



Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun

¹Citra Prameswari, ² Pinkan Amita T.P, S.Pd., M.Pd, ³Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd.

^{1,2,3} (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun)

citra_1902101154@mhs.unipma.ac.id, pinkan.amita@unipma.ac.id, naniekkusumawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall sebagai langkah sistematis dalam proses pengembangan produk, tetapi penulis menggunakan empat tahapan yaitu (1) *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal). Metode yang digunakan yaitu dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket atau kuisioner sebagai instrument pengumpulan data. Uji coba pada penelitian pengembangan ini meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, respon siswa kelas V dan juga respon guru kelas V. Hasil dari penilaian validasi dari ahli materi memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid, hasil dari penilaian validasi ahli media memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid, hasil dari penilaian validasi ahli bahasa memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid, untuk respon siswa kelas V mendapatkan skor 84% dengan kriteria sangat valid, dan untuk hasil respon guru mendapatkan skor 92% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa layak digunakan sebagai proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Flipbook*, Media Pembelajaran, Pemahaman Siswa

Abstrack

This development research has the aim of developing a learning media product in the form of a flipbook to increase students' understanding of the subject of ethnic and cultural diversity in fifth grade students at SDN Glonggong 04 Madiun Regency. This study uses the Borg n Gall development model as a systematic step in the product development process, but the authors use four stages, namely (1) Research and Information Collection (research and data collection), (2) Planning (planning), (3) Develop Preliminary Form Of Product (development of initial product drafts), (4) Preliminary Field Testing (initial field trials). The methods used are documentation, observation, interviews, and questionnaires as data collection instruments. Trials in this development research included material expert validation, media expert validation, linguist validation, class V student responses and also class V teacher responses. the results of the validation assessment from material experts obtained a score of 91% with very valid criteria, the results of the validation assessment media experts obtained a score of

91% with very valid criteria, the results of the validation assessment of linguists obtained a score of 91% with very valid criteria, for class V students' responses obtained a score of 84% with very valid criteria, and for teacher response results obtained a score of 92% with very valid criteria. From the results of the trial it can be concluded that flipbook learning media to increase students' understanding is suitable for use as a learning process.

Keywords: Flipbook, Learning Media, Student Understanding

PENDAHULUAN

Satu diantara cara yang dapat memajukan suatu bangsa adalah pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk melalui sebuah program pembelajaran. Dengan pendidikan seseorang dapat belajar dan diterapkan di masyarakat atau masa yang akan datang (Nurhidayah et al., 2017). Indonesia pendidikan karekter dan wawasan kebangsaan mejadi salah satu kurikulum pada sekolah dasar (SD) wawasan kebangsaan menajdikan karakter suatu bangsa dalam melaksanakan nilai-nilai wawasan kebangsaan.

Oleh karna itu pada tingkat sekolah dasar (SD) pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya memiliki peran penting untuk menjadikan bekal peserta didik pada zaman sekarang. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu dalam mengembangkan berbagai karakter pada tiap pembelajaran contohnya pada media pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahaminya.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu dan berbeda-beda. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, perbedaan berdasarkan karakteristik berdasarkan ekonominya, lingkup sasarannya, dan sebagai kemudahan kontrol dalam pemakaian media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran adalah untuk mempermudah proses interaksi antara siswa dan guru. Dengan tujuan untuk membantu siswa belajar secara optimal.

Media pembelajaran sebagai alat yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan, pikiran perasaan yang dapat menarik proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki karakteristik untuk merekam peristiwa ataupun objek, mentransformasikan kejadian, dan meningkatkan transformasi melalui ruang dan waktu. Realita dilapangan, pembelajaran yang kurang menarik sering membuat siswa merasa bosan dan pada akhirnya tidak fokus ketika belajar. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, maka

diperlukannya suatu dorongan agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Glonggong 04 masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung merasa bosan karena pembelajaran tersebut tidak menarik, sehingga siswa kehilangan semangat belajarnya. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi jika guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dan jenuh karena sistem pembelajaran yang monoton dan tanpa menggunakan media yang menarik bagi siswa. Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dalam proses komunikasi ketika proses keiatan belajar mengajar (KBM).

