

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF IPAS BERBASIS
HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI DAERAHKU DAN
KEKAYAAN ALAMNYA UNTUK PESERTA
DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

Sava Rhama Dina Tifani

Universitas Pendidikan Indonesia

savarhamadina@upi.edu

Rana Gustian Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia

ranaagustian@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia

dety@upi.edu

Abstrak

Pengetahuan dan wawasan peserta didik mengenai daerah tempat tinggalnya perlu dikenalkan bahkan ditingkatkan. Hal tersebut penting dilakukan sebab di waktu yang akan datang peserta didik berpotensi untuk mengambil peran penting dalam pengelolaan dan pelestarian potensi kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. Melalui pembelajaran IPAS dalam implementasi kurikulum merdeka berupaya menghadirkan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sesuai dengan minat belajarnya untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna pada dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flipbook digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pada tahap desain dihasilkan flipbook yang memuat materi, animasi, video pembelajaran, audio dan permainan interaktif yang dibuat melalui situs Canva. Kemudian pada tahap pengembangan dilakukan dengan mengunggah hasil desain flipbook pada situs Heyzine untuk dilakukan pemograman pada setiap halaman flipbook, kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli terkait dengan validasi materi, bahasa, dan media. Hasil validasi materi dan bahasa menunjukkan angka 82%, kemudian hasil validasi media mendapatkan angka 92%. Pada tahap Implementasi dilakukan uji coba pada kelas IV sekolah dasar yang dilakukan melalui tiga tahap, pertama pada uji coba perorangan pada 6 orang peserta didik menghasilkan persentase kelayakan sebesar 90%, kedua uji coba kelompok kecil pada 15 orang peserta didik menghasilkan kelayakan sebesar 93%, dan ketiga uji coba kelompok besar pada 30 orang peserta didik menghasilkan kelayakan sebesar 97%. Berdasarkan persentase kelayakan yang diperoleh, flipbook yang dikembangkan dikualifikasikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Penggunaan media pembelajaran flipbook ini dapat menunjang terciptanya pembelajaran yang memacu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui prinsip terdiferensiasi yang menciptakan suasana belajar yang beragam sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, IPAS, Flipbook, Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Abstract

The knowledge and insight of the student about the area of his or her residence should be introduced and even enhanced. It is important to do this because in the future, students will potentially take on an important role in the management and preservation of the potential natural wealth in their areas of residence. Through IPAS learning in the implementation of independent curriculum is able to present an opportunity for the

student to be active in learning in accordance with his interests of learning to realize learning meaningful to him. The research is aimed at developing interactive learning media in the form of digital flipbooks. This research uses the Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model. At the design stage, a flipbook is produced that contains material, animations, learning videos, audio and interactive games created through the Canva site. Then in the development phase it is done by uploading the results of the flipbook design to the Heyzine site to do the programming on each page of the Flipbook, then perform validation tests by experts related to the validation of material, language, and media. The material and language validation results showed 82%, then the media validation resulted in 92%. In the Implementation phase, a trial was conducted in the fourth grade of primary school through three stages, the first in the individual trial of 6 pupils produced a qualifying percentage of 90%, the two small group trials of 15 pupils yielded a qualification of 93%, and the three large group tests of 30 pupils resulted in a qualifier of 97%. Based on the percentage of qualifications obtained, the flipbooks developed are highly qualified to be used as an IPAS learning medium on my area's material and its natural wealth. The use of this flipbook learning media can support the creation of learning that drives the student's activity in IPAS learning through differentiated principles that create a diverse learning atmosphere according to the interests and needs of the student.

Keywords: Development, Learning Media, IPAS, Flipbook, My Region and Its Natural Wealth

