

Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* Pada Muatan Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

I Kade Septatika Raditya^{1*}, I Wayan Sujana² 

^{1,2} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: kadeseptatika12@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menganalisis rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD dan menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD. Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 12 siswa kelas V. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner/angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi media oleh (1) ahli materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90% (sangat baik); (2) hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,5% (baik); (3) ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,7% (sangat baik); dan (4) uji coba perorangan memperoleh persentase skor 95,83% (sangat baik). (5) penilaian siswa melalui uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 94,72% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Flipbook, Problem Solving, IPS

Abstract

This development research aims to analyze the design of problem solving-based flipbook learning media in social studies content material for the proclamation of Indonesian independence in class V elementary school and test the feasibility of problem solving-based flipbook learning media in social studies content material for the proclamation of Indonesian independence for class V elementary school. The subjects of this research trial were learning materials experts, instructional design experts, instructional media experts and 12 fifth grade students. This research was development research using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Methods of data collection using questionnaires, and interviews. The data analysis technique used descriptive quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques. The data collection instrument used a questionnaire/questionnaire instrument. The results of this study indicate that the results of media validation by (1) learning materials experts get a percentage of 90% (very good); (2) the results of the assessment of learning design experts obtained a percentage of 87.5% (good); (3) learning media experts get a percentage of 91.7% (very good); and (4) individual trials obtained a percentage score of 95.83% (very good). (5) student assessment through small group trials obtained a percentage of 94.72% (very good). So, it can be concluded that the problem-solving-based flipbook learning media in Social Sciences, the material content of the proclamation of Indonesian independence, is suitable for use in the learning process.

Keywords: Flipbook learning media, Problem solving, Social Science

1. PENDAHULUAN

Guru dituntut agar mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif bagi siswa. Apalagi dilihat dari karakteristik siswa SD yang masih berada pada tahap operasional

History:

Received : August 01, 2021
Revised : August 15, 2021
Accepted : September 03, 2021
Published : September 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



konkret, yang mana pada tahap ini aktivitas mental siswa terfokus pada obyek-obyek yang nyata dan siswa sudah mempunyai kemampuan untuk berpikir logis yang dibantu dengan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata. Dengan kata lain, dalam kegiatan pembelajaran siswa masih memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan siswa untuk berpikir (Melinda et al., 2018; Sugiarti & Handayani, 2017). Sehingga, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan guru untuk membantunya dalam menyampaikan materi sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mampu menyalurkan pesan, merangsang pikiran, dan keinginan siswa yang terdiri dari gabungan aspek audio dan visual guna mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran sehingga mampu menciptakan ketertarikan bagi siswa untuk belajar (Rohani, 2019; Wahyuni et al., 2018; Wijayanti & Christian Relmasira, 2019). Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa (Farista & Ilham, 2019; Tafonao, 2018).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan *flipbook* berbasis *problem solving* ini. Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah (Ridwan, 2016; Surahman & Mukminan, 2017). Ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat (Ruskandi & Ferdian, 2015; Siregar et al., 2022). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat (Ratnawati, 2013; Yuanta, 2020). Ilmu Pengetahuan Sosial atau (IPS) adalah ilmu yang dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosial yang menyangkut hubungan kemanusiaan (Abidin et al., 2021). Mata pelajaran IPS merupakan seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu-ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosio-kultural untuk tujuan Pendidikan (Haryanto, 2019; Wulansari, 2017). Untuk memahami masalah pendidikan IPS seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (*mode of inquiry*), metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, di samping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial.

Salah satu media pembelajaran yakni media *flipbook* yang cocok digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Dengan memanfaatkan penggunaan *flipbook*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik dan prestasi belajar siswa lebih meningkat. *Flipbook* juga dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini et al., 2013). Kelebihan *flipbook* yang lain adalah dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Rahmawati et al., 2017; Susilana & Riyana, 2008).