Media pembelajaran harus dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi. Di era digital ini siswa harus dituntut untuk melariskan dagangannya dengan memahami perkembangan zaman, media pembelajaran dapat dideskrip dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021). Dalam proses pembelajaran komunikasi antara guru dan siswa sangatlah penting dijalin karena guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.

Flipbook juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi menulis puisi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kemandirian (Dayanti, Z.R, 2021).

Media *flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik selain itu penggunaan media *flipbook*

selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik (Prihatiningtyas & Sholihah, 2020).

Media pembelajaran *flipbook* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk kelebihan Isi bahan ajar elektronik yang meliputi materi dan latihan soal disajikan bervariasi tidak hanya teks tetapi terdapat gambar serta video yang mendukung materi pembelajaran, bahan ajar elektronik dapat memudahkan siswa belajar pada bagian tertentu sesuai yang diinginkan. Untuk kekurangan Kurangnya memadai perangkat pembelajaran seperti computer atau alat elektronik lainnya.

Kemampuan pemahaman materi yang akan dijejaskan oleh guru pada siswa akan perlu pemahaman dalam belajar menjadi kondisi yang mutlak harus terpenuhi dalam teori kognitif, pemahaman sendiri merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan hafalan atau kemampuan menguraikan sesuatu materi. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dapat memahami sesuatu apabila siswa dapat memperikan penjelasan dengan rinci menggunakan bahasa sendiri dan akan lebih baik jika siswa dan memberikan contoh apa yang siswa pelajari disekitar lingkungan. Hasil yang diperoleh bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru masih belum maksimal. Karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang membantu siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Masing-masing dari keberagaman tersebut menjadi ciri dan khas tersendiri pada suatu wilayah tertentu, keragaman ini menggambarkan bahwa bangsa Indonesia ini heterogen, memiliki banyak perbedaan dan bahkan wilayah satu dan lainnya tidak dapat disamakan, akan tetapi keberagaman ini tetap terbentuk dalam satu ikatan bangsa yang utuh. Oleh sebab itu, bangsa Indonesia harus hidup berdampingan dengan cara menghargai perbedaan dan saling toleransi (Yulianti, 2021). Tujuan siswa mempelajari materi ini adalah mengembangkan sikap menghormati keragaman suku bangsa dan budaya, mengidentifikasi keragaman budaya yang terdapat di Indonesia dan menyebutkan macam-macam suku bangsa di Indonesia. Agar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk aktif dalam mencari tahu tentang keragaman suku bangsa

dan budaya di Indonesia, dan salah satu caranya adalah dengan kerjasama antar siswa.

Dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun.

METODE

Jenis metode yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg & Gall dengan 10 tahapan (Sugiyono, 2019). Tahapan tersebut yaitu 1) *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data); 2) *Planning* (perencanaan); 3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal); 4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal); 5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba); 6) *Main Field Testing* (uji coba lapangan produk utama); 7) *Operational Product Revision* (revisi produk); 8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan); 9) *Final Product Revision* (revisi produk akhir); 10) *Dessemination and Implementation* (Deseminasi dan implementasi). Tahapan atau langkah pengembangan model Borg n Gall tersebut merupakan langkah yang cukup ideal. Oleh karena itu prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diadaptasi menjadi empat tahap sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Borg n Gall menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah atau tahapan dalam model pengembangan Borg n Gall yang disingkat menjadi 4 tahapan saja yaitu: (1) *Research and Information Collection* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal). Peneliti mengambil 4 tahapan karena sudah layak untuk menjawab rumusan masalah yang ditulis oleh penulis. Media pembelajaran *flipbook* melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yaitu dengan uji validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, respon siswa kelas V dan guru kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun.

Populasi dalam penelitian ini diambil dari guru dan siswa di SDN Glonggong 04 yang beralamat di Desa Glonggong, Kecamatan Dolopo, Kabupaten Madiun. Jumlah guru sebanyak 9 orang seangkan jumlah siswa total 74 siswa dalam satu sekolah.