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan berupaya untuk melakukan persiapan peserta didik dalam pencapaian kemampuannya secara optimal yang diharapkan untuk sanggup dan mampu bertahan dalam menghadapi arus perkembangan yang terus bergerak dan syarat akan perubahan, dan mampu untuk memposisikan dirinya sebagai sumber daya yang unggul.¹ Keberadaan pendidikan yang semakin masif berubah sejalan dengan arus perubahan zaman, dengan demikian kompetensi luaran yang dibutuhkan pun semakin beragam. Pendidikan bukan hanya diibaratkan seperti senjata yang akan digunakan dalam fase kehidupan mendatang, melainkan juga sebagai senjata digunakan pada kehidupan saat ini sebagaimana dijalani oleh setiap orang yang berkembang menuju potensi terbaiknya, maka dari itu sistem penyelenggaraan pendidikan perlu selaras dengan apa yang dibutuhkan pada masyarakat dan kehidupan masyarakat yang syarat akan perubahan.² Maka dari itu muncul kebijakan baru atas perubahan kurikulum pada pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Merujuk pada Alfatonah, dkk. bahwasanya kurikulum merdeka dapat dipahami sebagai suatu kurikulum dengan pandangan bahwa peserta didik yang menjadi pemeran utama dalam pelaksanaan pembelajaran, artinya peserta didik diberikan keleluasaan dalam belajar berdasarkan minat atau gaya belajar setiap peserta didik.³

Konsep baru mengenai kurikulum merdeka terdapat pada penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila yang dimaknai sebagai kondisi ideal yang harus dicapai oleh peserta didik di Indonesia. Terdapat 5 elemen penting dalam Profil Pelajar Pancasila yang dapat diwujudkan melalui

¹ Mulyasa, *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

² Nugraha and Solihin, "Model 'Learning Cycle' To Increase Student Critical Thinking On Learning Concept Of Ips Learning Environment In Elementary School." *Jurnal Pesona Dasar* 5 (2017).

³ Alfatonah et al., "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (November 29, 2023). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.

implementasi pembelajaran di dalam kelas atau intrakurikuler melalui mata pembelajaran, contohnya melalui pembelajaran IPAS. Untuk membentuk karakter Profil Pelajar Pancasila maka penting diberikannya pengetahuan mengenai nusantara, termasuk di dalamnya berisi mengenai wawasan mengenai keragaman dan kekayaan daerahnya, yang akan membentuk ketahanan nasional dan kesadaran diri setiap peserta didik selaku generasi yang bertanggungjawab pada kehidupan berbangsa dan bernegara di masa mendatang.⁴

Maka dari itu topik pembelajaran daerahku dan kekayaan alam perlu diberikan secara maksimal dalam upaya mendukung peningkatan pengetahuan dan wawasan peserta didik mengenai daerah tempat tinggalnya. Namun, dalam penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS ini masih menemui banyak kendala, seperti halnya yang disampaikan oleh Zulaiha, dkk Bahwa tidak dipungkiri bahwa penerapan kurikulum merdeka merupakan hal yang baru sehingga akan beragam hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh guru.⁵ Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dari guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pringsewu bahwa masih terdapat kendala guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka terutama dalam perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Dilakukan pula observasi pada peserta didik di kelas IV saat pembelajaran IPAS berlangsung. Melalui observasi menemukan kondisi bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku materi yang digunakan sebagai sumber sekaligus media belajar, melalui kegiatan belajar yang juga cenderung monoton dengan kegiatan mencatat materi. Pada materi daerahku dan kekayaan alamnya peserta didik cenderung memiliki pengetahuan serta wawasan yang minim mengenai daerah tempat tinggalnya, serta keaktifan yang rendah untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini kemudian menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai pada materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Keberadaan media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang memiliki peran penting dalam penyampaian pesan atau materi yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik daripada peserta didik.⁶ Menurut Riady media pembelajaran yang interaktif mempunyai keunggulan dalam memacu peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui penyematan konsep pembelajaran kedalam aktivitas seperti permainan,

⁴ Uktolseja and Wibawa, "Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Wawasan Nusantara Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6) (2022).

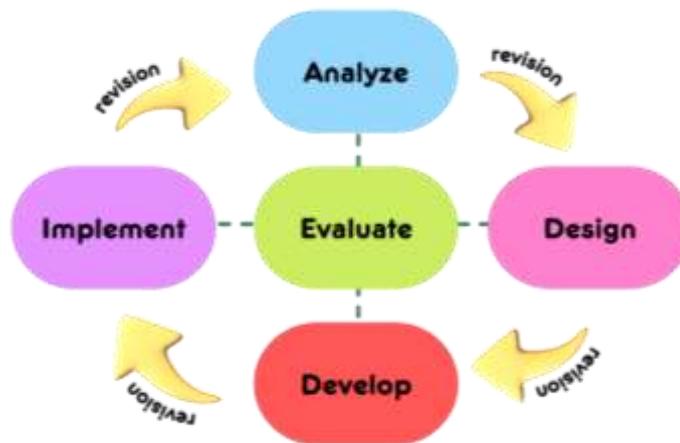
⁵ Zulaiha, S., Meldina, T., & Meisin., "Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12(10). (2022). <https://doi.org/10.3390/su12104306>

