



## Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gandu

Dewi Ayu Nur Rohmah<sup>1</sup>, Ita Kurnia<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
[dewiayunurrohmah@gmail.com](mailto:dewiayunurrohmah@gmail.com)<sup>1</sup>; [itakurnia@unp.ac.id](mailto:itakurnia@unp.ac.id)<sup>2</sup>; [wahyudi@unpkdr.ac.id](mailto:wahyudi@unpkdr.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

Students experience difficulties in learning science and science style material, due to the lack of practicums in learning. This results in low student learning outcomes. The aim of this development research is to describe the validity of Flipbook teaching materials in material style to improve the learning outcomes of class IV students at SDN Gandu. The development method used in this research is Research and Development (RnD) using the ADDIE model. The subjects of this research were 28 class IV students at SDN Gandu. Data collection techniques are by conducting observations, interviews and questionnaires. The data analysis technique used is validity criteria. From the validation results of the media and IPAS material in Flipbook, scores were obtained at 88% and 90%. In this way, Flipbook teaching materials are declared very valid and effective to use.

**Keywords:** Sciene, Flipbook, Learning Outcomes.

### ABSTRAK

Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS materi gaya, karena minimnya praktikum dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan kevalidan bahan ajar Flipbook pada materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gandu. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gandu yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah kriteria kevalidan. Dari hasil validasi media dan materi IPAS yang ada di dalam Flipbook didapatkan nilai sebesar 88% dan 90%. Dengan demikian bahan ajar Flipbook dinyatakan sangat valid dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** IPAS, Flipbook, Hasil belajar.

### PENDAHULUAN

Suatu Negara maju dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Guna memajukan pendidikan di Indonesia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim membuat salah satu program inisiatif kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka belajar yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Merdeka belajar merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Konsep Merdeka Belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka (Sherly et al., 2021).

Kurikulum merdeka berfokus pada konten esensial, sehingga materi yang diajarkan lebih ringkas, sederhana dan bermakna. Hal-hal esensial dalam Kurikulum Merdeka menyebabkan terjadinya beberapa unsur



perubahan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, yakni digabungkannya muatan pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selanjutnya akan ditulis dengan IPAS. Tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar siswa di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diadakan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, 2022).

Kesulitan belajar adalah suatu proses masalah yang sering terjadi pada proses pembelajaran yang ditandai dengan hambatan dalam mencapai tujuan dan hasil belajar. (Agustina et al., 2022) mengungkapkan dalam penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka sangat diperlukan kesiapan guru yang maksimal, selain buku pegangan, guru harus dapat mengembangkan pendamping lainnya sebagai penunjang pelengkap, terutama pada aspek kegiatan pembelajaran, guru secara mandiri dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 16 Oktober 2023, terdapat kendala dan kesulitan dalam proses pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas IV SDN GANDU. Dari observasi diketahui bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa ketika UH (ulangan harian) dari 28 siswa di kelas IV, ada 10 anak yang perlu bimbingan karena nilainya masih < KKTP 70 dan 18 siswa sudah memperoleh nilai > KKTP 70.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan, ada banyak sekali permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa. Mulai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah, media yang digunakan buku teks, gambar dan benda konkrit, siswa merasa jenuh pada saat belajar karena metode yang diunakan tidak bervariasi, siswa kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan. Keadaan kelas kondusif akan tetapi saat proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang berani bertanya ada juga yang masih malu-malu karena kurang percaya diri. Kendala lainnya yaitu pada proses belajar mengajar ketika guru menjelaskan materi gaya siswa menyimak dengan baik, tetapi pada saat menjawab soal evaluasi ada lebih dari 10 siswa sulit untuk mengerjakan soal tersebut.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut diperlukannya sebuah inovasi pada proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu bahan ajar yang sesuai adalah *Flipbook*. Fungsi penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan variasi pembelajaran agar siswa tidak bosan (Hamid, 2020). Menurut Rahmi (2019), *Flipbook* adalah media pembelajaran mandiri yang disusun dalam bentuk digital, dirancang untuk mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai, dan membuat siswa lebih interaktif melalui penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan *Flipbook* sebagai solusi yang memungkinkan siswa memiliki media belajar mandiri yang dapat digunakan dimanapun, sehingga siswa dapat aktif dalam proses belajarnya.

