

Analisis Inovasi Pengembangan Media *Flipbook* Berbaris *Augmented Reality* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi IV SD

Oleh:

Yuliana Rosidah,

Moch Bahak Udin By Arifin

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



Pendahuluan

Seiring dari perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh dalam Pendidikan, maka media *Flipbook* juga bisa dikembangkan dengan menggunakan *Augmented Reality*. Media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* adalah pengembangan dari *Flipbook* yang digabungkan dengan teknologi *Augmented Reality* dimana materi yang disampaikan akan mudah untuk divisualisasikan menggunakan pengembangan *Augmented Reality*. [10] *Augmented Reality* merupakan website yang memadukan antara dunia nyata dan virtual dalam wujud dua atau tiga dimensi yang dimunculkan dalam bentuk nyata dan pada waktu yang bersamaan. [11] Hal tersebut dianggap dapat digunakan dalam rangka menjelaskan dan membantu daya imajinasi peserta didik dalam membayangkan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara visual saja serta tidak dapat dipahami begitu saja. *Flipbook* digital adalah sebuah buku digital yang memanfaatkan teknologi gambar yang berformat seperti layaknya buku yang bisa di bolak-balik yang seakan akan buku itu bergerak seperti layaknya jendela, media *flipbook* digital sangat penting digunakan karena perkembangan teknologi di era saat ini semakin meningkat yang semuanya berbasis digital [12]. Sedangkan *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata [13]. Dengan menggabungkan kedua media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam belajar di era teknologi saat ini. Pemakaian media harus dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan [5].

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD
- Bagaimana inovasi pengembangan media *flipbook* berbasis *augmented reality* pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD.

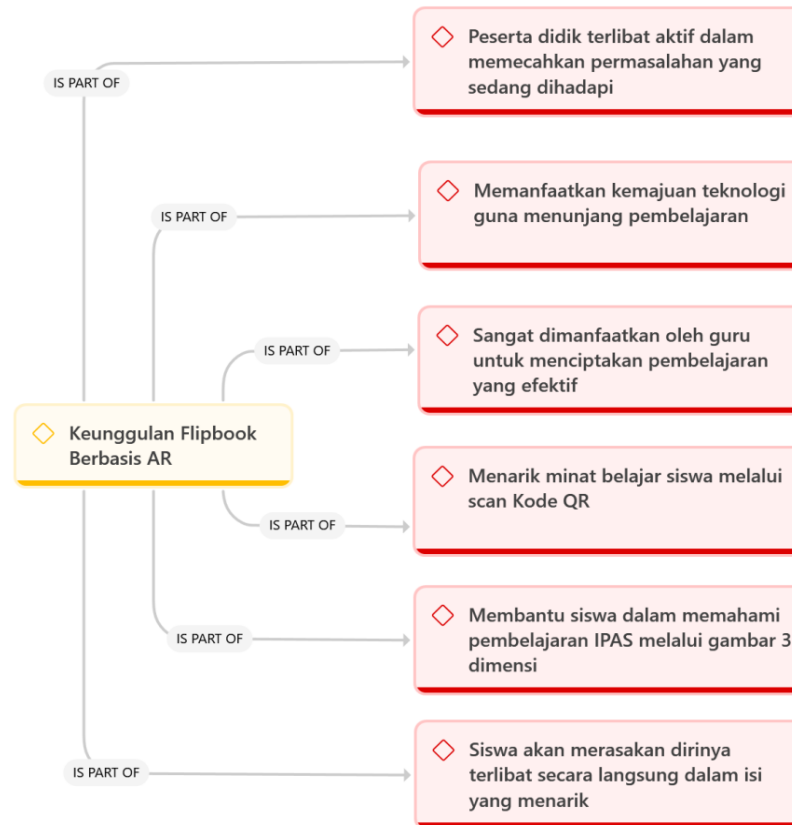
Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari perilaku yang dapat diamati dari prosedur penelitian [9]. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menguraikan masalah yang sedang terjadi ketika penelitian dilakukan, dengan tujuan mendeskripsikan keadaan yang ada sesuai dengan situasi yang terjadi pada waktu penelitian di laksanakan [17]. Penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian dimana data dikumpulkan dan di sajikan dalam bentuk verbal, kemudian di analisis tanpa menggunakan teknik statistik [19]. Metode ini digunakan untuk emberikan gambaran tentang kualitas “Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD”.