⁶ Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" *Jurnal of Student Reasearch (JSR)*. 1, no. 2 (2023).

membangun pembelajaran berbasis teknologi digital yang adaptif bagi peserta didik.⁷ Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* digital interaktif melalui situs *Heyzine* pada pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk peserta didik di fase b SD/MI. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah berkontribusi dalam menyediakan perangkat pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS berdasarkan prinsip implementasi kurikulum merdeka. Kemudian, melalui pengembangan media *flipbook* digital interaktif ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik, serta dapat mendukung peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan serta wawasannya mengenai daerah tempat tinggalnya melalui materi daerahku dan kekayaan alamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menerapkan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, berdasarkan Rusdi (dalam Astuti) kelima tahapan penelitian ini meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.⁸



Gambar 1. Alur Penelitian R&D Model ADDIE

Pada tahapan pertama penelitian dilakukan tahapan *Analyze*, yaitu melakukan analisis dengan tujuan untuk melakukan identifikasi atas kebutuhan adanya pengembangan media pembelajaran didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di dalam ruang lingkup pembelajaran

⁷ Riady, Achmad. "Pendidikan Berkualitas Di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran)." *Jurnal Literasi Digital* 1, no. 2 (July 31, 2021). <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>.

⁸ Astuti, Indri. "The Implementation of ADDIE Model in Developing Career Guidance Program in Senior High School." *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)* 4, no. 1 (March 1, 2019). <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i1.992>.

di sekolah khususnya pada implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS. Pada tahap ini dilakukan wawancara pada guru kelas dan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pringsewu. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan mendapatkan data bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS masih jarang dilakukan sehingga pembelajaran terbatas hanya menggunakan buku materi yang tersedia, kemudian berdasarkan observasi yang dilakukan aktivitas pembelajaran cenderung monoton sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui wawancara dan observasi ini peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media interaktif berupa *flipbook* digital yang dirancang untuk mendukung peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan prinsip terdiferensiasi untuk mengakomodasi setiap minat dan gaya belajar peserta didik yang beragam.

Tahapan yang kedua yaitu *Design*, pada tahapan ini peneliti melakukan proses desain sebagai langkah pengembangan media *flipbook* digital interaktif. Pada tahapan desain ini peneliti melakukan beberapa tahapan, yaitu tahapan pembuatan papan cerita media (*storyboard*), penyusunan modul ajar, dan pembuatan beberapa konten sebagai objek media. Proses perancangan desain media *flipbook* ini dilakukan melalui website *Canva* dengan melakukan penyusunan konten pembelajaran pada setiap halamannya berdasarkan acuan *storyboard* yang telah dibuat. Kemudian peneliti menyusun modul ajar yang digunakan untuk mengimplementasikan media *flipbook* yang telah dibuat. Pada tahapan ini juga dilakukan pembuatan beberapa objek media seperti animasi tokoh melalui situs *Microsoft Bing AI*, kemudian permainan kuis melakukan situs *Wordwall* dan *Genially*, peta interaktif, dan video pembelajaran melalui aplikasi *CapCut*.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap *Develop*, pada tahap ini peneliti memaksimalkan desain media *flipbook* yang telah dirancang sebelumnya melalui situs *Canva*. Setelah proses desain diselesaikan akan dilakukan pemrograman pada setiap halaman media *flipbook* pada situs *Heyzine* untuk memberikan efek interaktif dengan mengaktifkan tombol dan menghubungkan tautan pada *flipbook*. Kemudian, dilakukan validasi ahli media dan ahli materi serta bahasa sebagai langkah dan acuan perbaikan atas media yang kemudian akan dilakukan uji coba pada peserta didik.

