

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 11 PONTIANAK KOTA**

Nurhalimah<sup>1</sup>, Siti Halidjah<sup>2</sup>, Dyoty Auliya Vilda Ghasya<sup>3</sup>, Ricka Tesi Muskania<sup>4</sup>, Bayu Prasodjo<sup>5</sup>

Universitas Tanjungpura<sup>1,2,3,4,5</sup>

[fl081201055@student.untan.ac.id](mailto:fl081201055@student.untan.ac.id)<sup>1</sup>, [siti.halidjah@fkip.untan.ac.id](mailto:siti.halidjah@fkip.untan.ac.id)<sup>2</sup>, [dyoty@fkip.untan.ac.id](mailto:dyoty@fkip.untan.ac.id)<sup>3</sup>, [ricka.tesi.muskania@fkip.untan.ac.id](mailto:ricka.tesi.muskania@fkip.untan.ac.id)<sup>4</sup>, [bayu.prasodjo@fkip.untan.ac.id](mailto:bayu.prasodjo@fkip.untan.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstract**

*This research and development study aimed to produce a flipbook-assisted learning media for the IPAS subject in Grade IV at SD Negeri 11 Pontianak Kota. The study employed a Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model up to the development stage. The research sample consisted of six validators and ten Grade IV students. Data were collected through interviews and questionnaires. The feasibility assessment conducted by two validators for each aspect showed that the material aspect achieved an inter-validator agreement score of 95.37% with a “Feasible” criterion, the language aspect obtained an agreement score of 94.05% with a “Feasible” criterion, and the design aspect reached an agreement score of 94.44% with a “Feasible” criterion. In addition, the product readability test conducted with students resulted in a percentage score of 95.05%, categorized as “Very Good”. Based on these findings, it can be concluded that the flipbook-assisted learning media developed in this study is feasible for use in the learning process.*

**Keywords:** Learning Media, Flipbook, IPAS, Grade IV.

**Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *flipbook* mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE sampai pada tahap *development*. Sampel penelitian adalah 6 orang validator dan 10 orang peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner. Hasil penilaian kelayakan menurut 2 orang validator pada masing-masing aspek yaitu aspek materi yang memperoleh nilai kesepakatan antar validator sebesar 95,37% dengan kriteria “Layak”, aspek bahasa memperoleh nilai kesepakatan antar validator sebesar 94,05% dengan kriteria “Layak”, dan aspek desain memperoleh nilai kesepakatan antar validator sebesar 94,44% dengan kriteria “Layak” terhadap media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang telah dikembangkan. Hasil penelitian ini didukung dengan pelaksanaan uji keterbacaan produk yang diuji kepada peserta didik dengan perolehan nilai persentase sebesar 95,05 % dengan kriteria “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flipbook*, IPAS, Kelas IV.

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong perubahan paradigma pendidikan, di mana guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi agar

pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Namun, praktik di lapangan masih didominasi metode konvensional yang membuat siswa mudah bosan, kurang fokus, dan menurunkan motivasi belajar. Kondisi serupa ditemukan pada kelas IV SDN 11 Pontianak Kota, di mana keterbatasan konsentrasi, perbedaan kemampuan belajar, serta waktu pembelajaran menjadi kendala utama.

Sejumlah penelitian menegaskan pentingnya media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Media berbasis permainan dan teknologi digital mampu menarik perhatian serta memotivasi siswa secara optimal (Prastiwi & Halidjah, 2024). Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik menemukan konsep, keterampilan, dan kompetensi yang diharapkan (Hasan, dkk, 2021). Media berfungsi sebagai alat untuk memberikan rangsangan berpikir, meningkatkan perhatian, dan mengembangkan keterampilan siswa (Hakiki, Ghasya, & Halidjah, 2024). Tanpa media yang sesuai, proses belajar mengajar cenderung kurang efektif dan membosankan (Wulandari, Salsabila, & Cahyani, 2023).

