



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook Digital* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar

Agung Dian Putra¹, Dwi Yulianti², Helmy Fitriawan³

^{1,2,3}Universitas Lampung, Indonesia

E-mail: agungdianputra2@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-02-26 Revised: 2023-03-13 Published: 2023-04-04	Along with the covid 19 pandemic conditions that have a significant impact on the education sector, which is change in through adjustments to the methods and media used in learning process. Latest technological developments makes the teachers, parents and students can adjust to the teaching and the learning process with online method. During the learning process, the teachers provide module with a link, although this is becomes ineffective and less attractive. Based on studies on students in elementary school that need for contextual learning media for more informative method, easy to use and use a term generally understood to became the main goal in this study. Currently, <i>Digital flipbook</i> is one of the media to create module of technology-based teaching. This study uses the ADDIE model development method to test the effectiveness fom using digital flipbook on the learning process. The Data and analysis are related to what kind the teachers and the students needs during the learning process, design and validation development module with several validators, implementation and than evaluation. Based on the value of N-Gain test, using digital flipbook for the effectiveness of learning method, shows score of 57.21% which indicates that the digital flipbook is quite effective that can implied in this study for learning process.
Keywords: <i>Digital Flipbook;</i> <i>Effectiveness of Learning Process;</i> <i>Module;</i> <i>Elementary School.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-02-26 Direvisi: 2023-03-13 Dipublikasi: 2023-04-04	Pembelajaran di masa pandemi menjadikan adanya perubahan proses yang dilakukan guru dalam penerapan metode dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran daring yang masih berbasis pemberian tautan bahan ajar menjadikan pembelajarannya menjadi kurang menarik. Penggunaan teknologi yang diterapkan di masa pandemi menjadikan setiap siswa dan orang tua akan mengikuti perkembangan teknologi. <i>Flipbook digital</i> merupakan salah satu media bahan ajar yang berbasis teknologi yang mudah dalam pembuatan dan penggunaan menjadi salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran di masa pandemi. Kemampuannya yang bisa digunakan pada <i>smartphone</i> menjadikannya sangat bisa diandalkan. Siswa tingkat sekolah dasar yang pada dasarnya menggunakan pembelajaran kontekstual dirasa tepat menggunakan bahan ajar dengan media ini. Untuk melihat seberapa efektif penggunaan <i>flipbook digital</i> terhadap proses pembelajaran, maka dilakukan penelitian ini dengan menggunakan pengembangan model ADDIE. Pengembangan dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, kemudian melakukan tahap perancangan untuk mendesain bahan ajar, kemudian melakukan pengembangan bahan ajar yang telah didesain dengan validasi oleh beberapa validator, kemudian dilakukan tahap implementasi untuk menerapkan bahan ajar ke siswa, dan terakhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keefektivan penggunaan medianya. Hasilnya, berdasarkan uji N-Gain diperoleh skor sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa <i>flipbook digital</i> cukup efektif terhadap proses pembelajaran.
Kata kunci: <i>Flipbook Digital;</i> <i>Efektivitas Pembelajaran;</i> <i>Bahan Ajar;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses antara pendidik dengan peserta didik. Ini merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik sehingga nantinya peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2012: 28). Belajar sendiri adalah perubahan perilaku yang didapatkan berdasarkan pengalaman dan juga Latihan (Djamarah dkk, 2014: 5). Artinya, setiap pendidik wajib memiliki kemampuan untuk

membuat pengalaman siswa menjadi bermakna sehingga setiap aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dapat menjadi pegangan peserta didik di jenjang selanjutnya. Pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan pendidik merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran. Ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Ausubel (dalam Dahar, 1996) mengenai pembelajaran bermakna yang juga merupakan proses mengaitkan informasi baru

pada konsep lama yang ada di struktur kognitif seseorang.

Pembelajaran bermakna harus diterapkan sejak seseorang mulai belajar, sehingga di dalam struktur kognitif tersebut akan terdapat informasi-informasi yang relevan sehingga dapat menciptakan pembelajaran bermakna. Pembelajaran berbasis tema adalah salah satu strategi pembelajaran untuk dapat memperoleh peluang terciptanya pembelajaran bermakna (Yulianti, 2020: 1). Pembelajaran siswa SD (Sekolah Dasar) yang menerapkan kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada tema-tema. Tema-tema diangkat dari segala sesuatu yang sangat dekat dengan keseharian siswa. Pembelajaran bermakna pada siswa SD yang merupakan awal dari proses pembelajaran formal memperoleh informasi awal dari pengalaman kehidupan mereka sehari-hari. Ini sesuai dengan pendapat dari Dahar (dalam Yulianti, 2020: 3) bahwa pembelajaran seharusnya memperhatikan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Hal tersebut di atas mengartikan bahwa pembelajaran perlu dirancang berdasarkan pada tema-tema yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari atau bersifat konkret. Piaget (dalam Suparno, 2001) menyebutkan bahwa tahap ini terjadi pada usia sekitar 7-11 tahun. Periode tersebut disebut konkret karena berpikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Usia tersebut merupakan usia rentang pada siswa SD yang ada di Indonesia.