Tahapan yang keempat yaitu tahap *Implement*, pada tahap ini dilakukan dengan melakukan uji ke praktikan media *flipbook* dengan melakukan tiga tahapan uji ke praktikan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada tahap implementasi ini peneliti menggunakan angket untuk menghimpun respon atau tanggapan peserta didik atas media *flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Tahapan terakhir yaitu tahap *Evaluate*, pada tahap ini dilakukan pemaparan hasil dari validasi diikuti dengan pernyataan kelayakan media *flipbook* digital interaktif yang telah

dikembangkan, Hal ini penting dilakukan agar diketahui kriteria media media *flipbook* digital interaktif telah layak atau tidak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Pringsewu dengan alamat Jl. Raya Gumuk Mas, Pekon Gumuk Mas, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Dengan jumlah populasi penelitian sebanyak 90 orang peserta didik kelas IV. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan ditemukannya permasalahan mengenai peserta didik yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minimnya pengetahuan dan wawasan mengenai daerah tempat tinggalnya. Kepala sekolah dan guru kelas juga mendukung adanya penyediaan media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan implementasi kurikulum merdeka yang sudah dilakukan khususnya pada pembelajaran IPAS. Serta kondisi ruang kelas yang cukup baik dan memadai untuk menyediakan media pembelajaran berbasis digital.

Teknik dan instrument yang digunakan untuk menghimpun informasi terkait penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi langsung pada peserta didik, penyediaan angket validasi ahli dan respon peserta didik, serta melakukan dokumentasi yang terkait dengan penelitian. Dari proses penelitian yang dilakukan dihasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Data atau informasi yang didapatkan secara kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan respon peserta didik. Data hasil angket kemudian dilakukan analisis menggunakan skala likert, yang dirancang melalui suatu pernyataan yang diikuti dengan lima respon yang menginterpretasikan tingkatannya.

Tabel 1. Skor Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju (SS)
2.	4	Setuju (S)
3.	3	Ragu – ragu (R)
4.	2	Tidak Setuju (TS)
5.	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Sugiyono⁹

Rumus perhitungan nilai:

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

⁹ Fadillah, Ahmad. "Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *JTAM / Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 2, no. 1 (April 7, 2018). <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>.

Setelah dilakukan penghitungan nilai persentase, hasil yang diperoleh akan diinterpretasikan melalui kriteria kelayakan dengan tujuan untuk memberikan identifikasi dan memberi pemahaman mengenai hasil validasi seperti yang ditampilkan pada tabel 2 kriteria kelayakan.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Rentang Skor dalam Persen	Kategori Kualitatif
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran digital berupa *flipbook* memiliki keunggulan dan keunikan daripada banyaknya variasi media pembelajaran yang ada, sebab dalam hal ini media pembelajaran digital *flipbook* memberikan kesan penampilan berbeda karena melalui media pembelajaran digital *flipbook* dapat mengintegrasikan tampilan teks dengan animasi, video ataupun audio yang membuat tampilan media pembelajaran semakin menarik¹¹. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis digital yang artinya media terhubung melalui jaringan internet. Sejalan dengan arus perubahan dalam dunia pendidikan media berbasis digital seringkali digunakan pada kegiatan belajar dan mengajar¹². Secara lebih rinci berikut ini merupakan tahapan pengembangan media *flipbook* digital interaktif yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap penelitian yang pertama adalah *Analyze*, pada tahap ini bertujuan untuk melakukan identifikasi atas kebutuhan adanya pengembangan media pembelajaran didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di dalam ruang lingkup pembelajaran di sekolah. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan dua tahapan, tahap pertama yaitu tahap analisis kebutuhan (*need assessment*) yang bertujuan untuk mengumpulkan data berdasarkan keadaan di lapangan terkait dengan proses pembelajaran serta peserta didik kelas IV di MIN 3 Pringsewu. Kemudian pada tahap yang kedua

¹⁰ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

¹¹ Ramadhina and Pranata, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 9, 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>.

