

Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta

Rani Surya Pangestu^{1✉}, Kristi Wardani¹, Pramudya Cahyandaru^{1✉}, Arya Dani Setyawan¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar/FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No 1043, Daerah Isimewa Yogyakarta, 55167, Indonesia

Abstract

This development research aims to 1) develop teaching materials for learning IPAS content of Indonesiaku Kaya Budaya using a digital flipbook of class IV, and 2) To determine the feasibility and quality of teaching materials with flipbook modifications in IPAS learning content of Indonesiaku Kaya Budaya class IV. The type of research used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The product developed by the researcher is in the form of Digital Flipbook Media which refers to the science and technology material content of Indonesiaku Rich in Culture, Topic B Indonesia Cultural Wealth, Class IV. This research was carried out at SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. The subjects in this study are teachers of class IV C and students of class IV C. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires/questionnaires, documentation. The data analysis techniques used are using Qualitative Descriptive and Quantitative Descriptive. The results of this study are 1) Digital flipbook media for grade IV elementary school students on the Indonesiaku Kaya Budaya material. 2) The assessment of product feasibility by media experts received an average score of 82.5% with very good criteria, the assessment by material experts received an average score of 90% with very good criteria. The response of class IV C teachers obtained an average score of 92.5% with very good criteria. The results of the study show that digital flipbook media is very good or very suitable for use in learning.

Keywords: Development; Digital Flipbook; Literacy Culture; Ipas Payload

✉ Corresponding author : Pramudya Cahyandaru
Email Address : pramudya@ustjogja.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan mendasar untuk dipenuhi dalam kehidupan. Dalam setiap proses Pendidikan manusia melalui kegiatan belajar dengan memperoleh pengalaman serta pengetahuan yang dapat dijadikan bekal keterampilan fungsional dan penguasaan disiplin ilmu pengetahuan. Membaca mengambil peran penting dalam keberhasilan meningkatkan sumber daya manusia. Dengan Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan potensi afektif, kognitif dan psikomotor sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, unggul dan dapat bersaing demi kemajuan bangsa.

Literasi secara sederhana diartikan seseorang yang memiliki keterampilan untuk memahami informasi dan mengelolah pada saat melakukan kegiatan menulis dan membaca. Menurut Haryanti dalam Ni Nyoman dan Luh Putu (2018, hlm.2) Budaya literasi merupakan kebiasaan yang dilakukan berupa kegiatan berfikir dimana didalamnya diikuti dengan sebuah proses menulis dan membaca. Pendidikan literasi adalah aspek utama yang harus diterapkan oleh setiap

sekolah. Dalam proses pembelajaran Keterampilan membaca sangat dibutuhkan dalam mempelajari materi dalam berbagai bidang pembelajaran. Dengan memunculkan budaya literasi pada diri seorang anak dapat menciptakan peluang hidup kearah yang lebih baik. Dimulai dari tingkat keberhasilan di sekolah dan dalam bermasyarakat. Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat literasi yang sangat rendah dibandingkan negara-negara lain.

Yunus Abidin (2018, hlm.277) menyatakan bahwa pada tahun 2007 berdasarkan hasil penilaian Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) Indonesia menduduki peringkat ke 48 dari 56 negara. Sedangkan Pada tahun 2009 penilaian yang dilakukan oleh PISA terhadap siswa Indonesia Kembali menunjukkan hasil yang rendah yakni sebesar 402 kondisi ini menempatkan Indonesia pada peringkat ke 57 dari 65 negara yang dinilai oleh OECD pada tahun 2010. Tahun 2012 dan 2015 hasil masih sama yaitu siswa Indonesia masih memiliki kemampuan membaca yang rendah.

