



Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Siswa Kelas IV

¹Mufidatul Khusna, ²Mohamad Fatih, ³Cindya Alfi

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

[1mufikhusna25@gmail.com](mailto:mufikhusna25@gmail.com), [2fatih.azix@gmail.com](mailto:fatih.azix@gmail.com), [3cindyalfi22@gmail.com](mailto:cindyalfi22@gmail.com)

Abstrak

Self-efficacy merupakan kemampuan siswa untuk percaya terhadap kemampuan yang dimiliki. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* siswa di sekolah yakni menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media *flipbook* berbasis *augmented reality* dalam pelajaran IPAS yang memadukan materi IPA dan IPS. Media tersebut dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Wawancara dan angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis. Validasi dari ahli media mendapatkan skor 87%, ahli materi mendapatkan skor 100% dan ahli bahasa mendapatkan skor 82%. Hal ini memberikan arti bahwa media yang dikembangkan penulis termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan untuk penulisan. Hasil peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality* dihitung menggunakan rumus N-Gain dan mendapatkan skor 0,5122. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat membantu meningkatkan *self-efficacy* pada siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik daripada pembelajaran sebelumnya.

Kata Kunci: *Flipbook, Augmented Reality, Self-efficacy*

Abstrack

Self-efficacy is the ability of students to believe in their abilities. One way to improve students' self-efficacy skills at school is to use instructional media. One of the learning media that can be developed is augmented reality-based flipbook media in IPAS matter. The media was developed with the ADDIE development model. Interviews and questionnaires are data collection techniques used by researchers. Validation from media experts got a score of 87%, material experts got a score of 100% and language experts got a score of 82%. This means that the media developed by the researcher is included in the valid category and can be used for research. the results of increasing students' self-efficacy abilities after learning using flipbook media based on augmented reality are calculated using the N-Gain formula and get a score of 0.5122. These results are included in the moderate category. Thus, it can be concluded that the use of flipbook media can help increase students' self-efficacy and make learning more interesting than previous learning.

Keywords: *Flipbook, Augmented Reality, Self-efficacy*

PENDAHULUAN

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPAS secara isi sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menyajikan suasana belajar yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. Pada semester 1 siswa diberikan materi IPA dan pada semester 2 siswa diberikan materi IPS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dengan memberikan gambaran masalah dan realita sosial yang berhubungan dengan masyarakat sosial. Menurut Numan Somantri (dalam Anshori, 2014) pendidikan IPS merupakan suatu bidang ilmu sosial, ajaran pemerintahan dan bidang keilmuan lainnya serta bidang kemasyarakatan terkait yang disistematisasikan dan disampaikan secara ilmiah dengan tujuan mendidik peserta didik pada tingkat dasar dan menengah yang berasal dari lingkungan tempat tinggalnya.. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam lingkungan siswa, selain itu mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menerima materi pelajaran IPS yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Tidak hanya itu, menurut Budiarti (dalam Oktaviani & Arini, 2021) pemberian materi IPS juga berusaha membina serta mengembangkan siswa menjadi SDM Indonesia. Sehingga pembelajaran ini sama pentingnya untuk diajarkan kepada siswa.

Penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Sosial pada pendidikan tingkat dasar (SD), harus menarik dan inovatif menggunakan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru sekolah dasar (SD) yaitu media pendukung pembelajaran yang terbatas. Keterbatasan media ini menjadikan kegiatan pembelajaran kurang menarik dan kurang memotivasi siswa (Fatih, 2018).

Media adalah salah satu komponen alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Kustiono (dalam Moto, 2019) Media pendidikan mengacu pada perangkat lunak atau perangkat keras apa pun yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk meningkatkan pemahaman informasi. Media pendidikan berfungsi sebagai media penyampaian pesan berupa informasi dan pengetahuan kepada siswa (Fatih & Alfi, 2021).

Adanya media adalah untuk memudahkan siswa memahami materi IPS yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran dengan memuat gambar-gambar nyata pada lingkungan sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menunjang proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien, serta siswa dapat memahami materi IPS yang disampaikan dengan cara menghafal tanpa kesulitan belajar.

