

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital

Ana Fajriyatin Ni'mah

e-mail: anafajriyatin@gmail.com

Udik Yudiono

e-mail: u_yudiono@unikama.ac.id

Affan Afian

e-mail: affan_afian@unikama.ac.id

(Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas PGRI Kanjuruhan,
Malang)

ABSTRAK: Tujuan adanya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan flipbook digital dalam mata pelajaran ekonomi, khususnya materi Kerjasama Ekonomi Internasional Kelas XI SMA Negeri 6 Malang yang efektif dan layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) yaitu dengan pemerolehan data penelitian guna menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk dengan mengusung model ADDIE yang dikemukakan Dick and Carey. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Pengukuran yang digunakan penelitian ini adalah skala likert. Data dari penelitian diperoleh melalui angket hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, maupun responden siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital ini efektif dan layak digunakan. Data penelitian diperoleh dengan tingkat kelayakan ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 80%, ahli bahasa sebesar 93%, dan Uji coba terbatas pada siswa memperoleh skor 93% dengan jumlah 33 siswa.

Kata kunci – Pengembangan Media Pembelajaran, Flipbook Digital, ADDIE

ABSTRACT: The purpose of this research is to develop learning media using digital flipbooks in economics subjects, especially the material of International Economic Cooperation Class XI SMA Negeri 6 Malang which is effective and feasible to use. The research method used is R&D (Research and Development) by obtaining research data to produce, develop and validate products with carries the ADDIE model proposed by Dick and Carey. This research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The measurement used in this research is a Likert scale. Data from the study were obtained through a questionnaire validated by media experts, material experts, linguists, and student respondents. The results of this study indicate that this digital flipbook learning media is effective and feasible to use. The research data obtained with the feasibility level of media experts by 95%, material experts by 80%, linguists by 93%, and limited trials on students obtained a score of 93% with a total of 33 students.

Kata kunci – Learning Media Development, Digital Flipbook, ADDIE

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk bantuan di lingkungan sekolah untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik adalah melalui media pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Diperlukan inovasi dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif, karena siswa menghadapi kejenuhan saat belajar dengan buku. Pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan cara yang monoton seperti ceramah. Selain guru belum mampu membuat proses pembelajaran yang inovatif dan bervariasi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Inovasi pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook digital* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi dan motivasi pembelajaran kepada siswa.

Adanya media pembelajaran *flipbook digital* ini dapat meningkatkan potensi maupun motivasi siswa dalam belajar (Hidayatullah & Rakhmawati, 2023). Penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* ini juga memerlukan banyak penerapan teknologi agar guru dapat kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook digital* diharapkan akan memudahkan pemahaman isi kegiatan pembelajaran.

Mengingat permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar salah satunya dengan menggunakan *flipbook digital* dalam pembelajaran. Media ajar *Flipbook digital* ini dapat dikatakan baik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih terkesan kurang efektif dan inovatif. Menurut (Yuniarrahaana et al., 2021) media pembelajaran *flipbook digital* merupakan salah satu media ajar yang efektif digunakan saat pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran *flipbook digital* yang akan dikembangkan oleh peneliti dari penelitian sebelumnya terkait materi dan tampilan menu dalam *flipbook digital* dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, dengan tujuan membantu proses pembelajaran guna meningkatkan potensi maupun motivasi siswa dalam belajar.

TINJAUAN PUSTAKA

Flipbook digital merupakan salah satu bahan belajar mandiri yang terstruktur menghadirkan alternatif yang cerdas dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru (Paranita, 2022). Dalam penggunaannya *flipbook digital* memiliki fitur navigasi multimedia yang meningkatkan interaksi antar pengguna (Saparina et al., 2020). *Flipbook digital* ini salah satu media pembelajaran yang praktis dan inovatif serta dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman peserta didik dari materi yang telah diajarkan.

