

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Oleh:

Ilza Rahmatul Laily,

Tri Linggo Wati

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2026



Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan era digital menuntut inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Hasil observasi di SD Negeri Kedungkendo; pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dan buku paket/LKS sebagai sumber belajar, penggunaan media teknologi terbatas (2-3 kali persemester). Sehingga siswa kurang antusias dan mudah terdistraksi karena kurangnya variasi media pembelajaran. Pada materi keanekaragaman budaya Indonesia pada buku paket IPAS bersifat umum, maka perlunya media lebih kreatif dan inovatif. Solusi: pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis Canva sebagai media digital interaktif.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apa tujuan utama dalam pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi keanekaragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah dasar?

Tujuan Penelitian:

- Mengembangkan media flipbook berbasis Canva pada materi keanekaragaman budaya Indonesia
- Menguji efektivitas media flipbook yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

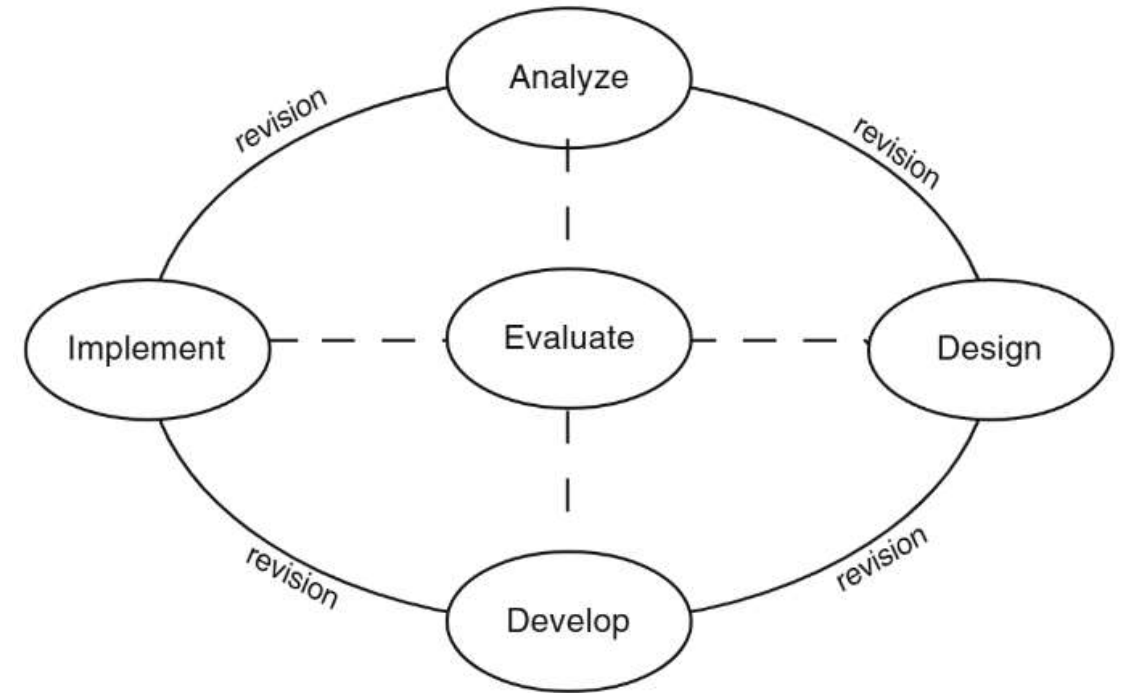
Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** yang terdiri dari atas lima tahap yang meliputi: **Analyze** (analisis), **Design** (desain), **Develop** (pengembangan), **Implement** (implementasi), dan **Evaluate** (evaluasi).

Subjek penelitian dilakukan oleh **28 siswa kelas IV SD Negeri Kedungkendo**.

Instrumen pengumpulan data menggunakan **lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru**. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan media *flipbook*. Analisis data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$



Model Pengembangan ADDIE oleh Branch

Metode

Data yang diperoleh dari lembar instrumen digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, dengan mengacu pada persentase kriteria kelayakan pada tabel berikut:

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang Layak

Hasil

Validasi Ahli Media

$$P = \frac{68}{68} \times 100\% = 100\%$$

Ahli Media 1 & 2

(Kategori Sangat Layak)

Aspek:

- Tampilan
- Pengoperasian
- Penyajian, dan
- Kesesuaian

Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{64}{64} \times 100\% = 100\%$$

Ahli Materi 1 & 2

(Kategori Sangat Layak)

Aspek:

- Keakuratan Materi
- Kejelasan dan Keterbacaan
- Kesesuaian Bahasa

Uji Efektivitas

• Angket respon siswa

$$P = \frac{2.106}{2.240} \times 100\% = 94,02\%$$

(Kategori Sangat Praktis)

• Angket respon guru

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,67\%$$

(Kategori Sangat Layak)

Pembahasan

Tahapan Pengembangan ADDIE

- **Analyze:** Analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara; media terbatas; siswa kurang antusias.
- **Design:** Merancang desain flipbook dengan Canva untuk pemilihan warna, tata letak, dan ilustrasi pada konten ragam budaya.
- **Develop:** Pengembangan media menggunakan desain Canva yang dikonversi menggunakan Heyzinee Flipbook dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.
- **Implement:** Media flipbook diuji coba pada 28 siswa kelas IV SD Negeri Kedungkendo, media digunakan sebagai sumber belajar utama materi budaya.
- **Evaluate:** Pengukuran efektivitas dengan angket respon siswa dan guru; hasil menunjukkan bahwa media sangat layak, efektif dan praktis digunakan.