Penulis melakukan wawancara mengenai proses pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 10 November 2022 bersama Ibu Anis Rahmawati, S.Pd sebagai guru kelas IV UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar. Hasil wawancara mengenai proses pembelajaran tersebut mendapatkan hasil bahwa 1) pada proses pembelajaran terpaku menggunakan LKS, buku paket dan video pembelajaran, 2) guru kurang mengembangkan media pembelajaran, 3) guru kurang memberi penguatan materi dan hanya berpaku pada soal penugasan, tanpa adanya pengetahuan mengenai materi pembelajaran IPS, 4) guru enggan berinovasi dalam aspek teknologi yang membuat media pembelajaran kurang berkembang. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran dan siswa mudah bosan dengan pembelajaran. Hal ini berdampak pada keyakinan siswa pada kemampuan dirinya sendiri sehingga menyebabkan *self-efficacy* siswa menurun.

Sesuai dengan hasil wawancara diatas yang dilakukan di UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar, alternatif solusi pemecahan masalah yang ditawarkan oleh penulis dalam menunjang proses pembelajaran IPS yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya keragaman budaya dan mudah dipelajari dalam setiap pembelajaran. Media pembelajaran menjadi faktor penting untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar akan menggugah siswa dalam aspek pembelajaran dan menumbuhkan siswa untuk mengarang, bercakap, dan berimajinasi (Nurfadillah et al., 2021). Media alternatif pilihan jawaban sesuai dengan hasil wawancara diatas yaitu media *Flipbook*.

Flipbook merupakan media pembelajaran yang dicetak dan berbetuk minimalis. *flipbook* merupakan kertas lembaran menyerupai kalender berukuran 13 x 11 cm (Wahyuliani, 2016). Media ini dapat digunakan oleh individu ataupun kelompok kecil

yang terdiri dari 4-5 orang. Bentuknya yang kecil membuat media ini mudah dibawa kemana-mana sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Namun di era sekarang *flipbook* tidak hanya berbentuk cetak namun sudah dikembangkan menjadi *flipbook* digital. Materi pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat, menjadikan pengalaman belajar lebih menawan dan berkesan. Ini sangat bermanfaat bagi siswa di sekolah dasar, karena mereka cenderung mengandalkan representasi visual untuk memahami dan memahami konsep yang diajarkan oleh guru mereka.

Susilana dan Riyana (dalam Rahmawati, 2018) mengungkapkan bahwa media *flipbook* memiliki beberapa kelebihan diantaranya, 1) penggunaan kata, gambar dan warna yang menarik minat siswa, 2) pembuatannya yang sederhana dan murah, 3) praktis dan 4) membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Namun selain memiliki kelebihan tentunya media ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan yang dimiliki oleh media ini yaitu hanya bias digunakan secara individu atau hanya kelompok kecil saja (Wahyuliani, 2016).

Media *Flipbook* berbasis *augmented reality* adalah pengembangan dari *flipbook* digabungkan dengan teknologi *augmented reality* dimana materi yang akan disampaikan akan mudah divisualisasikan menggunakan pengembangan *augmented reality*. Menurut Arifitama & Syahputra (dalam Nazilah & Ramdhan, 2021) *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi multimedia yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia maya sebagai perpanjangan dari dunia fisik, menciptakan rasa konektivitas dan interaktivitas. Teknologi *augmented reality* ini memberikan kesan tampilan visual yang menarik dengan menampilkan materi dan animasi-animasi dalam bentuk 3D, hal ini akan membangkitkan minat sekaligus motivasi belajar siswa. Media *Flipbook* berbasis *augmented reality* ini harus diakses menggunakan HP ataupun laptop dan harus memakai koneksi internet. Maka dari itu, pengembangan media *Flipbook* berbasis *augmented reality* merupakan salah satu pilihan yang tepat oleh penulis agar penyampaian materi lebih menarik dan inovatif untuk memudahkan siswa memahami materi keragaman budaya berbasis *augmented reality* sesuai dengan lingkungan siswa.

Self-efficacy merupakan salah satu faktor internal untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Fatih, 2013). *Self-efficacy* adalah kepercayaan diri individu pada kemampuan mereka,

yang menunjukkan kapasitas mereka untuk menyelesaikan tugas atau mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan tertentu. *Self-efficacy* memiliki arti penting dalam dunia akademik. Hal ini diungkapkan Bandura (dalam Efendi, 2013) juga menyebutkan bahwa kepercayaan diri memainkan peran penting, berfungsi sebagai kekuatan pendorong utama di balik pencapaian seseorang. Siswa yang memiliki tekad yang kuat dan keyakinan positif pada kemampuan mereka cenderung mencapai hasil yang mengesankan.

