



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK DIGITAL PADA MATERI BANGUN RUANG
KELAS VI SD NEGERI 060919 MEDAN
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF BASED LEARNING MEDIA DIGITAL
FLIPBOOK ON SPACE BUILDING MATERIALS
CLASS VI OF SDN 060919 MEDAN
T.P 2024/2025***

Rodearna Sipayung⁽¹⁾, Hasni Suciawati⁽²⁾, Siti Rakiyah⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾ Universitas
Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾rodearnasipayung@gmail.com,

⁽²⁾hasnisuciawati@gmail.com, ⁽³⁾sitirakiyah09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa flipbook digital yang berfokus pada bangun ruang untuk siswa kelas VI di SD Negeri 060919 Medan. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VI di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini juga untuk mengevaluasi seberapa valid dan praktis media pembelajaran yang berbasis flipbook digital ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model PPE, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan dengan cara menguji kevalidan melalui validator media dan validator materi, sementara uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas VI serta siswa. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook digital untuk materi bangun ruang kelas VI SD sangat valid, dengan persentase kevalidan dari ahli media mencapai 93,7%, yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan dari ahli materi menunjukkan 90%, juga dalam kategori sangat valid. Untuk tingkat kepraktisan, respon dari guru kelas VI SD melalui kuesioner mencapai 100% dengan kategori sangat praktis, sementara respon dari siswa sebanyak enam orang menunjukkan 89,1% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook digital untuk bangun ruang di SD Negeri 060919 Medan adalah valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Bangun Ruang, Flipbook Digital, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to create a learning media in the form of a digital flipbook that focuses on spatial geometry for grade VI students at SD Negeri 060919 Medan. The sample of this study was grade VI students at the school. In addition, this



study also evaluates how valid and practical this digital flipbook-based learning media is. The type of research used is Research and Development (R&D) with the PPE model, which consists of three stages, namely Planning, Production, and Evaluation. Data were collected by testing the validity through media validators and material validators, while the practicality test was carried out by grade VI teachers and students. The tools used to collect data in this study were validation sheets and questionnaires. The results of the study showed that the digital flipbook for grade VI elementary school spatial geometry material was very valid, with a validity percentage from media experts reaching 93.7%, which is included in the very valid category, while from material experts it showed 90%, also in the very valid category. For the level of practicality, the response from the sixth grade elementary school teachers through the questionnaire reached 100% with a very practical category, while the response from six students showed 89.1% with a very practical category. Therefore, it can be concluded that the digital flipbook-based learning media for spatial structures at SD Negeri 060919 Medan is valid and practical to use in the student learning process.

Keywords: Building Space, Digital Flipbook, Learning Media

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar. Guru sebagai tumpuan dalam proses pembelajaran sangat menentukan efektivitas, daya tarik, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempertimbangkan strategi, metode, gaya penyampaian materi, dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu kunci untuk menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi. Media yang digunakan dibuat semenarik mungkin serta interaktif dalam implementasinya, sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar (2011), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Di era digital sekarang guru harus mampu memanfaatkan kesempatan yang ada dalam penggunaan digital supaya pembelajaran lebih inovatif lagi karena konsentrasi peserta didik sangat berbeda dalam memahami pembelajaran dalam materi tergantung dari cara guru menyampaikan materinya. Dengan adanya inovasi media dalam penerapan pembelajaran dapat membangkitkan semangat, keinginan, dan juga minat belajar sehingga peserta didik diharapkan dengan mudah menginterpretasikan informasi yang disajikan selama proses pembelajaran dan mampu memahami bentuk-bentuk media yang menarik perhatian seperti penggunaan media atau alat peraga yang menarik.



Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari kamis, 22 Agustus 2024 melalui wawancara dengan wali kelas VI di UPT SD Negeri 060919 Medan, diperoleh fakta bahwa penggunaan *Information Technology* (IT) sebagai media pembelajaran belum maksimal, dikarenakan guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah tersebut, seperti penggunaan infokus, dan komputer. Pada kegiatan pembelajaran matematika, guru kelas VI masih menggunakan *flipbook* berbahan kertas sebagai media pembelajaran yang menurut peserta didik kurang menarik, karena isinya sama dengan yang ada di buku bahan ajar, dan gambar-gambar yang ada berukuran kecil membuat peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan sulit memahami materi khususnya pada materi bangun ruang. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *flipbook digital* sebagai solusi yang memungkinkan peserta didik memiliki media belajar mandiri yang dapat digunakan dimana pun, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. *Flipbook digital* adalah sebuah buku digital dengan tambahan gambar, teks, video, link, suara, serta animasi yang menggunakan fitur seperti membuka buku nyata. Keunggulan *flipbook digital* yaitu peserta didik dapat melihat gambar dengan jelas sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan pengembangan media *flipbook digital* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi guru dan peserta didik, khususnya untuk menarik perhatian belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, uraian di atas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Digital* Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri 060919 Medan”.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan, yang biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013:297), metode R&D adalah tipe penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji seberapa praktis produk tersebut. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2015:18), yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara penelitian yang efektif untuk memperbaiki praktik. Peneliti menggunakan model PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi) dalam penelitian ini, yang dikembangkan oleh Richey dan Klein seperti yang dijelaskan dalam Sugiyono (2016). Model PPE dipilih oleh peneliti karena fokus dari awal hingga akhir dalam desain, penelitian, dan pengembangan bersifat analitis, sistematis, dan cocok untuk penciptaan produk. Produk yang dihasilkan bisa berupa inovasi baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada menjadi lebih baik. Untuk menetapkan validitas dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan membuat lembar validasi yang diisi oleh