Salah satu media yang potensial adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan lembaran digital yang diperkaya dengan video pembelajaran, mudah digunakan di kelas maupun di rumah (Aprilutfi, 2022). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Nazeri, 2013 dalam Sugianto, Abdullah, & Elvyanti, 2013).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang secara khusus dikontekstualisasikan untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang layak digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 11 Pontianak Kota guna meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan pemahaman siswa.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE. Arifin & Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang dilakukan guna menghasilkan suatu produk kemudian dilakukan uji coba untuk melihat keefektifan produk tersebut (Nurdyansyah, 2018). Penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap *implementation* (pelaksanaan) dikarenakan tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan produk yang sudah divalidasi oleh ahli karena keterbatasan waktu dan biaya.

### 1) *Analysis (Analisis)*

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi guna melihat permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Pada tahap ini juga diperoleh kondisi awal serta informasi-informasi terkait produk seperti apa yang perlu dikembangkan. Data dikumpulkan melalui wawancara bersama guru, wawancara bersama peserta didik dan analisis kurikulum.

### 2) *Design (Perancangan)*

Tahap kedua yaitu *design* atau perancangan. Tahap perancangan produk dimulai dengan menentukan capaian dan tujuan pembelajaran, komponen media pembelajaran, dan merancang media pembelajaran berbantuan *flipbook*. Media pembelajaran dirancang dengan tampilan yang menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

### 3) *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan *flipbook* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Adapun tahapan yang harus dilakukan yaitu membuat desain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, membuat tampilan *flipbook* dengan menggunakan *website* heyzine, dan melakukan validasi untuk memastikan kelayakan media yang dikembangkan. Validasi ini akan menghasilkan saran, masukan dan komentar yang digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

### 4) *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini dilaksanakan uji keterbacaan produk dan pembelajaran dikelas menggunakan produk yang telah dikembangkan. Tahap implementasi ini perlu diperhatikan bagaimana proses pembelajaran serta perlunya menentukan apa saja yang mampu meningkatkan hasil belajar.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *flipbook* berdasarkan tahapan ADDI (*Analysis, Design, Development, dan Implementation*) sebagai berikut.

### 1) *Analysis (Analisis)*

Analisis yang dilakukan peneliti meliputi wawancara yang dilakukan bersama guru dan peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran berbantuan *flipbook*. Pembelajaran yang dilakukan pada siang hari cenderung menurunkan fokus dan semangat belajar peserta

didik, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi. Kehadiran media interaktif seperti *flipbook* berpotensi meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, namun diperlukan juga pelatihan atau sosialisasi bagi guru agar pemanfaatannya optimal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran pada pagi hari dengan media yang memuat video, gambar, dan kuis. Peserta didik juga memiliki minat tinggi terhadap mata pelajaran IPAS serta merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran, terutama karena sebagian besar telah terbiasa menggunakan gawai secara mandiri di rumah. Hal ini memperkuat potensi penerapan media digital dalam pembelajaran IPAS.

**2) Design (Perancangan)**

Perancangan media pembelajaran berbantuan *flipbook* dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru dan peserta didik. Media pembelajaran berbantuan *flipbook* dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik yang berisi materi yang dilengkapi dengan video, gambar-gambar serta kuis. Dalam menyusun media pembelajaran berbantuan *flipbook* diperlukan materi yang berasal dari buku yang digunakan sebagai referensi dalam menyusun media pembelajaran berbantuan *flipbook* materi pengaruh gaya terhadap benda. Penyusunan isi materi yang terdapat dalam media ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

**3) Development (Pengembangan)**

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *flipbook* menggunakan aplikasi canva. Satu persatu elemen disusun secara sistematis menjadi ilustrasi yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang telah selesai dibuat kemudian diunduh dalam format pdf, kemudian dibuat menjadi tampilan *flipbook* menggunakan *website* heyzine. Media pembelajaran yang telah selesai dibuat divalidasi oleh 2 orang validator pada masing-masing aspek yaitu aspek materi, aspek desain, dan aspek bahasa.

