

Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V Sdn Glonggong 04

Citra Prameswari ✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

✉ citraprameswari18@gmail.com

Abstract: *This development research has the aim of developing a learning media product in the form of a flipbook to increase students' understanding of the subject of ethnic and cultural diversity in fifth grade students at SDN Glonggong 04 Madiun Regency. This study uses the Borg n Gall development model as a systematic step in the product development process, but the authors use four stages, namely (1) Research and Information Collection (research and data collection), (2) Planning (planning), (3) Develop Preliminary Form Of Product (development of initial product drafts), (4) Preliminary Field Testing (initial field trials). The methods used are documentation, observation, interviews, and questionnaires as data collection instruments. Trials in this development research included material expert validation, media expert validation, linguist validation, class V student responses and also class V teacher responses. the results of the validation assessment from material experts obtained a score of 91% with very valid criteria, , for class V students' responses obtained a score of 84% with very valid criteria, and for teacher response results obtained a score of 92% with very valid criteria. From the results of the trial it can be concluded that flipbook learning media to increase students' understanding is suitable for use as a learning process.*

Keywords: *Flipbook, Learning Media, Student Understanding*

Abstrak: *Flipbook* adalah buku dengan dukungan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio. Pada saat observasi siswa kurang begitu memperhatikan guru saat menerangkan materi karena media yang digunakan kurang begitu menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun dengan media pembelajaran yang mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D model Borg n Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket atau kuinsioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun yaitu pegumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, uji lapangan awal yang telah divalidasi oleh 3 validator ahli dan respon guru dan siswa. (2) pengujian kelayakan hasil validasi para ahli, respon guru dan siswa mendapatkan presentase dari ahli materi 91%, ahli media 91%, ahli bahasa 78% dan mendapatkan revisi sesuai saran dan mendapatkan presentase setelah revisi 91%, respon guru mendapatkan presentase 92%, dan respon siswa medapatkan 84% dan semuanya mendapatkan kriteria "sangat valid". Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* layak digunakan untuk siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Flipbook, Pemahaman Siswa, Media Pembelajaran



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mulai sebuah program pembelajaran. Dengan pendidikan seseorang dapat belajar dan diterapkan di masyarakat atau masa yang akan datang (Nurhidayah et al., 2017). Pendidikan karakter dan wawasan kebangsaan menjadi salah satu kurikulum pada sekolah dasar (SD) wawasan kebangsaan menjadikan karakter suatu bangsa dalam melaksanakan nilai-nilai wawasan kebangsaan. Oleh karena itu pada tingkat sekolah dasar (SD) pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya memiliki peran penting untuk menjadikan bekal peserta didik pada zaman sekarang. Guru sebagai fasilitator harus mampu dalam mengembangkan berbagai karakter pada setiap pembelajaran contohnya pada media pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahaminya.

Media pembelajaran yang bagus dan baik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai materi. Di era digital ini siswa harus dituntut untuk memahami perkembangan zaman (Hasan, 2021). Misalnya media pembelajaran *Flipbook* dapat digunakan sebagai bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kemandirian (Dayanti, Z.R, 2021).

Media *flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik selain itu penggunaan media *flipbook* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik (Prihatiningtyas & Sholihah, 2020). Masing-masing dari keberagaman tersebut menjadi ciri dan khas tersendiri pada suatu wilayah tertentu, keragaman ini menggambarkan bahwa bangsa Indonesia ini heterogen, memiliki banyak perbedaan dan bahkan wilayah satu dan lainnya tidak dapat disamakan, akan tetapi keberagaman ini tetap terbentuk dalam satu ikatan bangsa yang utuh. Oleh sebab itu, bangsa Indonesia harus hidup berdampingan dengan cara menghargai perbedaan dan saling toleransi (Yulianti, 2021).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun.

METODE

Jenis metode yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg n Gall dengan 10 tahapan (Sugiyono, 2019). Tetapi peneliti hanya mengambil 4 tahapan saja yaitu: (1) *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal). Peneliti mengambil 4 tahapan karena sudah layak untuk menjawab rumusan masalah yang ditulis oleh penulis. Media pembelajaran *flipbook* melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yaitu dengan uji validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, respon siswa kelas V dan guru kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa kuensioner yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon siswa dan juga respon guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook*. Selain itu, sumber data diperoleh menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data

menggunakan teknik dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket atau kuisioner guna mendapatkan data yang valid.

HASIL PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Terdapat beberapa tahapan langkah-langkah model Borg n Gall terdiri dari 10 tahapan, tetapi peneliti hanya mengambil 4 tahapan dari Borg n Gall yaitu (1) *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal).

Penjelasan dari tahap tersebut sebagai berikut :

1. Tahap *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data) Setelah melakukan analisis potensi dan masalah dari hasil pengumpulan data, kegiatan selanjutnya yaitu perencanaan untuk mendesain produk. Untuk membuat sebuah produk diperlukan beberapa tujuan untuk melakukan penyusunan kerangka produk, mendesain, mengimpor hasil desain ke aplikasi *flipbook* dan mengekspornya dalam bentuk *online* dan *offline*.
2. *Planning* (perencanaan), dalam tahap ini merumuskan tujuan dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar untuk menyusun kegiatan pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya dengan mengkaitkan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu siswa didampingi oleh orang tua juga dapat mempelajari materi tersebut dimana dan kapanpun mereka berada baik di sekolah dan di rumah.
3. *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), untuk menyusun kerangka *flipbook*, peneliti memilih materi dan mengembangkan pembahasan dalam produk berupa draf produk *flipbook*. Diperlukan juga gambar, ilustrasi dan video untuk menambah pengetahuan siswa dan memudahkan siswa memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya yang disajikan di *flipbook*. Selanjutnya peneliti membuat kerangka konten *flipbook*, menyusun secara berurutan, dan tahap validasi ke tiga orang ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa.
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal) Setelah melakukan tahap desain dan validasi ke tiga orang ahli selanjutnya produk akan di uji coba lapangan awal terhadap siswa kelas V dan ditanyakan kelayakan terhadap guru.