ahli media serta ahli materi, dan menyusun angket yang diisi oleh guru dan peserta didik.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif mencakup data yang disajikan dalam format deskripsi kalimat. Data kualitatif ini diambil dari hasil penilaian validator serta evaluasi hasil kepraktisan produk yang telah dikembangkan, dan mencakup deskripsi pelaksanaan uji coba produk. Sementara itu, teknik analisis data kuantitatif melibatkan pengolahan data dengan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor yang ada pada angket penilaian validator, serta respons dari peserta didik dan guru, yang mencakup analisis validitas dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kevalidan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Berdasarkan hasil evaluasi produk oleh para ahli media dan materi, produk ini tergolong sangat layak untuk digunakan. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media, Bapak Juniko Esra Tarigan, S. Pd. , M. Pd, yang memberikan skor 93,7%, dan oleh ahli materi, Bapak Drs. Hartono Sembiring, M. Pd, yang memberi nilai 90%. Dengan angka tersebut, kedua validator mengkategorikan produk ini sebagai sangat valid dan layak untuk digunakan. Oleh karena itu, flipbook digital sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060919 Medan pada semester ganjil untuk siswa kelas VI. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas VI, yaitu Ibu Putri Sartika, S. Pd. Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang ada di kelas belum berbentuk digital, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi. Maka dari situ, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook digital untuk digunakan dalam kelas.

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Setelah itu, peneliti melakukan penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran yang menggunakan flipbook digital. Penilaian ini dilakukan dengan mengedarkan kuesioner kepada guru dan siswa. Ratarata hasil kuesioner untuk respon guru mencapai 100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan, hasil respon siswa menunjukkan ratarata 89,1% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini mendapatkan tanggapan positif dari guru kelas VI serta siswa terhadap media pembelajaran berbasis flipbook digital. Media ini dianggap pantas untuk digunakan dalam kegiatan belajar di kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah sebuah studi yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran. Proses dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Media



yang dibuat dalam penelitian ini adalah flipbook digital yang digunakan untuk pelajaran matematika pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan. Berdasarkan hasil dan ulasan dari penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Kevalidan media pembelajaran berbasis flipbook digital yang telah dikembangkan dinilai oleh validator dan memperoleh persentase 93,7% dari ahli media, yang menunjukkan kategori sangat valid. Sementara itu, kevalidan materi mencapai persentase 90% dengan kategori sangat valid. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook digital memiliki kualitas yang sangat valid.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis flipbook digital juga dinilai melalui angket yang diberikan kepada guru kelas VI SD, yang menunjukkan persentase 100% dalam kategori sangat praktis. Selain itu, respon peserta didik juga menunjukkan persentase 89,1% dalam kategori sangat praktis. Dengan data ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook digital ini praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia SN, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1):53-58.
- Annisa N, Saragih AH, Mursid R, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.
- Ardila N, Taqiyuddin M, Misriani A, 2022. Peran Guru Mengatasi Kesulitan Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi Covid-19 di Kelas II MIS GUPPI 13 Tasik Malaya. [Skripsi]. Bengkulu: IAIN CURUP, Program Sarjana.
- Arifin, PP, Br NEAFS, Pratiwi DD, Reymundus R, 2021. Inovasi Media Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(9):1366-1373.
- Azis A, 2016. Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe IPS Pada Siswa SMP. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 20(2).
- Azzahra D, Indriani ED, Nabila KS, Komariah K, 2023. Penerapan Model PBL Pada Materi Satuan Waktu di Kelas III Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa di SDN 09 Cibiru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2): 11721-11727.
- Khaira H, 2021. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Inonesia (SemNas PBSI)-3*, pp: 39-44.
- Lestari SM, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Nilai Keislaman Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI SMA/MA* [Skripsi]. Semarang: IAIN KUDUS, Program Sarjana.



-
- Masril M, Rahmi N, 2023. Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendesain Poster Pada Siswa SMKN 7 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3): 279-283.
- Mustafa PS, Angga PD, 2022. Strategi Pengembangan Produk Dalam Penelitian dan Pengembangan Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(3): 413-424.
- Nuritno R, Raharjo H, 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1): 1-10.
- Pradiani NPWY, Turmuzi M, Fauzi A, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3): 1456-1469.
- Purba J, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Makhluk Hidup di Kelas IV SDN 105403 Tiga Juhar TA 2023/2024. [Skripsi]. Medan: Universitas Quality, Program Sarjana.
- Purnamadewi DU, Wiyasa IKN, 2022. Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2): 490-495.
- Rahmawati R, Yandari IAV, Sukirwan S, Pamungkas AS, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2): 337-350.
- Ratih A, Viza RY, Ilahi DP, Utami L, 2024. Uji Validitas Instrumen Keterampilan Proses Sains Pada Materi Inovasi Bioteknologi Pada Fase F. *Jurnal Biogenerasi*, 9(2): 1079-1086.
- Sadiman AS, 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Silfia S, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. [Skripsi]. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah, Program Sarjana.