaan pengalaman belajar siswa (Nurrita, 2018). Flipbook ini dilengkapi dengan berbagai komponen seperti teks, video, audio dan kuis yang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa. Media pembelajaran yang dirancang dan diciptakan untuk menyesuaikan gaya belajar dapat menawarkan kesempatan dan pilihan kepada siswa sesuai dengan gaya belajarnya (Hamid et al., 2020).

Kesimpulan

Pengembangan media flipbook merupakan salah satu usaha yang dapat dilaksanakan pendidik dalam memecahkan permasalahan rendahnya pemahaman siswa. Pada proses pengembangan flipbook terdapat prosedur yang diterapkan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 rangkaian kegiatan yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi serta Evaluasi. Tahap analisis dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa, lingkungan belajar siswa dan karakteristik siswa. Tahap desain dilakukan untuk membuat *prototype* atau *storyboard* dari hasil analisis. Tahap pengembangan merupakan tindak lanjut dari tahap desain, dalam tahap ini peneliti melibatkan beberapa software seperti *canva*, *flippingbook*, *anchor*, *spotify*, *youtube*, dan *quizizz*. Tahap implementasi dilakukan kegiatan uji validasi produk oleh validator pakar media dan materi guna mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan, hasil dari validator pakar media meraih persentase 97,33% dengan kategori sangat layak dan dari validator pakar materi meraih persentase 70% dengan kategori layak berdasarkan perolehan persentase tersebut maka produk flipbook layak untuk didemonstrasikan kepada siswa. Tahap evaluasi, sebelum diujicobakan produk siswa diberikan instrument tes berupa pretest dan memperoleh rata-rata sebesar 44,44, setelah menggunakan media flipbook siswa kembali diberikan instrument tes berupa posttest guna mengetahui tingkat pemahaman siswa dan memperoleh rata-rata sebesar 72,92. Selain siswa, peneliti memberikan angket mengenai respon penggunaan media flipbook kepada guru dan memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat layak. Menurut perolehan data riset tersebut didapati bahwa media flipbook materi ASEAN sangat efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi ASEAN.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E - Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Baharuddin, & Hardianto. (2019). Efektifitas penerapan model pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 2, 22–33.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & ... (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Eka Rahayu. (2020). p-ISSN :2657-1269 e-ISSN : 2656-9523. *Jurnal Auladuna, c*, 37–49.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran

- Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmara, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Khairi, A., Kohar, H. ., Widodo, H. K., Ghufron, A., Kamalludin, I., Prasetya, D., Prabowo, D. S., Setiawan, S., Syukron, A. A., & Anggraeni, D. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0*. PT Nasya Expanding Management.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Kurino, yeni dwi. (2015). Pengaruh Contextual Teaching & Learning Dan Direct Intruction Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sd. *Cakrawala Pendas*, 6(1).
- Lubis, M., & Chaeruman, U. A. (2016). *Isu Kritis dalam Pendidikan*.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Mursidi, P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). *Pengembangan Flipbook Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air*. IX(2), 128–141. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Nurhidin, E. (2017). *23-42-1-Sm. 1*, 1–14.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 24–36. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Saputra, D. S., Yonanda, D. A., & Yuliati, Y. (2020). *The Development of Android-Based Mobile Learning in Learning Sundanese Script for Elementary School Students*. 397(Icliqe 2019), 688–692.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2819–2826. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Yonanda, D. A., Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2019). *Development of Problem-Based Comic Book as Learning Media for Improving Primary School Students ' Critical Thinking Ability*. 6(3), 341–348. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22892>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA*, 5 (3), 111–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>