Siswa yang memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuannya sendiri lebih siap untuk menerapkan diri ketika menghadapi tantangan dan bertahan dalam tugas dengan memanfaatkan kemampuan yang diperlukan. Kemandirian pendidikan dalam ruang kelas ditentukan oleh kapasitas siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan tugas dengan sukses, bahkan ketika menghadapi tingkat kesulitan yang cukup besar. Di sisi lain, ruang kelas yang berisi siswa dengan efikasi diri rendah seringkali terdiri dari individu yang mudah menyerah, sering mencari bantuan, dan tidak menunjukkan usaha maksimal dalam menyelesaikan tugas sekolah.

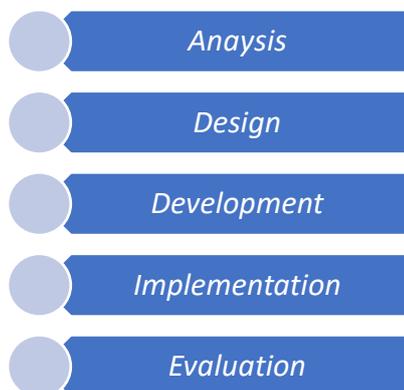
Berdasarkan penulisan terdahulu, penulisan dan pengembangan *flipbook* yaitu sesuai dengan hasil penulisan Widya Nindia pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa pengembangan *flipbook* berhasil dikembangkan dengan hasil perolehan skor 86% yaitu dari ahli materi dengan skor 91% dengan kategori layak. Uji coba respon siswa kelompok kecil memperoleh skor 86,8% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penulisan dan pengembangan *flipbook* yang sesuai dengan hasil penulisan Meljatu Aperta pada 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu berbasis *Kvsoft Flipbook Maker Pro* di Kelas V SD” menunjukkan bahwa pengembangan *flipbook* berhasil dikembangkan dengan hasil perolehan skor dari validator yaitu 91,5% dengan kategori layak. Media juga memperoleh respon dari guru dan siswa dengan nilai rata-rata 97,14% dan 96,13% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penulisan lain juga dilakukan oleh Ni Luh Nuryani pada tahun 2021 dengan judul “Media Pembelajaran *Flipbook*

Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD". Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dikatakan layak dengan memperoleh presentase skor 98%, media memperoleh skor dai ahli media 93%, dari ahli design pembelajaran 92,5%. Berdasarkan dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan *Flipbook* berbasis *augmented reality* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa, serta dapat memudahkan dalam proses pembelajaran khususnya untuk memahami materi dan siswa dapat menambah pengetahuan materi Keragaman Budaya di sekitarnya sesuai dengan lingkungan masing-masing siswa. Media *Flipbook* berbasis *augmented reality* dibuat menarik, inovatif, efektif, dan efisien serta ringkas dimana siswa dapat melihat dengan nyata materi yang akan dipelajari sehingga memudahkan dalam penggunaan *Flipbook* sebagai media belajar. Berdasarkan uraian diatas, penulis merumuskan judul penulisan “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan *Self-efficacy* Pada Siswa Kelas IV di UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar”.

METODE

Pada penulisan ini penulis melakukan penulisan pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development* (R&D). Pengembangan penulisan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development or production* (pengembangan atau produksi), *implementation or delivery* (implementasi atau pengiriman), *evaluation* (evaluasi). Berikut merupakan urutan proses yang dilakukan oleh penulis



Penulisan ini dilakukan di UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Adapun validator dalam penulisan ini yaitu Bapak Fatra Nonggala Putra, S. Kom sebagai ahli media, Ibu Shofi Nur Amalia, M. Pd selaku ahli materi dan Ibu Latifatul Jannah, M. Pd selaku ahli bahasa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penulisan ini yaitu wawancara dan juga angket. Wawancara digunakan sebagai langkah awal dalam menentukan permasalahan sedangkan angket digunakan untuk melakukan validasi kepada ahli dan juga menilai peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa.