¹² Karlina, Dety Amelia. "Mengenal Dampak Positif dan Negatif Internet untuk Anak Pada Orang Tua." *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (November 30, 2020). <https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>.

peneliti melakukan analisis awal sampai akhir terkait dengan pengembangan media *flipbook* digital interaktif (*front-end analysis*), pada tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebagai tahapan persiapan pengembangan media. Tahapan, *front-end analysis* ini dilakukan dengan mengakumulasi rujukan seperti halnya kurikulum, dokumen capaian pembelajaran atau silabus, serta informasi lainnya yang berkaitan dengan materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada saat proses pembelajaran IPAS diperoleh data bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan pendekatan *teacher centered* dengan metode pembelajaran konvensional seperti mengarahkan siswa untuk mencatat materi kemudian mengerjakan soal latihan pada materi terkait. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta tidak dapat mendukung semua gaya belajar peserta didik serta perkembangan kemampuan peserta didik yang cenderung beragam. Dalam observasi yang dilakukan juga memperlihatkan kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini guru menyampaikan bahwa sudah mulai menerapkan penggunaan media pembelajaran digital seperti media audiovisual namun masih sangat jarang dilakukan. Pemahaman peserta didik yang juga masih minim terkait dengan wawasan mengenai daerah tempat tinggalnya khususnya pada materi daerahku dan kekayaan alamnya, dikarenakan kurangnya stimulus media pembelajaran seperti peta dan infografis yang tidak tersedia di dalam ruang kelas. Melalui hasil pada tahap analisis ini, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang disediakan guna mengatasi permasalahan yang ada.

Tahapan penelitian yang kedua adalah *Design*, Pembuatan papan cerita media atau *storyboard* sangat penting dilakukan untuk mempermudah penyusunan *flipbook*, dengan penentuan posisi tombol yang digunakan serta sebagai alur serta acuan yang jelas penempatan materi dan konten pembelajaran pada pengembangan *flipbook*. Pada tahapan desain ini juga dilakukan persiapan pembuatan objek yaitu gambar animasi tokoh yang dibuat melalui *Articial Intelegent* pada situs *Microsoft Bing AI*, pembuatan aktivitas permainan melalui situs *Wordwall* dan *Genially*, kemudian peneliti juga melakukan pengembangan atas video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*.

Secara keseluruhan desain pengembangan media *flipbook* digital interaktif ini dilakukan atas dasar pengembangan modul ajar yang juga digunakan pada saat mengimplementasikan penggunaan media pada pembelajar IPAS. Adapun beberapa bentuk kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media *flipbook* digital interaktif ini memuat aktivitas petualangan belajar yang dikaitkan dengan model pembelajaran inkuiri sesuai dengan praktik pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. Bagian kegiatan pembelajaran yang tersedia pada media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan memuat aktivitas petualangan belajar dengan langkah - langkah kegiatan menyelesaikan misi, melakukan identifikasi, melewati tantangan, dengan berbagai

aktivitas yang variatif. Desain yang telah dibuat diaplikasikan pada situs *Canva* untuk membuat desain dari setiap halaman pada *flipbook*.

Tahap ketiga pada penelitian adalah tahap *Develop*, pada tahapan ini peneliti melakukan proses desain melalui situs *Canva* untuk merancang tampilan dari setiap halaman dari media *flipbook*. Setelah itu pada proses yang terakhir adalah melakukan pemrograman pada setiap halaman media *flipbook* pada situs *Heyzine* untuk menambah kesan interaktif dengan mengaktifkan tombol dan menghubungkan beberapa tautan untuk menampilkan *pop up* poster atau infografis, audio, video, dan aktivitas permainan interaktif pada *flipbook*. Desain halaman *flipbook* yang telah dibuat secara menyeluruh diunduh dengan format *PDF* dari situs *Canva*, yang kemudian diunggah pada situs *Heyzine* sehingga menjadi dokumen *flipbook* digital dengan total keseluruhan bagian sebanyak 23 halaman yang terkoneksi pada aktivitas interaktif yang telah diprogram.