Permasalahan literasi menjadi masalah yang harus mendapatkan perhatian khusus dilihat dari kurangnya minat baca masyarakat khususnya peserta didik di Indonesia. Budaya literasi di Indonesia menjadi sangat rendah hal ini dikarenakan beberapa penyebab seperti sekolah yang kurang memperhatikan budaya literasi terhadap peserta didik dimana lingkungan dan budaya sekolah yang tidak bisa mewujudkan dan melaksanakan kegiatan untuk menjadikan peserta didik gemar membaca dan terampil. Sekolah memiliki peran penting dalam wadah perorganisasian pembelajaran. Sayangnya ketersediaan sarana prasarana yang tidak merata di setiap sekolah menjadikan hambatan yang serius. Selain itu peserta didik yang tidak lagi tertarik dengan buku memperburuk budaya literasi yang semakin dilupakan. Bahkan untuk meningkatkan literasi peserta didik disediakan perpustakaan berjalan yang datang ke setiap sekolah membawa buku-buku baru namun sayangnya upaya ini tidak banyak mengambil perhatian peserta didik untuk membaca. Walau ketersediaan buku yang melimpah juga tidak membuat peserta didik tertarik untuk membaca. Jika hal ini terus terjadi peningkatan budaya literasi memiliki kemungkinan yang kecil.

Perkembangan teknologi dan informasi di era 4.0 memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk Pendidikan. Teknologi dalam Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Di era teknologi peserta didik lebih tertarik dengan gawai dibandingkan buku. Guru menjadi salah satu tokoh penting dalam terlaksananya proses pembelajaran dimana memiliki kewajiban dalam mengintegrasikan teknologi sehingga terciptanya media baru yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi tentunya memudahkan kita dalam menemukan informasi dan dapat memunculkan inovasi-inovasi baru bagi Pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan teknologi.

Menurut Ki Hadjar Dewantara salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan Tri N. Dalam penerapan Tri N ada tiga tahapan dalam melaksanakan ajaran Tri N, yaitu niteni, Dimana peserta didik dapat terlebih dahulu mengamati dan memperhatikan setiap proses secara sesama terlebih dahulu terhadap petunjuk yang dijelaskan oleh guru. Niroke merupakan tahapan Dimana guru memastikan bahwa setiap

peserta didik telah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Nambahke artinya peserta didik dapat bebas berkreasi sesuai dengan individu peserta didik masing- masing.

Dalam proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun ketersediaan media pembelajaran yang masih minim keberadaanya. Sedangkan media pembelajaran adalah faktor yang bisa menyebabkan menurunnya literasi di sekolah dasar. Hal ini bisa terjadi karena media yang digunakan guru untuk memaparkan materi dalam proses pembelajaran kurang menarik minat dan juga perhatian peserta didik untuk membaca. Selain itu, media yang digunakan saat ini kurang beragam. Sehingga diperlukan Upaya guna meningkatkan literasi membaca pada peserta didik dengan media yang interaktif. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dan juga kreatif guna menarik minat peserta didik khususnya dalam membaca.

Menurut Arsyad (2015, hlm.3) media pembelajaran adalah alat bantu baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Negara (2014, hlm.253) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi begitu banyak media yang bisa digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran digital yang sering dijumpai juga seperti e-book/ e-modul dengan format PDF mempunyai beberapa kelebihan dengan akses menggunakan smartphone/ laptop. Namun format pdf pada e-modul memiliki kesamaan seperti buku cetak yaitu hanya berupa teks dan gambar saja. Bahan ajar dengan format PDF kurang interaktif.sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran. hal ini tentunya berpengaruh pada berkurangnya minat baca bagi peserta didik dalam membaca juga memahaminya.