Hasil validasi dari dua orang validator pada aspek materi sebagai berikut

**Tabel 1. Perhitungan PoA aspek materi**

No	Validator I	Validator II	A	B	A- B	A+B	PoA
----	----------------	-----------------	---	---	---------	-----	-----

1	4	4	4	4	0	8	100
2	5	5	5	5	0	10	100
3	5	5	5	5	0	10	100
4	5	5	5	5	0	10	100
5	5	4	5	4	1	9	88,89
6	5	4	5	4	1	9	88,89
7	5	4	5	4	1	9	88,89
8	5	5	5	5	0	10	100
9	5	4	5	4	1	9	88,89
10	5	5	5	5	0	10	100
11	5	5	5	5	0	10	100
12	5	4	5	4	1	9	88,89
<b>PoA Total</b>							<b>95,37</b>
							<b>%</b>

Pada aspek materi, untuk mengetahui tingkat kesepakatan antar validator, peneliti menggunakan rumus *percentage of agreement*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai PoA sebesar 95,37% dengan kriteria “Layak”. Beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu menambahkan capaian pembelajaran didalam media yang dikembangkan, sistematika pada halaman utama juga perlu diperbaiki urutannya supaya lebih teratur, bagian simpulan juga perlu dilengkapi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, cover dari media disesuaikan dengan materi yang terkandung dalam media pembelajaran.

Media yang tersaji di dalam media pembelajaran berbantuan *flipbook* sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik. Selain itu, materi yang disajikan dalam media pembelajaran disusun secara runtut dan disajikan dengan kalimat sederhana sehingga mudah dimengeri. Media pembelajaran berbantuan *flipbook* ini juga dilengkapi dengan contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik serta didukung dengan gambar yang menarik perhatian peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochaendi, Fuadi, & Sholihah (2024) bahwa media seperti gambar, diagram, grafik, atau video membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah karena media visual dapat merepresentasikan informasi secara konkret.

Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan mendukung gaya belajar peserta didik yang beragam serta dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri dirumah, yang

mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan aspek materi.

**Tabel 2. Perhitungan PoA aspek bahasa**

No	Validator I	Validator II	A	B	A- B	A+B	PoA	
1	5	5	5	5	0	10	100	
2	5	5	5	5	0	10	100	
3	5	5	5	5	0	10	100	
4	5	4	5	4	1	9	88,89	
5	3	4	4	3	1	7	85,71	
6	4	5	5	4	1	9	88,89	
7	4	5	5	4	1	9	88,89	
8	5	5	5	5	0	10	100	
<b>PoA Total</b>							<b>94,05</b>	<b>%</b>

Berdasarkan hasil perhitungan pada aspek bahasa, diperoleh nilai PoA sebesar 94,05% dengan kriteria “Layak”. Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh validator yaitu memperbaiki tujuan pembelajaran menjadi kerangka ABCD (*Audience, Behavior, Condition, & Degree*), memperbaiki beberapa kalimat yang ada agar menjadi kalimat efektif, memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca, dan memperbaiki kata yang kurang sesuai dengan tingkat kesulitan kuis yang tersedia.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhasanah (2024) bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran hendak dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang benar dapat menjadikan proses penyampaian materi pembelajaran lebih sistematis, memberikan perintah yang jelas dan membangun interaksi yang baik dengan peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran hendak memperhatikan penggunaan bahasa yang digunakan karena berpengaruh terhadap penerimaan informasi yang didapatkan peserta didik.

Media pembelajaran *flipbook* ini dirancang dengan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas dan komunikatif serta disesuaikan dengan usia peserta didik. Pada media ini juga penggunaan istilah teknis sangat minim sehingga dapat dengan mudah dipahami. Kekurangan yang ditemukan dalam media pembelajaran berbantuan *flipbook* ini yaitu terdapat beberapa

bagian yang menggunakan kalimat yang terlalu panjang. Hal ini dapat diatasi dengan melakukan revisi terhadap kalimat yang terlalu panjang itu menjadi lebih pendek dan efektif sehingga lebih mudah dipahami.

