

**PENGEMBANGAN BUKU PEMBELAJARAN IPAS MENJADI FLIPBOOK
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS III SD NEGERI 101837 SUKAMAKMUR
TAHUN AJARAN 2025/2026**

**DEVELOPMENT OF THE IPA *LEARNING BOOK* INTO A *DIGITAL
FLIPBOOK* TO IMPROVE LEARNING INTEREST OF GRADE III
STUDENTS OF SMP NEGERI 101837 SUKAMAKMUR
ACADEMIC YEAR 2025/2026**

Herlis BR Tarigan¹, Siti Rakiyah², Pandapotan Tambunan³
Universitas Quality (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan prodi PGSD),
Herlisbrtarigan@gmail.com¹, sitirakiyah09@gmail.com², dapot1002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran flipbook digital bertema perkembangan makhluk hidup bagi siswa kelas tiga SD dan untuk mengevaluasi validitas dan kepraktisannya dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar Sains. Studi ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) berdasarkan model Borg dan Gall, yang dilakukan melalui tujuh tahapan: mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, melakukan validasi ahli, merevisi produk, melaksanakan uji coba terbatas, dan melakukan revisi akhir. Partisipan penelitian ini adalah 31 siswa kelas tiga SD Negeri 101837 Sukamakmur. Data dikumpulkan menggunakan instrumen validasi ahli dan kuesioner respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media mencapai 96,6%, sedangkan evaluasi ahli materi memperoleh 95%, menghasilkan rata-rata keseluruhan 95,8%, yang dikategorikan sangat valid. Selanjutnya, uji coba terbatas menghasilkan persentase respons siswa sebesar 78,1%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, buku digital interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dianggap valid dan praktis untuk pengajaran Sains dan menunjukkan potensi yang kuat untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kata kunci: Flipbook Digital, Minat Belajar,

ABSTRACT

This study was conducted to design a digital flipbook learning media with the theme of the development of living things for third-grade elementary school students and to evaluate its validity and practicality in fostering students' interest in learning Science. This study applies the Research and Development (R&D) method based on

the Borg and Gall model, which is carried out through seven stages: identifying potentials and problems, collecting data, designing the product, conducting expert validation, revising the product, conducting a limited trial, and conducting a final revision. The participants of this study were 31 third-grade students of SD Negeri 101837 Sukamakmur. Data were collected using expert validation instruments and student response questionnaires. The results showed that the media expert assessment reached 96.6%, while the material expert evaluation obtained 95%, resulting in an overall average of 95.8%, which is categorized as very valid. Furthermore, the limited trial resulted in a student response percentage of 78.1%, which is included in the very practical and very interesting categories. Based on these results, the interactive digital book developed in this study can be considered valid and practical for teaching Science and shows strong potential to increase students' interest in learning.

Keywords: *Digital Flipbook, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan memengaruhi bidang pendidikan, terutama dalam adopsi media pembelajaran berbasis digital. Penggabungan teknologi ke dalam kegiatan kelas dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran serta mendorong partisipasi siswa yang lebih besar. Di tingkat sekolah dasar, implementasi media yang kreatif dan inovatif sangat penting, karena siswa muda umumnya lebih responsif terhadap elemen visual, animasi, dan fitur interaktif. Namun demikian, dalam praktik kelas yang sebenarnya, pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih sangat bergantung pada buku teks cetak tradisional, yang seringkali tidak cukup menarik minat atau keterlibatan siswa.

Minat belajar merupakan faktor internal yang secara signifikan mempengaruhi prestasi akademik siswa. Pembelajaran yang memiliki tingkat minat yang tinggi umumnya lebih perhatian, terlibat aktif, dan antusias selama kegiatan pembelajaran. (Slameto, 2010) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat aktivitas yang menarik perhatian seseorang. Sejalan dengan pandangan ini, (Susanto, 2016) menjelaskan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik, karena memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih efektif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, kurangnya minat belajar dapat berdampak negatif pada pemahaman dan prestasi keseluruhan siswa.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan minat belajar. Menurut (Arsyad, 2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi adalah flipbook digital. Flipbook digital merupakan media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang disajikan dengan efek animasi membalik halaman serta dapat memuat gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al. 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan flipbook digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak konvensional (Rahmawati et al., 2020). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 101837 Sukamakmur, pembelajaran IPAS pada materi perkembangan makhluk hidup masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendukung pemahaman materi secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian pustaka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook digital pada materi perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas III sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran flipbook digital dengan topik Perkembangan Makhluk Hidup dan mengevaluasi validitas serta kepraktisannya untuk digunakan di kelas IPA

kelas III sekolah dasar. Prosedur pengembangan diadaptasi dari model yang diusulkan oleh Borg dan Gall (1983), yang disederhanakan menjadi tujuh langkah utama: mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, melakukan validasi ahli, merevisi produk, melaksanakan uji coba terbatas, dan melakukan revisi akhir. Model ini dipilih karena menawarkan proses yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan produk pendidikan melalui evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan untuk memastikan kesesuaiannya untuk aplikasi di kelas..

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101837 Sukamakmur pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media yang berperan dalam proses validasi, serta 31 siswa kelas III yang terlibat dalam uji coba terbatas. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan konsep, sistematika penyajian, serta aspek kebahasaan, sedangkan ahli media menilai tampilan visual, kombinasi warna, keterbacaan teks, navigasi, dan aspek interaktivitas media.

Proses penelitian dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas tiga untuk meneliti keadaan pengajaran sains saat ini dan tingkat minat siswa dalam belajar. Setelah itu, data dikumpulkan melalui tinjauan kurikulum, materi pembelajaran, dan literatur teoretis yang relevan terkait media pembelajaran digital dan keterlibatan siswa.