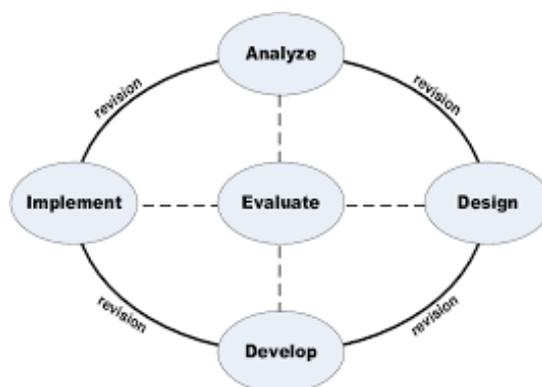
Peran media pembelajaran dalam konteks ilmu pendidikan yaitu kesatuan yang hampir tidak pernah terpisahkan dalam proses belajar mengajar, maka dari itu adanya media pembelajaran harus berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Tafonao, 2018). Pembelajaran ekonomi sendiri yaitu bagian integral dari kurikulum sekolah, didalamnya terdapat kajian perilaku individu maupun masyarakat yang bertujuan memenuhi kebutuhan ataupun membuat keputusan dalam nilai-nilai sosial baik mencakup skala nasional dan internasional (Dewi Sari, Sitompul, 2018). Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki andil yang sangat kuat dalam proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran.

Model pengembangan media pembelajaran ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media

maupun bahan ajar (Nababan, 2020). Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)(Anggraini et al., 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) yaitu dengan pemerolehan data penelitian guna menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk dengan menggunakan model ADDIE lima tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Model ADDIE salah satu model *generic* yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan (Hidayat & Nizar, 2021). Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan tinjauan natural tanpa memanipulasi subjek maupun objek yang ada. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu para siswa kelas XI SMA NEGERI 6 MALANG yang berjumlah 33 siswa. Adapun hasil penelitian ini dapat dilihat dari penilaian oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta responden siswa. Selanjutnya, akan dilakukan uji coba terbatas pada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat efektivitas dan kelayakan dari media pembelajaran *Flipbook digital* yang telah dikembangkan.



1) Gambar 1. Metode ADDIE

Metode yang dilakukan oleh peneliti melalui tahap *analysis* yaitu mengidentifikasi segala yang diperlukan untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada (Sari, 2017). *Design* menentukan rancangan *flipbook digital* yang dikembangkan agar bisa memenuhi kelayakan dalam pemakaian yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan. *Develop* merupakan tahap pengembangan meliputi pembuatan materi serta modifikasi bahan ajar untuk dikembangkan (Hidayat & Nizar, 2021). *Implement* merupakan tahap menerapkan rancangan produk pada situasi nyata dimana telah melewati tahap validasi dan dinyatakan telah layak untuk dilakukan ujicoba kepada siswa (Mulwanti et al., 2022). *Evaluate* merupakan langkah untuk memperbaiki produk berdasarkan saran dari pihak validator (Yulianti et al., n.d.).

Instrument data penelitian menggunakan kuesioner. Kuesioner akan di evaluasi oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa yang menjadi responden (Amanda et al., 2019). Data yang diperoleh berupa Jenis data kualitatif dan data kuantitatif (Anggraini et al., 2021). Peneliti memperoleh data kualitatif dari kritik dan masukan validator, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai evaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan peneliti ketika dilaksanakan uji coba di SMA NEGERI 6 MALANG.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan produk akhir ini adalah pengembangan instrumen dan unsur pembelajaran menggunakan platform *flipbook digital*. Media *flipbook digital* ini berisi materi pembelajaran kerjasama ekonomi internasional dalam bidang ekonomi. Media ini dapat diakses melalui link <http://flipbook-kei.000webhostapp.com/>.

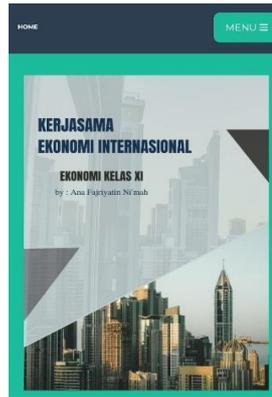
Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital*

Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan kaidah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE), akan tetapi hanya sampai tahap keempat, yaitu analisis, Desain, pengembangan, dan implementasi. Selama tahap analisis, data terkait dengan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar dikumpulkan, dengan fokus pada kebutuhan pembuatan media pembelajaran baru berbasis *mobile-learning* untuk memenuhi tantangan tersebut. Pada tahap analisis, data dikumpulkan melalui observasi langsung untuk memastikan keakuratan dan kepercayaan. Data tersebut akan digunakan sebagai referensi selama pengembangan berlangsung. Pada tahap ini, dilakukan penarikan kesimpulan terkait kebutuhan analisis, analisis peserta didik, identifikasi sumber daya, maupun tujuan pembelajaran.