Indonesia sejak mengalami masa pandemi Covid-19 juga mulai menyesuaikan proses pembelajarannya, mulai dari hybrid dan daringpun mulai dilaksanakan di semua sekolah di Indonesia tidak terkecuali tingkat SD. Perubahan ini menjadikan pendidik harus menyesuaikan dengan keadaan yang banyak melibatkan media dalam proses pembelajarannya karena mau tidak mau proses pembelajaran daring akan menggunakan media sebagai alat bantu. Perubahan proses pembelajaran sekarang yang mengarah kepada pembelajaran secara daring membuat guru dituntut mampu membuat bahan ajar yang efektif bagi siswanya. Bahan ajar adalah segala informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis yang menampilkan secara utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan juga digunakan dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2014:138). Bahan ajar di masa daring menuntut guru untuk kreatif untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, terutama siswa SD. Ada banyak media

yang digunakan, salah satunya adalah Flipbook Digital.

Flipbook digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format flash flipping book. Flipbook membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunaannya merasakan interaktif terhadap buku digital tersebut. Hal ini membuat flipbook menjadi salah satu media yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa. Flipbook mempunyai kelebihan dengan kemampuannya yang membuat siswa dapat mengatur pergerakannya sendiri, Pembalikan halaman dapat dilakukan dengan dragging ataupun menggunakan tombol navigasi yang ada. Flipbook memiliki cara penggunaan yang mudah digunakan. Flipbook menawarkan fasilitas untuk mengatur media sesuai dengan keinginan. Disini juga dapat diatur tampilannya, ditambahkan musik, kuis, gambar, dan video. Walaupun flipbook juga memiliki kelemahan seperti ukuran filenya yang besar, namun hal tersebut tidak menjadi masalah besar, jika pembuat flipbook dapat mengelolanya menjadi bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Hidayati (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif pada proses pembelajaran dan hasil belajar. Afwan (2020) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa flipbook digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif. Mendukung hal tersebut juga, Zulhelmi (2021) pada penelitiannya menyebutkan bahwa Flipbook dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang cenderung menurun selama masa pandemi. Flipbook adalah media pembelajaran elektronik yang didalamnya terdapat teks, audio, dan visual. Flipbook adalah salah satu animasi klasik yang dibuat oleh selembar kertas, seperti halnya buku (Nafiah dalam Afwan, 2020). Dalam penelitiannya tersebut juga didapatkan hasil bahwa Flipbook dapat meningkatkan empati siswa. Dari dua penelitian tersebut di atas, didapatkan hasil bahwa flipbook mempunyai dampak positif pada siswa. Flipbook memberikan pengalaman belajar siswa yang menggunakan banyak indra, karena perbedaan flipbook dengan buku biasa adalah disini siswa dapat menggunakan banyak indranya. Ini juga sesuai dengan teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa semakin banyak indra dilibatkan dalam proses belajar, maka peluang semakin utuhnya informasi tertangkap oleh indra semakin besar.

Keutuhan informasi erat kaitannya dengan kualitas pembelajaran yang menunjukkan seberapa efektif proses pembelajaran berlangsung. Slavin (2000) menyebutkan bahwa ada empat indikator yang digunakan untuk mengukur keefektifitasan pembelajaran. Pertama adalah keutuhan informasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa menerima materi baru. Ketiga, insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Keempat, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Setiap sekolah dasar sekarang sudah menerapkan pembelajaran secara daring secara intensif sejak masa pandemi. Banyak model pembelajaran secara daring yang digunakannya seperti zoom, google meet, ataupun whatsapp. Penggunaan bahan ajar yang telah digunakan di sekolah tersebut sebagian besar menggunakan power point dan juga youtube, sedangkan flipbook digital belum pernah digunakan di SD tersebut. Flipbook sendiri dapat menjadi alternative bahan ajar yang dapat dimanfaatkan guru-guru di SD tersebut untuk membuat inovasi bahan ajar yang menarik bagi siswanya.

Pengalaman pembelajaran masa pandemi menjadikan siswa dan juga orang tua menjadi terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran keseharian. Penggunaan smartphone merupakan cara yang diterapkan oleh SD untuk dapat terus melaksanakan pembelajaran sebagaimana mestinya. Flipbook digital memiliki kemampuan penggunaan secara online dan offline serta dapat digunakan pada laptop dan smartphone (Ameriza, 2021). Hal ini menjadikan flipbook sangat cocok dikembangkan pada pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut di atas, penulis tertarik untuk dapat melakukan pengembangan penggunaan media flipbook digital di tingkat SD untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan flipbook. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa SD". Flipbook juga diharapkan dapat membantu pendidik untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajarannya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu: analisis; desain; pengembangan; implementasi; dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan wawancara, observasi, kuisioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan *flipbook digital* dilakukan secara kuantitatif berdasarkan hasil pengisian kuisioner siswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook digital*, hasil belajar, uji N-Gain, dan uji korelasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebanyak 92,68% siswa lulus standar KKM dari yang sebelumnya hanya sebesar 53,66%. Berdasarkan hasil pengisian kuisioner yang telah dilakukan terhadap siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media bahan ajar berbasis flipbook digital masuk ke kategori efektif dengan nilai rata-rata sebesar 65,12%. Kemudian berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 0,57 yang masuk ke dalam kategori sedang dan nilai persentase sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa flipbook digital cukup efektif terhadap pembelajaran.