Berdasarkan hasil dari observasi pra penelitian yang bertempat di SD Negeri Bhayangkara pada 10 Januari – 17 Februari 2023 dan observasi lanjutan pada tanggal 13 September 2023 ditemukan permasalahan yang menunjukkan bahwa kurangnya budaya literasi pada peserta didik dikarenakan kurangnya minat membaca pada peserta didik. Peserta didik yang tidak lagi tertarik dengan buku hal ini terjadi dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan gawai dibandingkan dengan buku sehingga menjadikan perpustakaan yang kurang dikunjungi oleh peserta didik. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap peningkatan literasi yang ingin dicapai. Perlunya perhatian lebih serius oleh pihak sekolah dalam budaya literasi di sekolah dalam melaksanakan kegiatan untuk menjadikan peserta didik gemar membaca dan terampil.ketersediaan media pembelajaran yang masih minim keberadaanya. Media yang digunakan juga membutuhkan pembaruan mengikuti teknologi yang sedang berkembang dan media yang kurang interaktif, inovatif dan juga kreatif. Peserta didik yang kurang aktif dan kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut perlunya memunculkan inovasi-inovasi yang interaktif dan baru bagi media pembelajaran seperti memberikan gambar, teks,

audio, video, atau animasi guna mengurangi rasa bosan dan tertarik pada saat peserta didik membaca e-book / e-modul dalam melakukan pembelajaran. Perkembangan teknologi mendorong adanya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian bahan ajar dapat diubah ke dalam bentuk digital. Pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dimodifikasi dengan digital flipbook merupakan salah satu solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran peserta didik di era revolusi industri 4.0. Dengan menggunakan media flipbook dalam pembelajaran akan menarik dan memunculkan media yang beragam dari segi tampilan visual dan audio visual. Media flipbook merupakan buku berbentuk scrapbook dalam format virtual yang berisi materi pembelajaran. flipbook juga memiliki beberapa kelebihan seperti dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, serta dapat dipadukan dengan warna untuk menarik perhatian siswa. Selain itu flipbook dapat membantu siswa meningkatkan kemampuannya dalam menangkap hal-hal atau peristiwa-peristiwa abstrak yang tidak dapat disajikan didalam kelas. Maka dari itu, penggunaan materi pembelajaran digital flipbook merupakan solusi yang cemerlang guna menciptakan suasana pembelajaran kelas yang lebih menarik, komunikatif, interaktif serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Media flipbook dinilai cocok untuk pengembangan kurikulum saat ini yaitu Pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka. Pada kurikulum Merdeka IPAS merupakan gabungan dari dua mata Pelajaran yaitu IPA dan IPS. Dengan menggabungkan kedua mata Pelajaran tersebut, peserta didik dapat mampu mengelola lingkungan alam dan sosial. Salah satu materi pembelajaran yang dapat menggunakan media flipbook adalah Indonesiaku Kaya Budaya, pembahasan topik SD kelas IV dinilai tepat karena penyajiannya memerlukan gambar realistik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas. Peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian lebih dalam dengan judul "Pengembangan Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017, hlm.407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2013, hlm.35) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang mana lebih berorientasi terhadap upaya yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang kemudian produk tersebut diuji kelayakan dan efektifitasnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini

berfokus pada pengembangan produk media flipbook pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD Negeri Bhayangkara.

Prosedur pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada teori ADDIE. Menurut I Made (2013, hlm.16) pada teori ADDIE terdapat 5 tahap pengembangan model atau metode pembelajaran yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru kelas, dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi deskriptif kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bhayangkara yang terletak di Jl. Kemakmuran No.5, Klitren, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. Persiapan dilaksanakan pada tanggal 13 September 2023 dimana peneliti melaksanakan observasi. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024 dan 20 Maret 2024 bertempat di SD Negeri Bhayangkara. Pada tahapan analisis dilakukan guna mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas khususnya pada pembelajaran IPAS. Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Bhayangkara maka dapat diketahui bahwa guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan literasi pada peserta didik pada pembelajaran IPAS serta belum juga tersedia media pembelajaran elektronik berbasis literasi yang digunakan oleh guru. Pembelajaran IPAS merupakan muatan yang tepat dalam mengembangkan budaya literasi pada peserta didik namun belum dimanfaatkan oleh guru untuk mengintegrasikan kompetensi literasi pada pembelajaran IPAS. Dari identifikasi tersebut dapat dilihat bahwa literasi peserta didik pada pembelajaran IPAS belum terdapat perangkat pembelajaran seperti media dan juga bahan ajar berbasis literasi. Maka dari analisis masalah tersebut, peneliti mendapatkan potensi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu flipbook Digital untuk meningkatkan budaya literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Bhayangkara. Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik, peserta didik lebih senang dengan pembelajaran di lingkungan sekitar dan bermain sambil belajar hal ini bermaksud dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar yang interaktif sehingga meningkatkan semangat belajar pada peserta didik. Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis bahwa kelas IV SD Negeri Bhayangkara telah menggunakan kurikulum merdeka. Pada analisis materi peneliti menentukan materi yang akan digunakan dimana materi yang akan dimuat pada media flipbook digital yaitu pembelajaran IPAS materi BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