*Flipbook* ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Selain itu akan membantu



guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplementasikan pembelajaran lebih konkrit, Siswa tidak jenuh membaca materi meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *Flipbook* yang dapat di akses melalui *smartphone*, dan dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi (Wahyuliani, 2016).

Media *Flipbook* karena dengan seiring kemajuan IPTEK, kini *Flipbook* digital merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil, untuk digunakan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, Hayati (2015) bahwa penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembuatan bahan ajar *Flipbook* ini memanfaatkan *canva*. Pengembangan bahan ajar *Flipbook* ini telah dilakukan oleh banyak peneliti diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Riwu (2018) mengembangkan bahan ajar elektronik materi peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar Kelas IV hasil dari pengembangan *Flipbook* ini mendapatkan kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan untuk aktivitas belajar siswa. Selain itu, lestari (2021) penelitian yang dikembangkan *Flipbook* sangat cocok, sangat valid dipakai untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan nilai respon siswa 93,6% (sangat baik). Putri (2022) dan Dayanti (2021) menemukan bahwa bahan *flipbook* dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan valid/layak untuk dipakai saat pembelajaran. Penelitian dan pengembangan serupa juga dilakukan oleh Opidianto (2021) menemukan bahwa *Flipbook* yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik.

Menurut Wibowo dan Pratiwi (2018: 149) *Flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton (sesuatu yang diulang terus-menerus). Berdasarkan data hasil dari penelitian di atas, pengembangan bahan ajar flipbook ini sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Gaya Kelas IV SDN Gandu". Penelitian ini di perlukan karena guru di tuntutan lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai valid, praktis, dan efektif.

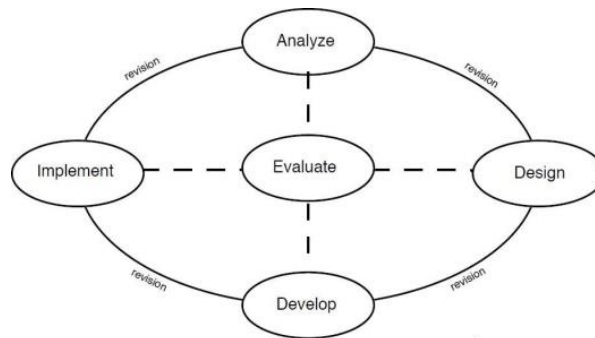
## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode peneliti untuk mengembangkan dan menguji produk di dalam dunia pendidikan. (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2015) ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development,*



*Implementation, Evaluation.* Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE sebagai berikut.



**Gambar 1. siklus ADDIE**

*Analysis* adalah kegiatan menganalisis lingkungan sehingga menemukan produk apa yang perlu dikembangkan sesuai kebutuhan. *Design* adalah kegiatan merancang atau membuat kerangka dari produk yang akan dikembangkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan produk yang telah dirancang serta menguji produk hasil pengembangan. *Implementation* adalah mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba. *Evaluation* adalah kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat apakah sudah sesuai spesifikasi atau belum.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran produk dari ahli materi, media dan guru yang nantinya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan. Adapun data kuantitatif yaitu data berupa skor (angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon guru) dan skor soal *pre-test, post-test*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hasil wawancara pada guru kelas IV SDN Gandu permasalahan di mata pelajaran IPAS materi gaya dikarenakan bahan ajar kurang menarik sehingga guru harus dituntut kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Pada angket ditujukan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Gandu. Guru menyatakan bahwa memerlukan bahan ajar yang sesuai dengan siswa. Berdasarkan angket, saat pembelajaran siswa lebih suka belajar menggunakan *chrome book*.

Berdasarkan *need assessment* ditemukan permasalahan yang dialami oleh siswakeselas IV SDN Gandu yaitu pada materi gaya. Diketahui pembelajaran pada gaya belum sempurna dikarenakan guru mengajar dengan bahan ajar yang kurang menarik menggunakan buku teks yang membuat siswa merasa bosan karena tidak adanya contoh gambar pada buku teks tersebut dan kurangnya kegiatan praktik siswa pada materi gaya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun desain Flipbook sebagai berikut.