Rumus yang digunakan penulis dalam mengolah data dari validator adalah sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi Ahli

T_{se} = Total skor *empiric* yang dicapai

T_{sh} = Total skor *empiric* maksimal

Sedangkan dalam menentukan kevalidan hasil validasi penulis menggunakan tabel kategori sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kevalidan

Presentase	Kategori	Keputusan Uji
100% - 85%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
85% - 70%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
70% - 50%	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
50% - 0%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Untuk mengolah data pre-angket dan post-angket *self-efficacy* penulis menggunakan rumus N-Gain dengan tujuan agar mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality*. Berikut merupakan rumus yang digunakan.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor PostAngket} - \text{Skor PreAngket}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Penulis menggunakan acuan kriteria pengolahan N-Gain sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Keterangan
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Sumber: (Karunia Eka Lestari, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulisan ini menghasilkan produk berupa *flipbook* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan. Berikut merupakan uraian tahapan yang dilakukan penulis untuk mengembangkan media *flipbook* berbasis *augmented reality*.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini penulis melakukan 2 tahap analisis. Analisis pertama yaitu analisis masalah. Analisis masalah ini penulis dapatkan melalui wawancara yang dilakukan penulis kepada Ibu Ibu Anis Rahmawati, S.Pd sebagai guru kelas IV UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar. Hasil analisis masalah yang didapatkan penulis yaitu a) proses pembelajaran terpaku pada LKS, buku paket dan video pembelajaran, b) kurangnya pemberian penguatan materi dari guru, c) kurangnya pengembangan media pembelajaran, d) kurangnya inovasi yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan *self-efficacy* siswa.

Selanjutnya penulis melakukan analisis kebutuhan untuk membantu guru memecahkan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi. Pada tahap ini penulis tertarik untuk mengembangkan media berupa *flipbook* berbasis *augmented reality* pada materi keragaman budaya di untuk meningkatkan kemampuan *self-efficacy* siswa.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini penulis penulis melakukan pengembangan pada media *flipbook* berbasis *augmented reality*. Pengembangan tersebut melalui tahapan sebagai berikut.

a. Penulis merumuskan tujuan dari pembuatan media *flipbook* berbasis

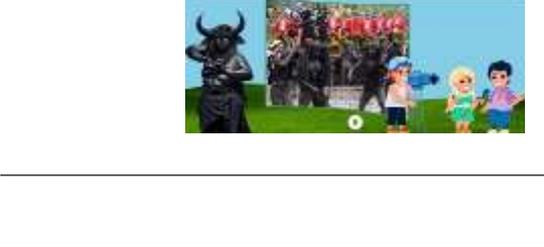
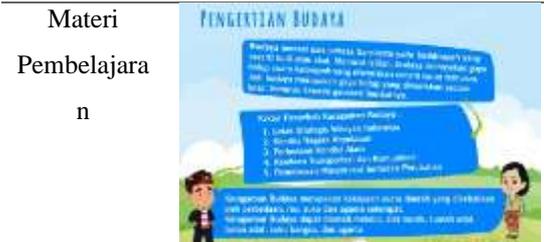
augmented reality, tujuan ini tentunya disesuaikan dengan ATP 4.6.

- b. Penulis kemudian membuat petunjuk penggunaan buku agar siswa dapat menggunakan buk ini secara mandiri tanpa bantuan dari guru.
- c. penulis kemudian melakukan perancangan buku yang menarik dan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rancangan *flipbook* tersebut terdiri dari halaman sampul, lembar identitas siswa, prakata, daftar isi, ATP, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, peta konsep, materi pembelajaran, materi *self-efficacy*, soal latihan, daftar pustaka, biografi penulis.

Berikut merupakan hasil pengembangan media *flipbook* berbasis *augmented reality*.

Tabel 3. Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality*

Halaman Sampul	
Identitas Siswa	
Prakata	



Self-efficacy



Soal Latihan



Daftar Rujukan



Biografi Penulis



3. Development (Pengembangan)

Setelah melakukan pengembangan media *flipbook* berbasis *augmented reality* penulis kemudian melakukan validasi kepada validator untuk mengetahui penilaian validator mengenai media yang dikembangkan penulis. Namun sebelum melakukan validasi penulis melakukan kalibrasi untuk melihat kesesuaian angket terhadap media yang akan menjadi lembar penilaian oleh validator, berikut merupakan hasil kalibrasi yang dilakukan oleh penulis kepada dosen pembimbing.