Tahap analisis, rumusan tujuan pembelajaran maupun penerapan media dilakukan supaya memudahkan komplen materi dengan menggunakan media *flipbook digital*. Selanjutnya, dilakukan identifikasi sumber daya teknologi, fasilitas sekolah, dan kompetensi staf pengajar sebagai pendukung penggunaan media tersebut. Di SMA Negeri 6 Malang, tersedia fasilitas seperti proyektor maupun jaringan *Wi-Fi* yang mendukung penggunaan media *flipbook digital*. Penting untuk memastikan bahwa para pengajar memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media pembelajaran tersebut demi membantu siswa dalam proses belajar.

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan media pembelajaran yang mencakup beberapa langkah. Pertama, peneliti membuat akun *flipbook digital* dengan judul "Kerjasama Ekonomi Internasional". Selanjutnya, peneliti membuat *flowchart flipbook* yang menjelaskan proses penggunaan media tersebut. *Flowchart* tersebut mencakup menu utama dengan opsi daftar isi, isi materi, dan evaluasi. Pemakai media dapat mengakhiri penggunaan dengan kembali ke menu *home* pada *flipbook*. Perangkat yang disiapkan pada tahapan ini telah disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas XI IPS Bab Kerjasama Ekonomi Internasional. Materi disajikan secara ringkas dengan menggunakan gambar teks yang menarik guna meringankan pemahaman peserta didik.

Selanjutnya tahapan pengembangan, peneliti akan melakukan konstruksi media ajar yang sebelumnya telah direncanakan untuk dijadikan bukti produk akhir. Tahapan ini melibatkan pengerjaan produk media ajar, validasi dari produk, dan melakukan perbaikan. Pembuatan media tersebut dengan menggunakan beberapa perangkat meliputi komputer maupun *mobile*. Bahan-bahan yang telah disiapkan pada tahapan desain dirangkai menjadi satu menggunakan komputer/laptop guna dirancang untuk dijadikan *flipbook digital*. Media pembelajaran *flipbook digital* yang dikembangkan memiliki tampilan utama yang muncul setelah meng klik *link*, dengan menu (*home*) yang meliputi daftar isi, Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar, peta konsep materi, isi, dan evaluasi. Setiap menu tersebut berisi sub-materi yang dibahas. Di bawah ini terdapat contoh tampilan menu utama dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Beranda Utama

Pengguna dapat mengakses media pembelajaran secara gratis dan lengkap. Untuk memulai, pengguna perlu mengklik link yang sudah disediakan untuk menuju tampilan beranda dalam *flipbook*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Keunggulan dari media ini sendiri adalah sistem yang sangat responsif dan cepat. Menjadikan salah satu keunggulan yang dimiliki oleh media *flipbook digital* ini.



Gambar 3. Tampilan Menu Home



Gambar 4. Tampilan Daftar isi

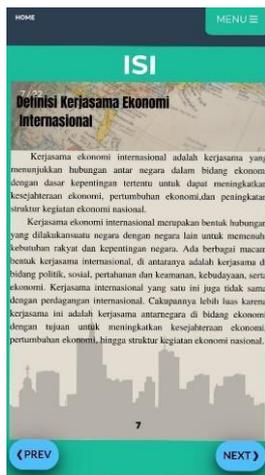


Gambar 5. Tampilan KI&KD

Menu-menu dalam media pembelajaran *flipbook digital* dapat diselaraskan sesuai dengan preferensi pemakaian. Pada fitur menu sistem akan menampilkan halaman yang diinginkan, sebagaimana terlihat pada gambar 3. Pada menu daftar isi (gambar 4), pengguna dapat menyesuaikan materi yang ingin dibahas dengan meng-klik menu yang tersedia di daftar isi untuk membawa mereka ke materi yang diinginkan. Menu selanjutnya adalah KI&KD yang menampilkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) di mana digunakan dalam materi pembelajaran pada media *flipbook digital*, seperti pada gambar 5.