Gambar 2. Halaman Cover Media *Flipbook* Digital Interaktif

Hasil desain media yang telah dirancang kemudian dikonsultasikan bersama dosen pembimbing selaku tim pengembang untuk memberikan saran dan masukan atas media yang telah dibuat. Setelah dilakukan beberapa revisi terkait beberapa bagian yang perlu diperbaiki pada media, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi ahli. Uji validasi dilakukan dengan uji validasi oleh ahli materi yang melakukan validasi atas materi dan bahasa yang termuat pada media *flipbook*, sementara itu juga dilakukan uji validasi oleh ahli media untuk menilai kelayakan media *flipbook*. Berikut ini disajikan data hasil dari validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media pada tabel 3 hasil validasi ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No.	Subjek	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase Hasil (%)	Kualifikasi
1	Validasi Materi dan Bahasa	70	85	82%	Sangat Layak
2	Validasi Media	88	95	92%	Sangat Layak

Sumber : Data pribadi

Berdasarkan validasi materi dan bahasa yang didapatkan dari ahli materi tidak terdapat saran atau masukan untuk perbaikan media, sehingga berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi media *flipbook* digital interaktif dikategorikan sangat layak tanpa dilakukan revisi. Kemudian ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media, terdapat sedikit catatan untuk menambahkan keterangan pada halaman petunjuk belajar. Untuk menanggapi hal tersebut peneliti melakukan revisi sesuai dengan catatan dari ahli media terkait dengan menambahkan keterangan pada petunjuk belajar untuk memudahkan peserta didik dalam memahami petunjuk dalam penggunaan media *flipbook*. Setelah dilakukan revisi peneliti melanjutkan pada tahap penelitian selanjutnya.

Tahap keempat pada penelitian ini adalah tahap *Implement*, pada tahap ini peneliti mengimplentasikan media *flipbook* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran IPAS. Pada tahapan ini dilakukan tiga tahapan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna media *flipbook*, tiga tahapan tersebut yaitu tahap uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba kelompok besar. Pada tahap uji coba perorangan dilakukan bersama 6 orang peserta didik kelas IV C yang terbagi dalam peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 15 orang peserta didik kelas IV C, kemudian pada tahapan uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 orang peserta didik kelas IV B. Setiap tahap implementasi yang dilakukan dalam waktu yang berbeda, setiap tahap yang dilakukan akan dilakukan analisis hasil angket respon peserta didik dan beberapa kendala dari media yang harus diperbaiki, kemudian dilanjutnya pada tahap uji coba berikutnya. Data hasil respon peserta didik yang dihimpun melalui angket pernyataan tercantum pada tabel 4 hasil uji coba media.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Media

Subjek Uji Coba	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
Uji Coba Perorangan	379	90%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	979	93%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	2052	97%	Sangat Layak

Sumber: Data pribadi

Hasil data respon peserta didik dalam penggunaan media *flipbook* sebagai media pembelajaran IPAS dihimpun menggunakan angket yang hasilnya diintrepetasikan dengan kriteria kelayakan. Data menunjukkan hasil respon peserta didik sebagai pengguna media *flipbook* digital interaktif dikualifikasikan bahwa media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran IPAS terkhusus pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Dalam tahap implementasi ini peneliti juga meninjau dengan melakukan observasi bagaimana respon aktif peserta didik dan minat peserta didik melalui pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital interaktif yang telah dikembangkan.

Saat menggunakan media *flipbook* digital interaktif dalam pembelajaran IPAS, peserta didik melakukan pembelajaran secara aktif yang dikondisikan secara berkelompok. Setiap peserta didik bersama dengan kelompoknya melakukan aktivitas belajar dengan panduan LKPD lembar catatan detektif untuk panduan tugas dalam aktivitas belajarnya. Dalam pembelajaran ini peserta didik juga dilibatkan secara aktif untuk menjawab kuis tantangan, mendengarkan audio misi atau tantangan, serta mengerjakan misi untuk melakukan identifikasi mengenai daerah tempat tinggalnya. Peserta didik bersemangat dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *flipbook* digital interaktif. Peserta didik dengan kebutuhan serta gaya belajar audiovisual sangat berminat pada pembelajaran yang disajikan dalam bentuk animasi, video, dan konten audio. Begitu pula pada peserta didik yang memiliki minat atau gaya belajar kinestetik begitu termotivasi untuk melakukan permainan interkatif yang tersedia dalam *flipbook* digital interaktif.



Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba Media

Tahap kelima sekaligus sebagai tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu *Evaluate*, pada tahapan ini peneliti melakukan peninjauan kembali data – data temuan dalam penelitian terkait perkembangan media *flipbook* digital interaktif. Berdasarkan data hasil validasi ahli yang diperoleh media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan telah mendapatkan kualifikasi ‘sangat layak’, begitu pula pada tahap implementasi dengan ketiga tahapan uji coba yang menunjukkan kualifikasi ‘sangat layak’. Pada setiap tahapan yang dilakukan untuk mengukur kelayakan media *flipbook* digital interaktif peneliti melakukan evaluasi sebagai langkah perbaikan media berdasarkan catatan validator atau kendala saat uji coba dilakukan. Melalui proses perbaikan ini tingkat kelayakan media *flipbook* digital interaktif menghasilkan produk akhir media yang valid untuk dikategorikan sangat layak dalam fungsinya sebagai media pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Media *flipbook* digital interaktif juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajarnya sesuai dengan minat dan gaya belajarnya.

KESIMPULAN

Penelitian dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) yang menggunakan pendekatan penelitian pengembangan model ADDIE dipergunakan untuk mencapai tujuan penelitian untuk mengembangkan media dalam pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya berupa media *flipbook* digital interaktif. Media *flipbook* digital interaktif yang dikembangkan ini menggunakan konsep pembelajaran berbasis aktivitas peserta didik untuk melakukan misi pada setiap langkah kegiatan belajar. Materi yang termuat dalam media *flipbook* digital interaktif berupa teks narasi untuk pengenalan materi, ragam bentuk kenampakan alam dan pengaruhnya terhadap kekayaan alam beserta dengan bentuk pemanfaatannya, contoh ragam kekayaan alam, selain itu terdapat juga materi mengenai profil kekayaan alam di daerah tempat tinggal yang disesuaikan dengan peserta didik. Materi yang terdapat pada media *flipbook* digital interaktif disediakan melalui konten yang interaktif seperti video pembelajaran, kuis, dan permainan interaktif. Media *flipbook* digital interaktif telah melewati rangkaian uji validasi ahli, penilaian materi dan bahasa oleh ahli materi mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 82% dengan kategori sangat layak, kemudian melalui validasi kelayakan media oleh ahli media mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Setelah tahap pemberian validasi dari ahli, dilakukan tiga tahap uji coba, uji coba pertama dilakukan uji coba perorangan mendapatkan persentase respon peserta didik sebesar 90%, kemudian uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dan pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan hasil persentase sebesar 97%. Melalui, hasil uji coba dalam tiga tahapan tersebut dapat disimpulkan berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebagai pengguna media dapat

Sava Rhama Dina Tifani, Rana Gustian Nugraha, Dety Amelia Karlina: Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

dikategorikan sangat layak. Artinya tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media dalam pembelajaran IPAS berhasil dicapai. Penyediaan media *flipbook* digital interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya, penggunaan media ini juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran interaktif dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar melakukan uji efektifitas sebagai langkah lebih lanjut untuk mengukur tingkat efektifitas media *flipbook* digital interaktif dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and Ines Tasya Jadidah. "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (November 29, 2023). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Astuti, Indri. "The Implementation of ADDIE Model in Developing Career Guidance Program in Senior High School." *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)* 4, no. 1 (March 1, 2019). <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i1.992>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" *Jurnal of Student Reasearch (JSR)*. 1, no. 2 (2023).
- Fadillah, Ahmad. "Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *JTAM / Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 2, no. 1 (April 7, 2018). <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>.
- Karlina, Dety Amelia. "MENGENAL DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF INTERNET UNTUK ANAK PADA ORANG TUA." *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (November 30, 2020). <https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>.
- Mulyasa, H.E. *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Nugraha, Rana Gustian, and Fajar Kusumah Solihin. "Model 'Learning Cycle' To Increase Student Critical Thinking On Learning Concept Of Ips Learning Environment In Elementary School." *JURNAL PESONA DASAR* 5 (2017).
- Ramadhina, Sarah Rizqi, and Khavisa Pranata. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 9, 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>.
- Riady, Achmad. "Pendidikan Berkualitas Di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran)." *Jurnal Literasi Digital* 1, no. 2 (July 31, 2021). <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>.
- Uktolseja and Wibawa, "Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Wawasan Nusantara Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*,1(6) (2022). <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/425>
- Zulaiha, S., Meldina, T., & Meisin., "Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12(10). (2022). <https://doi.org/10.3390/su12104306>.