Untuk menunjang penggunaan media *flipbook* diperlukan pendekatan efektif yang berbasis *problem solving*. *Problem Solving* merupakan suatu tipe pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Shoimin, 2014). *Problem solving* adalah metode

pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk di selesaikan (Kiranadewi & Hardini, 2021; Muliawan, 2016). Penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis problem solving dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media dengan presentase 97,6 %, kevalidan materi 87%, serta hasil angket peserta didik dan guru dengan perolehan rata-rata 91% (Nirmala & Istianah, 2020). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbook sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi metamorphosis kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan hasil penilaian media dari penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor (98%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor (93%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor (92,5%) dengan kualifikasi sangat baik, dan dari subjek uji coba perorangan dari siswa memperoleh persentase skor (95%) dengan kualifikasi sangat baik (Nuryani & Surya Abadi, 2021). Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* layak digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian dengan hasil riset validasi pakar media didapatkan persentase sebesar 86.6% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian pakar materi didapatkan persentase sebesar 90.6% dikategorikan “sangat layak. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86.80%, dan uji kelompok besar didapatkan persentase sebesar 87.40%, sehingga media tersebut dinyatakan “sangat layak” (Sari & Ahmad, 2021). Dapat disimpulkan dari perolehan penilaian bahwa media flipbook digital pada bidang IPS materi indahny keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi maupun materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipbook* berbasis *problem solving* khususnya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia IPS. Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *flipbook* berbasis *problem solving*. *Flipbook* atau *digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta media yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran khususnya materi peristiwa proklamasi kemerdekaan indonesia secara mudah dan efisien yaitu dengan penggunaan media *flipbook*.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VC di SD Negeri Tulangampiang. Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa melalui uji coba perorangan, dan uji kelompok kecil. Penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE digunakan karena model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang berlandaskan pada pendekatan yang efektif dan efisien dan model ADDIE juga memberi

peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap, sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Langkah-langkah dari model ADDIE yaitu terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Angko & Mustaji, 2013; Harjanta & Herlambang, 2018).

Pada tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis (*Analyze*). Pada tahap ini dilakukan analisis yaitu analisis karakteristik siswa, analisis fasilitas belajar, serta analisis konten. Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap perancangan (*design*). Perancangan dilakukan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan. Pada tahap ini dimulai dari pembuatan materi, membuat *flowchart*, *storyboard*, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menetapkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan serta membuat instrumen penilaian produk. Berikutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini produk yang telah dirancang dikembangkan serta disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya serta materi pelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya dan sudah disepakati. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* yang dibuat pada tahap pengembangan ini dilakukan melalui uji coba produk. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode non tes dengan melakukan penyebaran kuisisioner kepada subjek penelitian. Penyebaran kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui penilaian responden terhadap media pembelajaran yang dibuat. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian produk terdiri dari Instrumen ahli isi pembelajaran, instrumen ahli media pembelajaran, instrumen media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* oleh para ahli dan uji coba perorangan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	1
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	3
2.	Materi	a. Ketepatan materi	4	4
		b. Kedalaman materi	5	5
		d. Kelengkapan materi	6	6
		e. Kemenarikan materi	7	7
		f. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	8	8
		g. Materi didukung dengan media yang tepat	9	9
		h. Materi mudah dipahami	10	10
3.	Bahasa	i. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	11	11
		a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	12	12
4.	Evaluasi	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	13	13
		a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	14	14
		c. Kesesuaian soal dengan karakteristik siswa	15	15
Banyak				15

(Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1.	Desain Pesan	a. Konsistensi tema	1	8
		b. Kesesuaian desain cover dengan materi	2	
		c. Keterbacaan teks	3	
		d. Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran	4	
		e. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	5	
		f. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	6	
		g. Kesesuaian gambar dan tata letak	7	
		h. Kesesuaian desain cover	8	
		a. Kemudahan dalam pengoprasian	9	
2.	Pengoperasian	b. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	10	4
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar	11	
		d. Siswa dapat menggunakan media secara berulang	12	
		a. Keakuratan materi dalam media	13	
3.	Ketepatan, Terkini, Kejelasan	b. Keterbaruan materi dalam media	14	3
		c. Kejelasan materi dalam media	14	
		Banyak		

(Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		b. Kesesuaian antara tujuan dan materi	2	
		a. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis	3	
2.	Strategi	b. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	4	5
		c. Memberikan contoh untuk pemahaman konsep	5	
		d. Penyajian materi menarik dan sesuai dengan katakteristik siswa	6	
		e. Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri	7	
		a. Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep	8	
3.	Evaluasi	b. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	9	3
		c. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	10	
Banyak			10	

(Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek	Instrumen	No. Butir	Banyak Butir
1.	Tampilan	a. Kejelasan teks	1	5
		b. Kejelasan gambar	2	
		c. Kemenarikan tampilan media	3	
		d. Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi	4	
		e. Kesesuaian dalam penggunaan musik pendukung pada media	5	
2.	Materi	a. Kemudahan pemahaman materi	6	2
		b. Kejelasan uraian materi	7	
3.	Pengoperasian	a. Kemudahan pengopeasian	8	2
		b. Ketertarikan menggunakan media	9	
4.	Motivasi	a. Media memberikan semangat siswa dalam belajar	10	1
Banyak				10

(Suartama, 2016)

Data yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner/angket untuk validasi produk berupa skor, komentar, masukan dan saran terkait dengan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data dari hasil penyebaran kuisisioner untuk validasi produk yang diberikan kepada ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan siswa pada saat uji perorangan. Jawaban dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli isi, ahli desain pembelajaran dan siswa dianalisis menggunakan skala Like. Selanjutnya, hasil perhitungan dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli isi, ahli desain pembelajaran dan siswa kemudian dihitung persentasenya untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan guna untuk mengambil keputusan terkait kualitas dan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Solving*. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* ini menggunakan rancangan yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima langkah/tahapan. Tahap pertama, yaitu analisis (*analysis*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan analisis karakteristik siswa, analisis fasilitas sekolah dan analisis konten dengan cara melakukan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri Tulangampian. Adapun hasil analisis yang dilakukan berdasarkan wawancara diketahui bahwa karakteristik siswa kelas VC di SD Negeri Tulangampian tergolong siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik. Hasil Analisis Fasilitas belajar diketahui bahwa sekolah telah memiliki fasilitas belajar seperti LCD, proyektor, dan speaker. Sedangkan saat pembelajaran daring (*online*) siswa telah difasilitasi berupa gawai maupun laptop oleh orang tuanya untuk belajar. Berdasarkan materi pembelajaran yang telah dipilih maka dapat diidentifikasi kompetensi

dasar dan indikator pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar Tulangampian.

Tahap kedua yakni Perancangan Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan media *Flipbook* adalah melakukan perancangan. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu membuat rancangan desain (*Flow Chart* dan *Storyboard*). Serta komponen media *Flipbook* dengan menggunakan Flipbookpdf.net dan *Miscrosoft Word 2013* serta berbantuan *CorelDraw X7*. Pembuatan *flowchart* dan *Storyboard* yang merupakan suatu rancangan berupa teks dan tata letak gambar. Selain itu pada tahap perancangan dilakukan juga Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) RPP dirancang bertujuan untuk mengarahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan berupa video pembelajaran. Pada tahap perancangan juga disusun instrument Penilaian Produk. Instrument ini digunakan dalam melaksanakan uji coba 3 orang ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu berupa angket/kuesioner.