**Tabel 3. Perhitungan PoA aspek desain**

No	Validator I	Validator II	A	B	A-B	A+B	PoA
1	4	5	5	4	1	9	88,89
2	-	5	-	-	-	-	-
3	4	4	4	4	0	8	100
4	4	5	5	4	1	9	88,89
5	5	5	5	5	0	10	100
6	5	5	5	5	0	10	100
7	4	5	5	4	1	9	88,89
8	4	5	5	4	1	9	88,89
9	4	5	5	4	1	9	88,89
10	5	5	5	5	0	10	100
11	5	5	5	5	0	10	100
<b>PoA Total</b>							<b>94,44 %</b>

Berdasarkan hasil perhitungan pada aspek desain, diperoleh nilai PoA sebesar 94,44% dengan kriteria “Layak”. Hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra, Shawaluddin, & Krismanto (2022) bahwa desain visual media berpengaruh signifikan terhadap fokus dan motivasi belajar peserta didik (h.19).

Media pembelajaran berbantuan *flipbook* ini dirancang dengan desain yang menarik tetapi tidak mencolok, navigasi *flipbook* dibuat mudah digunakan, tampilan antar halaman konsisten sehingga memudahkan fokus peserta didik dan dilengkapi gambar yang membantu pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochaendi, Fuadi, & Sholihah (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan elemen yang sesuai memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat lebih panjang terhadap informasi yang diterima.

#### 4) **Implementasi (Implementasi)**

Pada tahap ini dilakukan uji keterbacaan produk terhadap media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang dikembangkan. Uji keterbacaan produk dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan

untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji keterbacaan, didapatkan hasil respon peserta didik dengan persentase respon sebesar 95,05 % yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *flipbook* mendapat respon positif dari peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan lembar validasi respon peserta didik, menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *flipbook* yang dikembangkan memuat materi yang mudah dipahami, dengan adanya video dan gambar yang menarik membuat peserta didik menjadi semangat untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Kuis yang terdapat didalam media juga meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (1972) yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bacaan yang konkret, tidak abstrak, serta didukung visualisasi (Marinda, 2020, h.124)

Media pembelajaran berbantuan *flipbook* dibuat dengan teks yang jelas dan mudah dilihat, kalimat yang digunakan disusun secara sederhana, gambar-gambar yang digunakan mendukung pemahaman, dan menarik perhatian peserta didik. Terdapat kelemahan pada saat penggunaan media pembelajaran ini untuk pertama kali. Seringkali peserta didik kesulitan membuka halaman berikut. Hal ini dapat diatasi dengan sering membuka media sehingga dapat terbiasa menggunakan media pembelajaran berbantuan *flipbook*.

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini ada telah menghasilkan media pembelajaran berbantuan *flipbook* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota yang layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbantuan *flipbook* ini memudahkan peserta didik untuk belajar karena dilengkapi dengan penjelasan dalam bentuk video dan teks serta berisi kuis yang bisa digunakan peserta didik. Penggunaan bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan usia peserta didik sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran interaktif, sementara sekolah dapat mendukung penggunaannya melalui pelatihan atau workshop. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas *flipbook* pada skala yang lebih luas, mata pelajaran lain, atau jenjang pendidikan berbeda, serta mengembangkan fitur interaktif tambahan agar media semakin menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilutfi, D. N. (2022). *Flipbook* tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 381. DOI:<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.111>
- Hakiki, M. R., Ghasya, D. A. V., & Halidjah, S. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 39 Pontianak Kota, *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 143, DOI:<https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.404>
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 124. DOI:[10.35719/annisa.v13i1.26](https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26)
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhasanah. (2024). Pentingnya Penguasaan Bahasa Indonesia dalam Interaksi Pembelajaran oleh Tenaga Pendidik. *Journal of Instructional and Development Researches*. 4(4). 306. DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.353>
- Pagarra, H. Syawaluddin, A. Krismanto, W. & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1), 280, DOI: 10.31932/jpdp.v10i1.2758.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Itera Press
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *Invotec*, 9 (2), 102, DOI: <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>