Gambar 6. Peta Konsep Pembelajaran



Gambar 7. Materi



Gambar 8. Evaluasi

Menu selanjutnya yaitu menampilkan peta konsep yang didalamnya berurutan materi pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan Gambar 6. Selanjutnya menu materi gambar 7 berisi tampilan bahasan materi yang berupa gambar teks yang menarik. Untuk menu terakhir yaitu evaluasi, siswa dapat mengakses pertanyaan di menu evaluasi gambar 8.

Langkah berikutnya dalam tahap pengembangan yaitu melakukan validasi oleh beberapa ahli. Validasi ini melibatkan satu validasi ahli media, satu validasi ahli bahasa dan yang ketiga adalah satu validasi ahli materi. Masing-masing ahli memberikan kritik, saran maupun penilaian dari angket validasi yang telah disiapkan peneliti. Masukan yang telah diberikan para ahli digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan untuk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Setelah melewati proses perbaikan produk yang akan dikembangkan, media pembelajaran akan diperiksa kembali oleh para ahli untuk memberikan masukan akhir lewat angket yang peneliti sudah siapkan sebelumnya.

Validasi angket dilakukan dengan tujuan menilai media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Penilaian hasil validasi ahli bahasa mencapai 93%, sedangkan penilaian ahli media sebesar 95%, dan ahli materi memberikan skor penilaian sebesar 80%. Uji coba terbatas yang melibatkan 33 siswa kelas XI IPS di SMAN 6 MALANG menghasilkan skor sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran flipbook digital yang telah diimplementasikan oleh peneliti layak untuk digunakan.

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* ini memiliki implikasi penting dibandingkan pembelajaran berbasis buku teks tradisional (Iffah, 2022). Adanya *flipbook digital* ini dapat membuat pembelajaran dikelas lebih bervariasi lagi dan tidak monoton (Hamid & Alberida, 2021). Penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* ini membuat guru lebih efektif dalam penyampaian materi pembelajaran ekonomi (Simatupang et al., 2020). Adapun yang dimaksud yaitu, media pembelajaran *flipbook digital* memberi kontribusi praktis bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Skala kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* ini merujuk pada (Simaremare & Thesalonika, 2022) yang dijelaskan bahwa rata-rata penilaian ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan responden siswa berkisar 85%-95% termasuk kategori sangat layak untuk

digunakan. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* membutuhkan kesiapan siswa untuk belajar mandiri agar hasil belajar maksimal (Samiati et al., 2022). Dari pandangan tersebut dengan adanya media pembelajaran *flipbook digital* ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif.

KESIMPULAN

Penelitian media pembelajaran yang berbasis *flipbook digital* telah dikembangkan sesuai dengan tahapan model pengembangan oleh Dick and Carey, meliputi *analysis, design, development, implemetation, and evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flipbook digital* yang mencakup materi, gambar, dan evaluasi soal. Media ini dapat publik akses dan dapatkan melalui link *flipbook* berikut : <http://flipbook-kei.000webhostapp.com/>. Berdasarkan penilaian validator, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta uji coba terbatas yang dilakukan media pembelajaran yang dikembangkan dianggap memenuhi standar untuk digunakan. Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan penuh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Dewi Sari, Sitompul, N. (2018). 1, 2, 3 1. 5(2).
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/452>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Iffah, I. (2022). P E N I N G K A T A N A K T I V I T A S B E L A J A R P E S E R T A D I D I K D A L A M. 14–26.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Paranita, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konsel. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2013), 1349–1358.
- Samiati, I., Praheto, B. E., Rahayu, A., & ... (2022). Development of a Digital Flipbook based on the Teachings of Ki Hajar Dewantara Tri N in Thematic Learning in Elementary School. ... *100th Anniversary of ...*, 283–291. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/view/127%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ISECN/article/download/127/61>
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2022). *Development of Early Grade Indonesian E-Modules Using the Kvisoft Flipbook Maker Application*. 7(2), 286–300.
- Simatupang, H., Purnama, D., & Simatupang, Z. (2020). The Development of Best Practice Handbook Learning Strategy Based on Flip Book to Support Blended Learning Processes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012014>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuniarrahaana, S., Matsuna, & A, S. L. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Fisika Untuk Siswa Kelas X Pada Materi Usaha Dan Energi Sma Negeri 1 Matan Hilir Utara. *SKRIPSI Mahasiswa UM*, 9(3), 213–220.
<http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/81579.html>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.