Gambar 2. Cover Flipbook



Gambar 3. Daftar isi



Gambar 4. CP, TP, ATP



Gambar 5. Handout



Gambar 6. Handout



Gambar 7. Handout



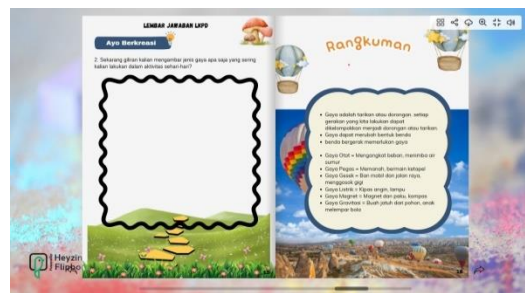
Gambar 8. Kuis Tebak Gambar



Gambar 9. Handout



Gambar 10. LKPD



Gambar 11. Rangkuman



Gambar 12. Daftar Pustaka



Gambar 13. Cover Penutup

### Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kevalidan

Hasil uji kevalidan dapat diperoleh dari validator ahli materi dan media. Berikut presentase skor dari dua validator.

Tabel 1. Tabel Uji Kevalidan

No.	Aspek	Nilai
1	Validasi Materi	88%
2	Validasi Media	90%

Dari nilai tersebut dapat dikategorikan sangat valid, sehingga dapat digunakan sebagai penelitian uji kepraktisan dan keefektifan.

### Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan dapat diperoleh dari angket respon guru dan siswa berdasarkan uji coba skala luas.

Tabel 2. Tabel Uji Kepraktisan

No.	Aspek	Nilai
1	Respon Guru	94%
2	Respon Siswa	95%

### Hasil Pengumpulan Data untuk Menguji Keefektifan

Uji coba skala luas dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Gandu dengan jumlah 28 siswa. Uji coba ini diawali dengan guru memberikan soal *pre-test* dan *post-test* dikerjakan secara mandiri. Berikut data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada skala luas.

Tabel 3. Tabel Uji Keefektifan

Nama	Pretest	Posttest
AIBA	70	95
AAPR	60	90
ATL	65	85
ARNR	55	80
ALS	60	90
BNR	70	100
DNA	60	90
EAKR	65	95
FEH	70	100
FZR	70	95
GAK	70	100
JWZ	60	85
JM	70	85
KSEP	55	80



KVR	65	90
KRY	70	95
LPR	70	90
MSR	70	90
MA	65	90
MAA	75	100
MAP	60	90
NAR	60	100
NAP	60	95
RR	70	95
SZA	70	90
SAA	65	100
SA	55	85
ZN	60	100
Jumlah Nilai		2580
Rata-rata		95

Hasil rata – rata penilaian *post-test* dari seluruh siswa uji coba luas yaitu 95. Hasil tersebut didapatkan dari perhitungan menggunakan rumus:

$$R = \frac{\sum R_{pd}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$R = \frac{2580}{28} = 95$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata skala terbatas  $\geq 75$  (KKTP) sehingga dikatakan bahan ajar Flipbook efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahan ajar *Flipbook* yang dilaksanakan di kelas IV SDN Gandu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan berdasarkan penilaian dari validator ahli media memperoleh skor 88% dan validator ahli materi memperoleh skor 90% yang menyatakan bahan ajar *Flipbook* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid. Kepraktisan berdasarkan penilaian uji skala luas angket respon guru mendapatkan skor 94% dan angket respon siswa 95, menyatakan bahwa bahan ajar *Flipbook* yang dikembangkan sangat praktis dan dapat digunakan. Keefektifan berdasarkan pada hasil uji *post-test* uji coba skala luas memperoleh rata-rata gabungan 95, menyatakan bahwa bahan ajar *Flipbook* yang dikembangkan sangat efektif dan dapat digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, S. N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Asrial, A. (2020). Digitalization of Ethno Constructivism Based Module for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 33–45.

- Chandra, R. (2016). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. UIN Malang.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, Bahan Ajar)*. Jakarta : Gava Media.
- Elisya, R. N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Jember.
- Faiz, A. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kodi, A. I., Hudha, M., & Ayu, H. (2019). Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 2(2), 1–11.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Lilis. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *E-Journal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 6(2), 1–9.