Sempel yang digunakan teknik sampling *Nonprobability Sampling-Purposive Sampling*. *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Selanjutnya dijelaskan bahwa *purposive sampling* teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dalam hal tersebut, pertimbangan ini disadarkan atas narasumber diambil dari yang dianggap paling mengetahui atau memahami keadaan yang diteliti.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa kuisioner yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon siswa dan juga respon guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook*. Selain itu, sumber data diperoleh menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket atau kuisisioner guna mendapatkan data yang valid. Angket validasi menggunakan skala likert sebagai berikut;

Tabel 1 Kriteria Pemberian Skor

Presentase Pencapaian	Interprestasi
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang	1

(Sugiyono,2019)

Kemudian setelah itu perhitungan setiap pertanyaan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Prasetya, et al, 2017)

Keterangan;

V : Presentase Validasi

Tse : Total skor empiric

TSh : Total skor maksimum hasil validasi

Setelah hasil validasi sudah diketahui maka presntase keseluruhan akan dihitung gabungan dengan rumusan rata-rata sebagi berikut:

$$V = 1 + \frac{V1+V2+V3}{3} = \dots \%$$

(Marthalena, R & Maimunah, 2021)

Keterangan :

P : Presentase

f : Frekuensi yang dicari presentasenya

N : Jumlah frekuensi

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81,00%-100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00%-80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00%-60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21,00%-40,00%	Tidak valid, tidak bias digunakan
0,00%-20,00%	Sangat tidak valid, tidak bias digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran guna menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa kelas V SD. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, peneliti juga melakukan peniliana angket kelayakan pada siswa kelas V dan guru di SDN Glonggong 04 Kabupaetn Madiun.

Setelah mengobservasi dan wawancara pembelajaran peneliti memperoleh beberapa informasi mengenai pembelajaran disana bahwa peserta didik sebagian pasif karena jenuh pada saat pembelajaran, hanya siswa itu-itu saja yang tertarik dalam pembelajaran. Siswa sangat perlu diberi dorongan dan stimulus untuk mau tanya jawab, mencatat, berpikir kritis, dan menanggapi penjelasan dari guru.

Pengemangan yang dilakukan menggunakan tahap Borg & Ball yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi peneliti hanya melakukan 4 tahapan saja, karena empat tahapan tersebut sudah mampu menjawab rumusan masalah peneliti. Empat tahapan itu (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba lapangan.

Untuk langkah selanjutnya akan dilakukan penelitian dan pengumpulan data Setelah melakukan analisis potensi dan masalah dari hasil pengumpulan data, kegiatan selanjutnya yaitu perencanaan untuk mendesain produk. Untuk membuat sebuah produk diperlukan beberapa tujuan untuk melakukan penyusunan kerangka produk, mendesain, mengimpor hasil desain ke aplikasi *flipbook* dan mengekspornya dalam bentuk online dan offline. Selanjutnya perencanaan dengan tujuan pembuatan

media pembelajaran merupakan salah satu untuk membantu guru dan siswa SD untuk menyusun kegiatan pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya dengan meingkatkan pemahaman, selain itu juga siswa dapat mempelajari dimanapun dan kapanpun baik mereka di rumah atau di sekolah.

Tahap selanjutnya pengembangan draf produk awal pada tahap ini diperlukan penyusunan kerangka *flipbook* desain produk dengan tujuan untuk melakukan penyusunan kerangka produk, mendesain, mengimpor hasil desain ke aplikasi *flipbook*. Hala ini dilakukan supaya dalam pembatan media pembelajaran berjalan dengan rapi dan baik. Pada saat mendesain dibutuhkan elemen yang menarik lainnya seperti video, lagu, audio, animasi ataupun grafik yang dapat bergerak.

Kelayakan produk media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan memerlukan validasi para ahli, guru, dan siswa untuk menguji dan memberi penilaian serta saran terhadap media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V. Validasi ahli menghasilkan data evaluasi produk oleh ahli dan saran perbaikan produk.

Instrument angket validasi produk menggunakan skala 1 sampai 5 dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 untuk setiap indikator. Skor penilaian total dicari dengan rumusan berikut :

$$= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Hasil validasi dari berbagai ahli akan dijabarkan sebagai berikut :

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan materi pada media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Validator yang menjadi ahli materi yaitu Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd, dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun.

Tabel 3 Hasil Validasi

Validator	Jml Total	Jml Maksimal
Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd	50	55

Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd	50	55
---------------------------	----	----

Maka hasil yang diperoleh dihitung rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Validator yang menjadi ahli media yaitu Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd, dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun.

Tabel 4 Hasil Validasi ahli media

Validator	Jml Total	Jml Maksimal
Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd,	50	55

Maka hasil yang diperoleh dihitung rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun

sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan.

c) Validasi ahli bahasa

Validasi ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun, apa sudah sesuai dengan bahasa yang akan diberikan ke siswa.