B. Pembahasan

Hasil uji efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook digital* pada proses pembelajaran menunjukkan hasil bahwa bahan ajar tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ini terlihat dari uji N-Gain yang menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan dengan kategori sedang (cukup efektif). Ini juga dapat terlihat dari kuisioner efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan yang menunjukkan hasil **efektif**. Berdasarkan uji yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook digital* berpengaruh kuat terhadap efektivitas pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat Hidayati (2017) bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan media yang konvensional. *Flipbook digital* merupakan salah satu dari bahan ajar yang menggunakan media interaktif yang dapat menampilkan materi secara lebih kontekstual.

Penggunaan bahan ajar ini sangat tepat digunakan di tingkat SD dimana siswa SD harus menerapkan pembelajaran yang kontekstual. Ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Suparno, 2001) bahwa Siswa SD yang berada di rentang usia 7 – 11 tahun merupakan salah satu tahap operasional konkrit. Artinya, siswa harus diajarkan pada pembelajaran yang bersifat konkret berdasarkan kehidupan sehari-hari atau biasa disebut kontekstual.

Pada tahap operasional konkret ini siswa harus melihat objek fisik yang dibicarakan secara nyata. Untuk mengatasi hal tersebut dapat mewujudkan benda yang nyata dan sulit ditemukan dalam pembelajaran melalui media foto atau video yang dikemas secara menarik. *Flipbook digital* merupakan media yang tepat. Kemampuan guru dalam membuat media *flipbook digital* yang tepat dapat membuat pengalaman belajar siswa menjadi bermakna. pentingnya perkembangan kemampuan pemahaman siswa sejak dini khususnya tingkat sekolah dasar yaitu dengan membiasakan siswa berpikir sendiri untuk menemukan makna dari apa yang mereka pelajari. Penalaran ini dimaksudkan sehingga siswa dapat memahami dan menganalisis suatu konsep berasal dari kehidupan sehari-harinya yang mampu diungkapkannya secara lisan maupun tulisan.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa memang pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat meningkatkan kemampuan siswa. Afwan (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat meningkatkan sikap empati siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Mulyaningsih (2017) dalam penelitiannya yang berjudul penerapan media pembelajaran *digital book* menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan juga pembahasan yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dilakukan dengan diawali oleh: analisis kebutuhan; kemudian juga perancangan; kemudian pengembangan

kemudian implementasi; dan terakhir evaluasi;

2. Bahan ajar berbasis *flipbook digital* memiliki beberapa keunggulan seperti: bersifat interaktif; dapat digunakan pada laptop ataupun *smartphone*; dapat digunakan secara *online* atau *offline*; aplikasi dapat diintegrasikan; mudah digunakan dan dapat digunakan secara mandiri.
3. Bahan ajar berbasis *flipbook digital* efektif terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil uji N-Gain masuk kriteria cukup efektif dengan skor 57,21% dan tingkat ketuntasan KKM sebesar 92,68%;

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik untuk dapat mempelajari, membuat, dan mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dengan menggunakan aplikasi agar membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi;
2. Bagi sekolah untuk dapat memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada guru dan siswa yang menggunakan *flipbook digital*;
3. Bagi peserta didik untuk dapat mempelajari materi menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook digital* untuk meningkatkan efektivitas belajarnya sehingga menjadi lebih bermakna;
4. Bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook digital* pada materi yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Afwan, Bahtiar. (2020). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI Journal)*, 1003-1012.
- Ameriza, Inkha dan Nizwardi Jalinus. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Flipbook Digital pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Edutech Undiksha Volumen 9 Number 2*, 181-186.
- Dahar, Ratna Wilis. (1996). Teori-Teori Belajar. Bandung: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hidayati, Nur. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 169-172.
- Mulyaningsih, Neng Nenden dan Dandan Luhur Saraswati. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 25-32.
- Prastowo, Andi. (2014). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Slavin, Robert. (2009). Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik). Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suparno, Paul. 20021. Teori Perkembangan Kognitif Piaget. Yogyakarta: Kanisius.
- Yulianti, Dwi. 2020. Model Pembelajaran Baca Tulis Tingkat Permulaan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zulhelmi. 2021. Pemanfaatan Kvisfot Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Padang*, 217-226.