Media Flipbook



Heyzine



Temuan Penting Penelitian

- ✓ Media flipbook “Keanekaragaman Budaya Indonesia” berbasis canva terbukti valid dengan persentase validasi 100% dari ahli media dan ahli materi
- ✓ Media terbukti praktis dan efektif: respon siswa 94,02% dan respon guru 91,67% (Sangat Layak)
- ✓ Fitur efek 3D, Zoom, dan navigasi halus pada Heyzine Flipbook memberikan pengalaman belajar yang menyerupai membaca buku fisik dalam format digital
- ✓ Model ADDIE terbukti sistematis dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital di tingkat Sekolah Dasar

Manfaat Penelitian

- **Manfaat teoritis**, diharapkan studi ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang bersifat inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama dalam konteks pendidikan budaya di tingkat sekolah dasar.
- **Manfaat Praktis**, adalah menyediakan pilihan media pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan oleh **guru** untuk mendukung proses pendidikan yang menarik dan efektif, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman **siswa** tentang keanekaragaman budaya Indonesia secara interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Referensi

- [1] H. Habe et A. Ahiruddin, « Sistem Pendidikan Nasional », *Ekombis Sains J. Ekon. Keuang. dan Bisnis*, vol. 2, n° 1, p. 39-45, 2017, doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.
- [2] K. Nasution, « Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran », *Pros. Semin. Nas. Teknol. Pendidik. Pascasarj. UNIMED*, p. 387-394, 2019.
- [3] T. Andayani et F. Madani, « Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar », *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, n° 2, p. 924-930, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4402.
- [4] K. E. Muliastri, « New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21 », *PENDASI J. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 4, n° 1, p. 115-125, 2020, [En ligne]. Disponible à: https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114
- [5] D. Ike Purnamasari et H. Kusdiyanti, « Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Mobile Learning PERSIKA berbasis Ispring Suite 9 (A useful mobile base learning media in the Covid-19 era) », *J. Ekon. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 1, n° 6, p. 569-578, 2021, doi: 10.17977/um066v1i62021p569-578.
- [6] D. Handayani et D. V. Rahayu, « Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor », *M A T H L I N E J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 5, n° 1, p. 12-25, 2020, doi: 10.31943/mathline.v5i1.126.
- [7] Celsia Ditha Rahmani, Adrias Adrias, et Fadilla Suciana, « Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar », *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 4, n° 1, p. 268-278, 2025, doi: 10.58192/sidu.v4i1.3193.
- [8] A. Lailan, « Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran », *SENTRI J. Ris. Ilm.*, vol. 3, n° 7, p. 3257-3262, 2024, doi: 10.55681/sentri.v3i7.3115.
- [9] N. Bilqis *et al.*, « Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN 1 Pasirbatang », *J. Nakula Pus. Ilmu Pendidikan, Bhs. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, n° 2, p. 10-20, 2025, [En ligne]. Disponible à: <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula>
- [10] D. Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*. 2022.
- [11] E. R. A. Fuadi et D. A. Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi Dyahsih Alin Sholihah*, vol. 7, n° 2. 2024.

Referensi

- [12] Y. Damayanti, Teti Rostikawati, et M. Yuli, « Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan », *J. Sains dan Teknol.*, vol. 5, n° 2, p. 626-634, 2023, [En ligne]. Disponible à: <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>
- [13] R. Ramadhan Yudianto et E. Eldarni, « Pengembangan e-Book Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP », *J. Fam. Educ.*, vol. 3, n° 1, p. 1-8, 2023, doi: 10.24036/jfe.v3i1.89.
- [14] A. Nurwidiyanti et P. M. Sari, « Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar », *J. Basicedu*, vol. 6, n° 4, p. 6949-6959, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3421.
- [15] A. Nurjannah, L. N. E. Marpaung, S. L. F. Harapah, et A. Marini, « Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar », *J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 2, n° 3, p. 421-428, 2023.
- [16] R. Anintyawati et D. Masithoh, « ASSALAFIYYAH MLANGI YOGYAKARTA Article History : Diterima », *Darma Diksani J. Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sos. dan Hum.*, vol. 2 No 2, n° February, p. 117-125, 2022.
- [17] A. Saputra, D. N. Sabrina, I. Wijayanti, et D. T. Setiyoko, « Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar », *Pedagog. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 11, n° 1, p. 116-125, 2025, doi: 10.47662/pedagogi.v11i1.913.
- [18] T. Trisnawati, B. Rahman, et ..., « Penanaman Nilai Keindonesiaan dalam Pendidikan Melalui Media Pembelajaran digital: Etnomatematika dalam Gerakan Tari Sigehe Penguten », *J. Pendidik. Guru ...*, vol. 10, n° 2, p. 349-361, 2024, [En ligne]. Disponible à: <https://jpgmi.stitmiltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/38%0Ahttps://jpgmi.stitmiltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/download/38/29>
- [19] Fayrus et A. Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. 2022.
- [20] R. M. Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, vol. 53, n° 9. 2009.
- [21] F. Hidayat et M. Nizar, « 2. Evaluasi », *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, n° 1, p. 28-38, 2021, [En ligne]. Disponible à: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJC760ebbIAoPY6Ujp