Pada tahapan desain peneliti membuat gambar besar berupa gambaran dari materi yang akan dipaparkan yaitu keberagaman kebudayaan indonesia baik berupa baju adat, makanan daerah dan sebagainya. Disertai juga dengan gambar animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu peneliti menentukan desain cover, gambar, font, dan gaya bahasa yang akan digunakan

dalam produk flipbook. Tahap development (pengembangan) meliputi pengembangan produk dan pengembangan instrument validasi dan uji coba. Tahap pengembangan produk peneliti mulai merealisasikan produk sesuai dengan rancangan media yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Peneliti mendesain media flipbook menggunakan Power Point sesuai dengan rancangan. Media flipbook memandukan dan menyajikan ilustrasi, gambar dan gaya tulisan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media flipbook juga menyajikan isu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pada tema Indonesiaku kaya budaya. Lembar validasi dilakukan pada uji validasi oleh validator ahli media dan ahli materi hal ini bertujuan untuk mengoreksi dan menentukan kekurangan pada produk sebelum media flipbook digital akan diuji coba kepada peserta didik dan guru. Adapun indikator yang digunakan oleh validator ahli materi ialah aspek konteks, tujuan, pengetahuan dan kelengkapan sumber belajar. Indikator ahli media yaitu aspek penyajian umum dan tampilan umum.

Pada tahap implementation (implementasi) meliputi uji validasi dan uji kelayakan atau uji

coba produk. Peneliti melakukan proses validasi kepada validator ahli media dan ahli materi sebelum produk media flipbook diuji coba kepada subjek penelitian. Produk media flipbook digital yang sudah diperbaiki melalui validasi 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi kemudian akan diuji kelayakan ini dilakukan dengan mempresentasikan flipbook digital menggunakan proyektor yang terdapat pada kelas. Uji ini dilaksanakan guna mengetahui kelayakan produk dengan menggunakan angket respon yang telah diberikan kepada peserta didik dan guru kemudian akan dikembalikan kepada peneliti untuk selanjutnya skor dalam angket tersebut akan diolah dan dianalisis.

Pada tahap evaluasi (evaluation), dilaksanakan guna untuk perbaikan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada pengembangan produk media flipbook digital dilakukan revisi dan perbaikan disetiap tahap pengembangan sampai produk dinyatakan valid sehingga media dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Evaluasi formatif dilakukan pada saat awal proses pembelajaran sampai pada akhir proses penelitian dan pengembangan media flipbook sehingga dapat dikatakan layak. Evaluasi pada desain produk dilakukan dengan menentukan tampilan pada media flipbook baik dari segi warna, gambar, kegiatan, materi, dan Latihan soal yang akan digunakan. Evaluasi formatif dalam pengembangan media flipbook dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik guna perbaikan dan penyempurnaan media flipbook digital.