Selain itu validasi ini bertujuan untuk memperoleh sebuah penilaian, masukan, tanggapan dan juga saran mengenai produk. Validator untuk ahli bahasa yaitu Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd. dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas PGRI Madiun

Tabel 5 Hasil Validasi ahli bahasa

Validator	Jml Total	Jml Maksimal
Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.	40	55

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{40}{55} \times 100\%$$

$$V = 73\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun cukup valid digunakan dengan revisi sesuai saran. Dengan adanya saran tersebut kemudian peneliti melakukan revisi sesuai saran dan di nilai kembali oleh validator.

Tabel 6 Hasil Validasi ahli bahasa yang sudah di revisi

Validator	Jml Total	Jml Maksimal
Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.	50	55

Maka hasil yang diperoleh dihitung rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$V = 91\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun ini layak digunakan.

a) Respon Guru dan Siswa

Validasi guru memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Validator oleh guru juga sangat dibutuhkan karena banyak mengetahui tentang pemahaman siswa. Validator guru dalam hal ini adalah Entik Indah W.S.Pd.SD, guru kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Hasil validasi media dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$V = 92\%$$

Sedangkan untuk respon siswa mendapatkan nilai 84% dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Siswa	Skor Siswa	Skor Maks	Jumlah Presentase
BSLP	54	60	90%
AARP	49	60	82%
ENH	49	60	82%
MMR	52	60	86%
DAR	54	60	90%
EFN	49	60	82%
BF	48	60	80%
BA	48	60	80%

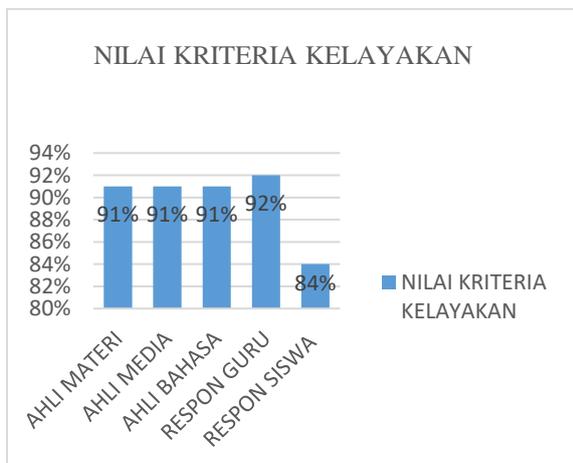
Setelah melakukan perhitungan pada angket respon siswa yang telah dibagikan kepada 8 siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun diperoleh data setelah uji coba lapangan dan menghasilkan skor rata-rata sebagai berikut:

$$V = \frac{90+82+82+86+90+82+80+80}{8}$$

$$V = \frac{672}{8}$$

$$V = 84\%$$

Dengan penilaian skor rata-rata 84%



Gambar 1 Diagram Batang Presentase Kelayakan

Jika dilihat dari grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. Produk yang dikembangkan mendapatkan hasil dari ahli materi 91%, ahli media 91%, ahli bahasa 91%, respon guru 92%, dan respon siswa 84%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun", melatar belakangi kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh guru, dikarenakan guru yang ada di SDN Glonggong 04 masih menggunakan media pembelajaran seadanya sehingga siswa menjadi cepat bosan saat pembelajaran berlangsung dan siswa sangat pasif untuk bertanya kepada guru.

Dimana menurut Intan Talitha & Cempaka Sari, (2016), bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu kesimpulan dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang diketahuinya melalui pembuktian konsep. Febrianti (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa Media buku digital berbasis *Flip PDF Professional* menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Menurut Widiyarini et al (2017), mengungkapkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan media *putren book* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran siswa untuk berpikir secara konkrit serta dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam proses belajar, setelah menggunakan media ini rata-rata hasil belajar kognitif anak sebesar 62 dengan siswa yang tidak mencapai sebesar 9 siswa dari 16 dan setelah itu meningkat menjadi 85. Selain itu Pratama et al., (2022), menunjukan media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools dan memberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Anandari,(2020), hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan *flipbook* sangat layak digunakan berdasarkan validasi dari para ahli dan respon siswa dan guru. Salah satu untuk meningkatkan pemahaman siswa menurut (Gaol & Simarmata, 2019) yaitu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa atau yang disebut dengan pembelajaran kontekstual.

Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04. Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Sependapat dengan penelitian Martalia dkk (2022) hasil menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* atau modul digital untuk memanfaatkan teknologi digital pada masa sekarang. Berdasarkan tahap-tahapan yang dilakukan dengan 3 tahap validasi dengan hasil ahli media 88,2%; ahli materi 85,4%; serta ahli bahasa 88% dengan uji coba mendapatkan respon siswa sebesar 100%; uji pelaksanaa lapangan

mendapatkan penilaian dari angket respon siswa sebanyak 17 subjek uji coba memperoleh 96,7% serta angket respon guru memperoleh penilaian 92,3%. Dengan demikian produk berupa E-Modul layak digunakan. Sama dengan penelitian Miskiyah, A. (2017), juga mengungkapkan hasil penelitian mengenai penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran keragaman suku, berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan oleh pendidikan untuk membuat sumber belajar yang praktis. Berkembangnya teknologi dapat menciptakan buku elektronik (e-book) berbentuk *flipbook* dengan hasil validasi 93%, ahli bahasa 94%, dan juga hasil praktisi mencapai 90,4% benar-benar layak digunakan dan siswa tertarik untuk mempelajari menggunakan *flipbook*. Sama seperti penelitian Cahya et al., (2022) pengembangan bahan ajar menggunakan *E-Book* berbasis STEM dengan validasi dilakukan dengan validasi, respon siswa dan guru, validasi ahli materi mendapat 84% dan siswa rata-rata 89,25% untuk guru 92% dengan simpulan sangat valid. Serupa dengan penelitian Rokhayati et al., (2022) juga mengembangkan bahan ajar *E-Book* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mendapatkan kualitas sebesar 93,3% dari validasi ahli, untuk guru 92%, siswa 95,3% dan itu sangat valid. Dalam penelitian Febrianti et al., (2022) yang menerapkan pembelajaran menggunakan *E-Book* meningkatkan hasil belajar siswa agar menyenangkan dan menambah minat belajar.

Data memiliki peranan penting dalam penelitian, karena data akan diteliti tentang kebenaran atau tidak kebenarannya data atau tidaknya instrument pengumpulan data yang akan ditentukan hasil oleh penelitian (Arikunto, 2013). Dapat dilihat dari penilaian ahli dalam bidang materi, ahli media, dan juga ahli bahasa tak lupa dengan respon guru dan siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *flipbook*. Berikut hasil dari 3 validator, respon siswa dan juga guru SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun:

1) Hasil validasi materi

Salah satu dosen ahli materi yang melakukan validasi materi yaitu Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun. Hasil yang diberikan oleh ahli materi sebesar 91%, hal ini menunjukkan bahwa kelayakan isi pada *flipbook* dinyatakan sangat valid. Dalam pemberian penilaian ada juga nilai 5 untuk kesesuaian

materi keberagaman suku bangsa dan budaya; ada juga pemberian nilai 4 untuk kejelasan tujuan pembelajaran pada masing-masing materi dalam *flipbook*.

2) Hasil validasi ahli media

Salah satu dosen ahli materi yang melakukan validasi materi yaitu Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd, dosen Universitas PGRI Madiun. Hasil yang diberikan oleh ahli media sebesar 91%, hal ini menunjukkan bahwa kelayakan *flipbook* sangat valid. Dalam pemberian penilaian juga sama pada saat memberikan penilaian pada media untuk nilai 5 diberikan untuk item kejelasan komposisi warna huruf terhadap warna latar belakang; ada juga nilai 4 petunjuk *flipbook* jelas dan tidak membingungkan.

3) Hasil validasi ahli bahasa

Salah satu dosen ahli materi yang melakukan validasi materi yaitu Dr, Endang Sri Maruti, M.Pd, dosen Universitas PGRI. Hasil yang diberikan yaitu 72%, hal itu memberikan kelayakan *flipbook* cukup valid. Dalam pemberian penilaian juga sama pada saat pemberian nilai dari para ahli materi dan juga ahli media, untuk nilai 4 diberikan istilah yang digunakan pada *flipbook* lazim untuk siswa; ada juga nilai 3 diberikan kalimat sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia. Untuk validasi bahasa mendapatkan revisi sesuai saran yang telah diberikan setelah direvisi mendapatkan nilai 91%.