Jenis penelitian ini merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian. Dimana data yang dianalisa sesuai dengan kenyataan yang ada kemudian di hubungkan dengan berbagai teori untuk mendukung pembahasan sehingga dapat tergambar secara utuh dan dapat dipahami dengan jelas kesimpulan akhirnya. Penelitian ini dilaksanakan 11 November 2024 di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung agar peneliti dapat merasakan kondisi subjek penelitian (tanjung). Subjek penelitian ini adalah guru IPAS kelas IV di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan menyiapkan beberapa pertanyaan kepada guru untuk mengetahui informasi secara mendalam. Sedangkan dokumentasi yaitu berupa pengambilan foto atau catatan lain yang mendukung penelitian.

Hasil



Gambar 1.1 Hasil wawancara

Pembahasan

Media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* adalah sebuah produk buku digital bergambar atau interaktif yang memanfaatkan teknologi augmented reality untuk meningkatkan pengalaman membaca atau melihat konten. Teknologi AR memungkinkan elemen-elemen digital, seperti animasi, audio, video, atau objek 3D, ditampilkan secara langsung di atas halaman buku ketika dilihat melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR, serta membuat kesan menarik bagi yang membaca apalagi untuk siswa SD/MI, sehingga tidak dipungkiri bahwa media *Flipbook* berbasis *augmented reality* dapat membuat kegiatan membaca dan belajar siswa lebih berinovasi serta tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Temuan Penting Penelitian

Media *Flipbook* berbasis *augmented reality* ini juga memiliki keunggulan, salah satunya yaitu:

- siswa akan merasakan dirinya terlibat secara langsung dalam isi yang menarik dibuku tersebut.
- *Flipbook* berbasis *augmented reality* ini sangat bermanfaat untuk guru, dengan menyediakan materi pembelajaran dan sumber daya yang kreatif dan inovatif.
- Materi yang digunakan pada *Flipbook* berbasis *augmented reality* ini adalah “Tumbuhan sumber kehidupan di bumi” terdiri dari 26 halaman yang membahas tentang pelajaran siswa kelas IV semester 1, setiap halamannya berfokus kepada materi yang membahas mengenai bagian tubuh tumbuhan sampai perkembangbiakan tumbuhan yang sudah sesuai dengan kurikulum merdeka di kelas IV SD/MI .

Manfaat Penelitian

Membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS melalui gambar tiga dimensi yang menarik, keunggulan lain dari *Flipbook* berbasis *augmented reality* ini agar dapat menarik minat belajar siswa melalui scan Kode QR (*Quick Response*) dengan menggunakan *hand phone celluler* atau tablet.

Referensi

- [1] A. A. I. L. Sri Widoyoningrum, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0," *Sainsteknopak*, vol. 7, pp. 303–308, 2023.
- [2] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [3] M. molenda Alan Januszewski, *Educational Technology- A Definition with commentary*. 2008.
- [4] B. B. Seels and R. C. Richey, "Seels_instructional_20technology_definition_domains_20of_20the_20fie.pdf," *Instructional technology: The definition & domains of the field*. pp. 1–22, 1994.
- [5] N. Mazaya Putri and L. Hadi Susarno, "PENGEMBANGAN E-MODUL FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY MATERI SISTEM Nadhira Mazaya Putri Lamijan Hadi Susarno," *Pengemb. E-MODUL Flip. Berbas. Augment. Real. Mater. Sist. REPRODUKSI SAPI MATA PELAJARAN AGRIBISNIS TERNAK RUMINANSIA KELAS XI SMK PP PADANG MENGATAS*, pp. 1–6.
- [6] Bahtiar, "Teknologi Komunikasi dan Informasi," *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sos. dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–11, 2018, doi: 10.32505/hikmah.v9i1.1722.
- [7] K. Nistrina, "Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran," *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- [8] Adminlp2m, "Mengenal Flipbook- Manfaat dan Keunggulannya." [Online]. Available: [https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/30/mengenal-flipbook-apa-itu-manfaat-dan-keunggulannya/#:~:text=Secara umum flipbook adalah buku,atau ebook \(electronic book\).](https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/30/mengenal-flipbook-apa-itu-manfaat-dan-keunggulannya/#:~:text=Secara umum flipbook adalah buku,atau ebook (electronic book).)
- [9] A. C. Khusna Mufidatul, Fatih Mohamad, "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV," *J. Persada*, vol. VII, no. 1, pp. 176–181, 2024.
- [10] B. Anggraeni et al., "Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Bagi Guru Ilmu Pengetahuan Alam," vol. 7, no. 3, pp. 2023–2598, 2023.