Tahap ketiga yakni Pengembangan (*Development*) dilakukan kegiatan memproduksi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat serta pada tahap ini juga melakukan uji coba produk ke para ahli dan siswa. Uji coba produk yang diberikan kepada siswa meliputi uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa kelas Vc, serta uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa kelas Vc. Tahap keempat yakni Implementation maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba perorangan. Uji coba perorangan ini dilakukan oleh tiga orang siswa kelas Vc di SD Negeri Tulangampiang yang terdiri dari satu siswa dengan hasil belajar IPS rendah, satu siswa dengan hasil belajar IPS sedang, dan satu siswa dengan hasil belajar IPS tinggi. selanjutnya produk akan di uji coba kepada siswa dengan jumlah yang lebih besar dari uji coba perorangan yaitu uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan oleh sembilan orang siswa kelas Vc di SD Negeri Tulangampiang yang terdiri dari tiga siswa dengan hasil belajar IPS rendah, tiga siswa dengan hasil belajar IPS sedang, dan tiga siswa dengan hasil belajar IPS tinggi. Uji validitas dari produk yang dikembangkan dilakukan dengan penyebaran kusioner yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji validitas ini bertujuan untuk menguji tingkat keefektifan atau kelayakan produk dari produk/media yang dikembangkan. Hasil validitas pengembangan media pembelajaran gambar berseri menurut ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan lebih rinci disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Persentase Hasil Uji Validitas

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Materi Pembelajaran	90%	Sangat Baik	Tidak Perlu revisi
2.	Ahli Desain Pembelajaran	87,5%	Baik	Tidak Perlu revisi
3.	Ahli Media Pembelajaran	91,7%	Sangat Baik	Sedikit revisi
4.	Uji Coba Perorangan	95,83%	Sangat Baik	Tidak Perlu revisi
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	94,72%	Sangat Baik	Tidak Perlu revisi

Berdasarkan [Tabel 5](#) diketahui bahwa secara keseluruhan hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* yang dikembangkan memperoleh persentase yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil secara berturut-turut memperoleh persentase sebesar 90%, 87,5%, 91,7%, 95,83%, dan 94,72% sehingga media pembelajaran media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* yang dikembangkan layak untuk

digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, dari hasil uji validitas produk yang telah dilaksanakan diperoleh masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa guna untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Adapun hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Desain Media pembelajaran *flipbook*



Gambar 2. Desain Isi Media *Flipbook*

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* yang telah dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik sehingga media *flipbook* dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli materi menilai pada aspek materi, pernyataan materi disajikan secara mendalam, secara lengkap, dan mudah dipahami mendapatkan skor 3 yang berarti ahli menyatakan setuju, dan pernyataan materi yang disajikan secara tepat, secara menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, serta penting untuk dipelajari siswa memperoleh skor 4 yang berarti ahli menyatakan sangat setuju. Pada aspek tata bahasa, pernyataan penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten mendapatkan skor 3 yang berarti ahli menyatakan setuju serta Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4 yang berarti ahli menyatakan sangat setuju. Pada aspek evaluasi terdapat pernyataan soal yang disajikan sesuai dengan materi dan sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4 yang berarti ahli menyatakan sangat setuju. Atas penilaian dari ahli materi pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media *flipbook* yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia IPS.

Ahli desain pembelajaran memberi penilaian materi pembelajaran terdapat aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Pada aspek tujuan, pernyataan tujuan pembelajaran sesuai dengan sesuai dengan kompetensi dasar, dan keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan materi memperoleh skor 4 yang berarti ahli menyatakan sangat setuju. Pada aspek strategi, pernyataan penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis, Penggunaan media dalam pembelajaran mampu memberikan motivasi siswa untuk belajar. Dari penilaian dari ahli desain pembelajaran, maka data dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari aspek media, media disajikan dengan tepat/akurat, dan Gambar yang disajikan dalam media dapat dilihat dengan jelas memperoleh skor 4 yang berarti ahli menyatakan sangat setuju dan Media disajikan dengan materi yang terkini mendapatkan skor 3 yang berarti ahli menyatakan setuju. Dengan demikian media *Flipbook* memiliki peran yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Ditinjau dari uji coba