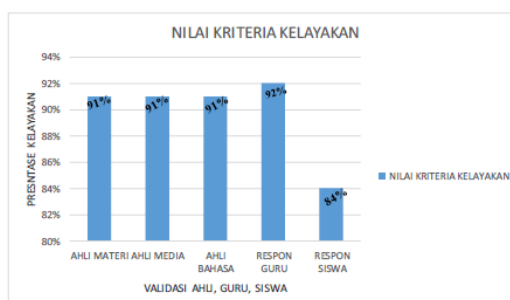
TABEL 1. Hasil Validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa

Validator	Indikator	f	%
Ahli Materi	Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun	55	91%
Ahli Media	Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun	55	91%
Ahli Bahasa	Dr, Endang Sri Maruti, M.Pd, dosen Universitas PGRI	55	91%

TABEL 2. Hasil respon guru dan siswa

Respon	Indikator	f	%
Guru	Entik Indah W.S.Pd.SD,	55	92%
Siswa	Semua siswa kelas V	672	84%

Setelah melakukan validasi ke ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media juga respon guru dan siswa terdapat nilai kriteria dari penilaian media pembelajaran *flipbook* sebagai berikut :



GAMBAR 1. Diagram batang presentase kelayakan

PEMBAHASAN

Berikut hasil dari 3 validator, respon siswa dan juga guru SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun;

1. Validasi Materi

Untuk validasi materi peneliti menunjuk satu dosen yaitu EKa Nofri Ari Yanto, M.Pd dosen Universitas PGRI Madiun dengan memberikan hasil sebesar 91%. Nilai tersebut dibuktikan dengan kelayakan isi *flipbook* sangat valid, penilaian untuk angka 5 dalam indikator kesesuaian materi keberagaman suku bangsa dan budaya; penilaian nilai 4 dalam indikator kejelasan tujuan pembelajaran.

2. Validasi Media

Untuk validasi media peneliti menunjuk salah satu dosen yaitu Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun dengan memberikan hasil sebesar 91%. Penilaian dapat dibuktikan dengan kelayakan *flipbook* sangat valid. Penilaian angka 5 dalam indikator komposisi warna-warna tulisan; penilaian nilai 4 dalam indikator petunjuk *flipbook* jelas dan tidak bingung.

3. Validasi Bahasa

Untuk validasi media peneliti menunjuk salah satu dosen yaitu Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun dengan memberikan hasil sebesar 72%. Penilaian dapat dibuktikan dengan kelayakan *flipbook* cukup valid, validator memberikan saran untuk diperbaiki tata bahasa. Setelah peneliti melakukan revisi dapat hasil sebesar 91% dengan kategori sangat valid.

4. Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa dapat hasil yang memuaskan dengan 8 siswa yang mengisi angket dan 1 guru kelas 5 untuk guru mendapatkan nilai 92% dan siswa 84% dengan kategori sangat valid.

Penelitian yang di gunakan yaitu penelitian pengembangan dengan melatar belakangi kurangnya bahan ajar yang di pakai guru. Hal itu siswa cepat bosan dengan pembelajaran tersebut. Menurut Intan Talitha & Cempaka Sari, (2016), pemahaman merupakan keahlian seorang untuk memahami sesuatu dengan menggunakan bahasa sendiri.

Pendapat Martalia dkk (2022) penelitian pengembangan *e-book* atau modul digital untuk memanfaatkan teknologi menggunakan 3 tahap validasi dengan penilaian 88,2% untuk ahli media, 85,4% untuk ahli materi, 88% untuk ahli bahasa dan 100% respon siswa. Cahya et al., (2022) pengembangan bahan ajar menggunakan *E-Book* berbasis STEM dilakukan dengan validasi, respon siswa dan guru, validasi ahli materi mendapat 84% dan siswa rata-rata 89,25% untuk guru 92% dengan simpulan sangat valid. Serupa dengan penelitian Rokhayati et al., (2022) juga mengembangkan bahan

ajar *E-Book* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mendapatkan kualitas sebesar 93,3% dari validasi ahli, untuk guru 92%, siswa 95,3% dan itu sangat valid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini menggunakan 4 tahap saja dari 10 tahap Borg n Gall, tahapan tersebut (1) *research and information collection* (penelitian dan pengumpulan data); (2) *planning* (perencanaan); (3) *develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk awal); (4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan). Media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dengan memiliki rata-rata dari respon guru dan siswa sebesar 92% dari guru dan 84% dari siswa dengan kriteria sangat valid. Untuk media pembelajaran *flipbook* memiliki rata-rata validasi 91% dengan kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

1. Cahya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3469–3474. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.870>
2. Intan Talitha, R., & Cempaka Sari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
3. Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
4. Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711
5. Martalia, R., Prasasti, P. A. T., & Kusuma, N. (2022). Analisis Bahan Ajar E-Book Berbasis Project Based Learning dalam Menguatkan Literasi Sains Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 82-86.
6. Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning By E-Module*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
7. Rokhayati, I. T., Prasasti, P. A. T., Maruti, E. S., & Irawan, N. (2022). Quality of E-Book Teaching Materials with Scientific Inquiry Approach in Strengthening Science Literacy for Elementary School Students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(3), 235. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i3.10252>
8. Sugiyono, 2019, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA cv. Bandung
9. Yulianti. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.