Tabel 4. Kalibrasi Instrumen Ahli

Instrumen	Presentase	Keterangan
Ahli Media	93%	Sangat Valid
Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	91%	Sangat Valid

Selain melakukan kalibrasi angket untuk ahli penulis juga melakukan validasi angket *self-efficacy* yang akan digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa. Kalibrasi angket ini penulis lakukan kepada siswa kelas V UPT SDN Tulisiryo 02 Kabupaten Blitar. Berikut merupakan hasil pengolahan data kalibrasi menggunakan aplikasi SPSS 27.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Validasi Angket *Self-efficacy*

Butir Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Hasil
1	0,741	0,632	Valid
2	0,898	0,632	Valid
3	0,758	0,632	Valid

4	0,704	0,632	Valid
5	0,758	0,632	Valid
6	0,741	0,632	Valid
7	0,662	0,632	Valid
8	0,758	0,632	Valid
9	0,704	0,632	Valid
10	0,898	0,632	Valid

Hasil skor r_{hitung} pada tabel diatas lebih tinggi dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut dinilai valid dan dapat digunakan untuk melakukan penulisan. Kemudian penulis juga menghitung reliabilitas soal angket tersebut menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27. Berikut merupakan hasil perhitungan data tersebut menggunakan rumus reliabilitas.

Tabel 6. Perhitungan Reliabilitas Angket *Self-efficacy*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	10

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa instrumen angket *self-efficacy* yang diajukan penulis mendapatkan hasil yang reliabel dikarenakan hasil perhitungan dengan rumus Cronbach Alpha mendapatkan skor diatas 0,60.

Setelah penulis melakukan kalibrasi dan dirasa hasilnya sudah sesuai selanjutnya penulis melakukan validasi kepada ahli. Hal ini bertujuan untuk melihat kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian validator terhadap media yang dikembangkan oleh penulis. Berikut merupakan rincian penilaian yang diberikan oleh para validator.

a. Ahli Media

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 7. Penilaian Ahli Media

Instrumen	Jumlah Skor
Ukuran <i>Flipbook</i>	9
Desain Cover <i>Flipbook</i>	14
Desain Isi <i>Flipbook</i>	22
Penggunaan Media	16
Jumlah	61
Presentase	87%
Keterangan Akhir	Sangat Valid

Dari data diatas dapat diketahui bahwa presentase peneilaian dari ahli media mendapatkan skor 87% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Ahli Materi

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 8. Penilaian Ahli Materi

Instrumen	Jumlah Skor
Kelayakan Isi	25
Kompenen Kebahasaan	10
Kompenen Penyajian	15
Jumlah	50
Presentase	100%
Keterangan Akhir	Sangat Valid

Dari data diatas dapat diketahui bahwa presentase peneilaian dari ahli materi mendapatkan skor 100% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

c. Ahli Bahasa

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa.

Tabel 9. Penilaian Ahli Bahasa

Instrumen	Jumlah Skor
Lugas	8
Komunikatif	8
Dialogis dan Interaktif	8
Kesuaian dengan Perkembangan Siswa	9
Sesuai dengan Kaidah Bahasa	7
Jumlah	41
Presentase	82%
Keterangan Akhir	Cukup Valid

Dari data diatas dapat diketahui bahwa presentase peneilaian dari ahli bahasa mendapatkan skor 82% dan termasuk dalam kategori cukup valid.

Berikut merupakan rangkuman hasil penilain dari validator.