perorangan hasil angket diperoleh skor persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil komentar dan saran siswa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan mendapatkan respon positif. Siswa mudah menggunakan media *flipbook* dan materi dengan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Ditinjau dari Uji Coba Kelompok Kecil hasil data dikelompokkan berdasarkan kategorinya. Berdasarkan hasil angket kelompok hasil belajar IPS kategori rendah memperoleh persentase skor 91,67%, hasil angket kelompok hasil belajar IPS kategori sedang memperoleh persentase skor 97,5%, sedangkan hasil angket kelompok hasil belajar matematika kategori tinggi memperoleh persentase skor 95%. Jadi, hasil dari uji coba kelompok kecil, setiap kelompok yang menjadi responden dihitung rata-ratanya untuk memperoleh satu persentase skor yang mewakili tiga kelompok. Hasil rata-rata persentase skor siswa memperoleh hasil 94,72% dengan kualifikasi sangat baik. Pemerolehan kualifikasi tersebut disebabkan karena media pembelajaran *flipbook* ini dapat membuat siswa fokus, dan termotivasi dalam menyimak pembelajaran yang diberikan. Hal ini didukung media pembelajaran pembelajaran bermanfaat untuk memperkuat pembelajaran, memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar dan melakukan pembelajaran secara nyata (Ngure et al., 2014). Seorang pendidik diharuskan bisa mengembangkan, memanfaatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman serta kreativitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang diperlukan oleh siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran (Benson & Odera, 2013). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Arsyad, 2014). *Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Kelebihan *flipbook* yang lain adalah dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana & Riyana, 2008).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dengan hasil riset validasi pakar media didapatkan persentase sebesar 86.6% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian pakar materi didapatkan persentase sebesar 90.6% dikategorikan “sangat layak. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86.80%, dan uji kelompok besar didapatkan persentase sebesar 87.40%, sehingga media tersebut dinyatakan “sangat layak” (Sari & Ahmad, 2021). Dapat disimpulkan dari perolehan penilaian bahwa media *flipbook* digital pada bidang IPS materi indahny keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Berdasarkan hasil perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan saintifik layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 14 Bandar Lampung.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa hasil perhitungan validasi produk media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan hasil review ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan

kualifikasi baik, hasil riview ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,7% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 95,83% dengan kualifikasi sangat baik. hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 94,72% dengan kualifikasi sangat baik Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada Pokok Bahasan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Mas Ramadhan, G., & Kusniawati, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(5), 5.
- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarisman, S. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 102–119.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Benson, A., & Odera, F. (2013). Selection and use of media in teaching Kiswahili language in secondary schools in Kenya. *Internationa Journal of Information and Communication Technology Reseach*, 3(1).
- Farista, R., & Ilham, A. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>.
- Haryanto, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray SDN 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 171–183.
- Kiranadewi, D. F., & Hardini, A. T. A. (2021). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PPKn. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.33860>.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Muliawan. (2016). *Model Pembelajaran Spektakuler*. Ar-Ruzz Media.
- Ngure, G., Nyakrawa, B., Kimani, E., & Mweru, M. (2014). Utilization of Instructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teacher Training Colleges in Nairobi County, Kenya. *Researchjournali's Journal of Education*, 2(7).
- Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Nuryani, N. L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.

- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>.
- Ratnawati, E. (2013). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *EDUEKSOS: Jurnal Pendiidkan Sosial Dan Ekonomi*, 2(1), 1–6.
- Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam Membentuk SDM Beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27–35. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060>.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Ruskandi, K., & Ferdian, Y. (2015). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Larning Dalam Pembelajaran IPS di SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Metodik Didaktik*, 10(1), 69–77. <https://doi.org/10.17509/md.v10i1.3243>.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012/pdf>.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Siregar, A., Kalsum, U., & Rambe, S. M. (2022). Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa di MTS PAB 2 Sampali. *Lokakarya: Journal Research and Education Studies*, 1(1), 1–10.
- Suartama, I. . (2016). *Bahan Ajar: Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Undiksha.
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109–118. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1475>.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wahyuni, N. L. ., Wibawa, I. M. ., & N.T, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 203–210. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v2i3.15959>.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.
- Wulansari, L. (2017). Peningkatan Kemampuan Problem Solving Melalui Penggunaan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 5(2), 151–159. <http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika%0A>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.