Selama fase desain produk, peneliti mengatur konten sesuai dengan hasil pembelajaran yang diinginkan, mengembangkan struktur buku flip—termasuk halaman sampul, daftar isi, materi utama, ilustrasi visual, dan latihan praktik—dan kemudian mengubah desain tersebut menjadi format buku flip digital menggunakan aplikasi pendukung yang sesuai.

Produk yang telah selesai kemudian dievaluasi oleh para ahli material dan media melalui kuesioner skala Likert yang berkisar dari 1 hingga 5, di mana 1 mewakili "sangat tidak setuju" dan 5 mewakili "sangat setuju". Hasil validasi ahli ini menjadi dasar untuk merevisi dan meningkatkan produk sesuai dengan umpan balik dan rekomendasi yang diberikan. Setelah media dianggap layak digunakan, media tersebut diimplementasikan dalam uji coba terbatas yang melibatkan 31 siswa kelas tiga selama pelajaran sains. Setelah kegiatan pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi kuesioner tanggapan untuk menilai kepraktisan dan daya tarik media yang dikembangkan.

Data yang dikumpulkan dari instrumen validasi dan kuesioner tanggapan siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase, yang dihitung dengan membagi

total skor yang diperoleh dengan skor maksimum yang mungkin dan mengalikan hasilnya dengan 100%. Persentase yang dihasilkan kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan sebagai berikut: 81–100% (sangat valid/sangat praktis), 61–80% (valid/praktis), 41–60% (cukup), 21–40% (kurang memadai), dan 0–20% (sangat tidak memadai). Selain itu, data kualitatif berupa komentar dan saran dari para ahli dan mahasiswa diperiksa secara deskriptif untuk memandu perbaikan lebih lanjut pada produk. Melalui proses sistematis ini, media flipbook digital yang dikembangkan dievaluasi secara menyeluruh, memastikan bahwa data yang akurat dan andal dihasilkan untuk penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, kemudian dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan.

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	96,6%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Rata-rata	95,8%	Sangat Valid

Rata-rata persentase kevalidan mencapai 95,8% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media flipbook digital telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, serta navigasi. Dengan demikian, produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam tahap uji coba terbatas.

2. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon siswa setelah penggunaan flipbook digital dalam pembelajaran IPAS.

Aspek yang Dinilai	Persentase	kategori
Kemenarikan	79%	Praktis
Kemudahan penggunaan	77%	Praktis
Manfaat dalam pembelajaran	78,3%	Sangat praktis
Rata-rata	78,1%	Sangat praktis

Rata-rata respon siswa mencapai 78,1% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media flipbook digital mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi perkembangan makhluk hidup.

3. Pembahasan

Temuan dari validasi ahli menunjukkan bahwa media flipbook digital diklasifikasikan sebagai sangat valid. Skor validitas yang tinggi menunjukkan bahwa konten konsisten dengan kurikulum, konsep yang disajikan benar dan tepat, dan tata letak visual serta fitur navigasi sesuai dengan prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2017), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi akurasi konten dan kualitas presentasi agar dapat meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran secara optimal.

Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan respon siswa. Tingkat kemenarikan yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual, warna, dan tampilan interaktif dalam flipbook mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmawati et al., 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital yang dikembangkan tidak hanya valid dari segi isi dan desain, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III. Media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran flip book digital pada materi perkembangan makhluk hidup mata pelajaran IPAS kelas III SD, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan buku digital (flipbook) sebagai media pembelajaran untuk topik perkembangan makhluk hidup pada pelajaran Sains kelas III sekolah dasar. Media ini dibuat menggunakan model pengembangan Borg & Gall, yang diadaptasi menjadi tujuh tahap: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2)

mengumpulkan informasi, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi desain, (5) merevisi produk, (6) melakukan uji coba terbatas, dan (7) melakukan revisi lebih lanjut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi media dan kuesioner responden. Data yang dikumpulkan dianalisis dan diproses dengan mengorganisir informasi dari berbagai sumber, menghitung hasilnya, dan menarik kesimpulan, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan dan memfinalisasi produk media pembelajaran.

2. Media pembelajaran flip book digital dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kualitas media pembelajaran yang baik, hal ini dikarenakan media pembelajaran ini telah melalui tahap validasi dan memenuhi kualitas produk yg dijelaskan sebagai berikut.
 - a. Valid, Untuk menentukan validitas media pembelajaran, evaluasi dilakukan oleh pakar media dan pakar materi pelajaran. Hasil penilaian pakar media menunjukkan skor akhir 96,6%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu, evaluasi pakar materi pelajaran menghasilkan skor akhir 95%, juga dikategorikan sebagai “sangat layak”. Ketika hasil kedua validasi tersebut dirata-ratakan, persentase keseluruhan mencapai 95,8%. Oleh karena itu, media pembelajaran flipbook digital tentang perkembangan makhluk hidup untuk IPA Kelas III memenuhi standar validitas, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid atau sangat layak dan sesuai untuk diimplementasikan atau diujih.
 - b. Daya Tarik Untuk mengevaluasi daya tarik media pembelajaran, dilakukan uji coba terbatas dengan siswa. Hasil perhitungan skor menunjukkan persentase 78,1%, yang diklasifikasikan sebagai “sangat menarik”. Berdasarkan temuan ini, media pembelajaran flipbook digital pada topik perkembangan makhluk hidup di IPA kelas III memenuhi kriteria daya tarik dan dapat dianggap sangat menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.

- Pratiwi, D., Suryani, N., & Wahyudi. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123–132.
- Rahmawati, I., Hidayat, T., & Nurjanah. (2020). Pengembangan media flipbook digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.