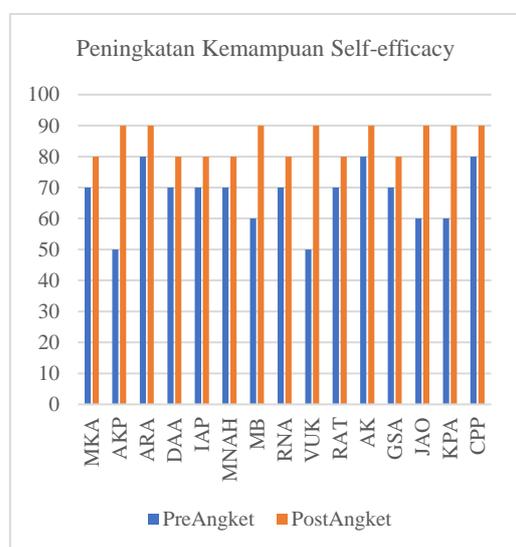
Tabel 10. Penilaian Ahli

Instrumen	Presentase	Keterangan
Ahli Media	87%	Sangat Valid
Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	82%	Cukup Valid

Ketika melakukan validasi kepada validator penulis menerima beberapa saran sebagai bentuk perbaikan agar media yang dikembangkan oleh penulis lebih sempurna. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah melakukan revisi penulis kemudian mengimplementasikan media *flipbook* berbasis *augmented reality* kepada siswa. Penulis melakukan penulisan di kelas IV UPT SDN Tuliskriyo 02 Kabupaten Blitar sejumlah 15 siswa. Untuk menilai peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa penulis memberikan angket sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran. Berikut merupakan hasil pebandingan sebelum dan sesudah dilaksankannya pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality*.



Selanjutnya penulis akan mengolah hasil dari kedua angket tersebut. Berikut merupakan hasil pengolahan data dari angket sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality*.

Tabel 11. Hasil Perhitungan dengan Rumus N-Gain

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	15	.33	.80	.5122	.19995
NGain_Perse n	15	33. 33	80. 00	51.2222	19.99471

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai perhitungan N-Gain pada penulisan ini memperoleh skor 0,5122. Hal tersebut memiliki arti bahwa peningkatan kemampuan *self-efficacy* sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality* termasuk dalam kategori sedang.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality* yang sudah dilakukan. Hasil evaluasi tersebut di antaranya *handphone* yang terbatas menjadikan siswa harus bergantian untuk dapat memanfaatkan media *flipbook* berbasis *augmented reality*, sinyal yang terkadang sulit menghambat pelaksanaan pembelajaran, suasana pembelajaran harus dibuat nyaman mungkin karena siswa mudah terbawa dengan suasana disekitar ketika proses pembelajaran. Hal ini diharapkan menjadi perhatian guru ketika akan melakukan pembelajaran menggunakan media *flipbook* berbasis *augmented reality*.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flipbook* dapat membantu peningkatan kemampuan *self-efficacy* siswa. Media tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi dari ahli dapat diketahui bahwa skor dari ahli media, materi dan bahasa termasuk dalam kategori yang valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hasil pengolahan nilai pre-

angket dan post-angket yang diberikan penulis dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan *self-efficacy* pada siswa berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ini direkomendasikan untuk mendukung peningkatan *self-efficacy* siswa. Saran bagi penulis selanjutnya yakni penulis berharap untuk terus mengembangkan media ini terutama pada bidang teknologi seperti *augmented reality*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Mohamad Fatih, M. Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Cindya Alfi, M. Pd selaku dosen pembimbing 2 karena telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini sebagai bentuk tugas akhir penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Eduksos*, III(2), 59–76. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kontribusi+ilmu+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DN6RFu2pmlPgJ
- Efendi, R. (2013). *Self-efficacy*: Studi Indigenous pada Guru Bersuku Jawa. *Journal of Social and Industrial Psychology*, Vol. 2(No. 2), 61–67. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sip/article/view/2595>
- Fatih, M. (2013). *Pengaruh pola asuh dan self-efficacy terhadap hasil belajar IPA pada siswa SDN Kepanjenkidul 3 Kota Blitar*. <http://repository.um.ac.id/62632/>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning. https://doi.org/10.28926/Riset_Konseptual.V2I2.42, 2(2), 137–149. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/42/44
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. 5(1), 51–62.
- Karunia Eka Lestari, M. R. Y. (2018). *Penulisan pendidikan matematika: panduan praktis menyusun skripsi, tesis, dan laporan penulisan dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi disertasi dengan model pembelajaran dan kemampuan matematis*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1192720>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Ikra-Ith Informatika*, 5(2), 99–107.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlihya, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Fisika*, 326–332.
- Wahyuliani, Y. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti : Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI MIA SMA Negeri 4 Bandung*. <http://repository.upi.edu/30059/>