4) Hasil respon siswa dan guru

Respon siswa dan guru dalam kelayakan media pembelajaran *flipbook* mendapatkan hasil rata-rata 84% untuk siswa mendapatkan rata-rata 84%. Sedangkan hasil respon guru kelas V SDN Glonggong 04 yaitu Entik Indah W, S.Pd.SD sebesar 92%. Jadi dapat disimpulkan hasil dari respon siswa dan guru mewujudkan kelayakan sangat valid.

Sama dengan penelitian Yunus, A., & Erawati, M. (2022), yang menghasilkan validasi penilaian dari ahli materi keragaman suku bangsa dan budaya termasuk dalam kategori valid dan sangat layak untuk digunakan, ahli media validator mengomentari tiga aspek, yaitu aspek kevalidan alat

evaluasi yang terdapat di dalam edmodo dalam menunjang proses evaluasi pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran flipbook untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun mengacu dengan tahapan Borg n Gall dengan mengambil 4 dari 10 tahapan keseluruhan; (1) *research and information collection* (penelitian dan pengumpulan data); (2) *planning* (perencanaan); (3) *develop preliminary form of product* (pengembangan draf produk awal); (4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan).
2. Media pembelajaran flipbook untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dengan memiliki rata-rata validasi dari para ahli 91% dengan kriteria sangat valid.
3. Media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dengan memiliki rata-rata dari respon guru dan siswa sebesar 92% dari guru dan 84% dari siswa dengan kriteria sangat valid.

Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun dalam menguatkan pemahaman materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04. Media pembelajaran *flipbook* telah di uji validasi terhadap ahli. Hasil validasi menyatakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun layak digunakan. Media pembelajaran

flipbook diharapkan dapat membantu siswa menguatkan pemahaman terhadap keberagaman suku bangsa dan Negara. Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Saran

Melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* guna menambah pemahaman siswa kelas V sesuai perkembangan teknologi maupun kurikulum sekolah dasar atau dapat digunakna untuk mngembangkan materi pembelajaran yang lain. Untuk lebih dapat mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa kelas V lebih lanjut sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan di sekolah dasar atau dapat mengembangkan materi pembelajaran lainnya. Dan juga melanjutkan hasil peneliti yang belum dilakukan sesuai dengan tahap Borg & Gall. Di sarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta. Jakarta
- Anandari, Q. S. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Etnokonstruktivisime Topik Lubuk Larangan Pada Tema IV Sehat Itu Penting Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Repository Unja*.
- Cahya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3469–3474. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.870>
- Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102-115

- Febrianti, R., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022, August). Penerapan Bahan Ajar E-book Berbasis SETS untuk Memperkuat Literasi Sains Siswa kelas VI Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 996-1001).
- Gaol, R. L., & Simarmata, E. J. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3(4), 1032–1035.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Intan Talitha, R., & Cempaka Sari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- Miskiyah, A. (2017). *Pengembangan e-book berbasis flipbook sebagai sumber belajar dalam pembelajaran PPKn materi Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika di SMP Brawijaya Smart School Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Marthalena, R., Kartini, K., & Maimunah, M. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1427-1438.
- Nurhidayah, I., Mulyasari, E., & Robandi, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 42–51.
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & ... (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Di Indonesia. ... *Dan Pembelajaran*, 6, 317–329. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/47377%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/47377/23832>
- Prasetya, D. D., Widiyaningtyas, T., & Prastuti, E. (2017). Buku digital cerita anak berbasis mobile. *Tekno*, 26(2).
- Rokhayati, I. T., Prasasti, P. A. T., Maruti, E. S., & Irawan, N. (2022). Quality of E-Book Teaching Materials with Scientific Inquiry Approach in Strengthening Science Literacy for Elementary School Students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(3), 235. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i3.10252>
- Sugiyono, 2019, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA cv. Bandung
- Widiyarini, L. (2017, July). Pengembangan Media “Putren Book” Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Manjang Kabupaten Pati. In *Seminar Nasional Fip 2016*.
- Yulianti. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Yunus, A., & Erawati, M. (2022). Pengembangan Model Brainstorming Terintegrasi Media Pembelajaran Aplikasi Edmodo pada Mata Pelajaran IPS. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(4), 197-205.