1. Hasil Uji Validasi

a. Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media terhadap media flipbook digital untuk meningkatkan budaya literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Bhayangkara diperoleh hasil pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

| No | Pertanyaan | Skor |
|---------------------|---|------|
| Kemenarikan | | |
| 1. | Media <i>flipbook</i> di desain dengan tampilan yang terorganisir dan memiliki daya Tarik | 3 |
| 2. | Media <i>flipbook</i> mudah digunakan kapan saja dan Dimana saja | 4 |
| 3. | Kejelasan foto, animasi dan video dengan kualitas baik | 3 |
| Tampilan | | |
| 4. | Media <i>flipbook</i> menggunakan warna dan huruf yang dapat menarik minat peserta didik | 4 |
| 5. | Media <i>flipbook</i> menggunakan jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca | 4 |
| 6. | Media <i>flipbook</i> menggunakan perpaduan warna yang menarik | 3 |
| 7. | Media <i>flipbook</i> menggunakan gambar animasi yang memiliki daya Tarik | 3 |
| Keseimbangan | | |
| 8. | Media <i>flipbook</i> memiliki cover dengan komposisi tata letak tulisan yang baik | 3 |
| Manfaat | | |
| 9. | Media <i>flipbook</i> menyajikan materi yang sederhana, jelas dan mudah dipahami | 3 |
| 10. | Media <i>flipbook</i> dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan strategi pemecahan masalah | 3 |

Maka dapat diuraikan rekap data dan analisis penilaian ahli media terhadap flipbook digital pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekap data Hasil Validasi Ahli Media

| Nama Validator | Jumlah Item | Skor Max | Skor Diperoleh | Hasil | Interpretasi | Ket |
|----------------------------------|-------------|----------|----------------|-------|--------------|-------|
| Pramudya Cahyandaru,S. Pd, M.Pd. | 10 | 40 | 33 | 82,5% | Sangat Baik | Valid |

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media terhadap Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS IV SD Negeri Bhayangkara diperoleh hasil dengan persentase 82,5% dengan “Sangat Baik” sehingga layak untuk melanjutkan ke tahap uji coba kepada peserta didik dan guru.

b. Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi terhadap media flipbook digital untuk meningkatkan budaya literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Bhayangkara diperoleh hasil pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

| No | Pertanyaan | Penilaian |
|-----|---|-----------|
| 1. | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 4 |
| 2. | Kesesuaian materi pada media sudah akurat | 3 |
| 3. | Keefektifan soal latihan sesuai dengan capaian pembelajaran | 3 |
| 4. | Keefektifan langkah penyelesaian masalah yang mudah dipahami | 3 |
| 5. | Kesesuaian gambar dan tabel sesuai dengan materi | 4 |
| 6. | Relevansi antara aspek materi pembelajaran. | 3 |
| 7. | Kesesuaian penulisan kata dan kalimat dengan kaidah EYD | 4 |
| 8. | Kesesuaian gaya Bahasa sesuai dengan pengembangan intelektual pada peserta didik kelas IV | 4 |
| 9. | Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik | 4 |
| 10. | Media <i>flipbook</i> dapat mempermudah pemahaman materi pada peserta didik | 4 |

Maka dapat diuraikan rekap data dan analisis penilaian ahli materi terhadap flipbook digital pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

| Nama Validator | Jumlah Item | Skor Max | Skor Diperoleh | Hasil | Interpretasi | Ket |
|-------------------------------------|-------------|----------|----------------|-------|--------------|-------|
| Endah Marwanti, S.Sos.,M.P d. | 10 | 40 | 36 | 90% | Sangat Baik | Valid |

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli materi Terhadap Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara diperoleh hasil dengan persentase 90% dengan kriteria sangat baik.

2. Hasi Uji Kelayakan

Proses pelaksanaan uji coba produk flipbook digital pada pembelajaran IPAS terhadap peserta didik menggunakan metode sederhana yaitu metode ceramah dengan menampilkan flipbook digital pada proyektor di kelas kemudian peneliti membagikan angket respon kepada peserta didik. Adapun hasil uji coba produk yang didapatkan melalui angket respon pada 33able 5 berikut ini.

Tabel 5. Data Kelayakan Respon Peserta Didik

| No | Responden | Jumlah Skor |
|----|-----------|-------------|
| 1. | R1 | 10 |
| 2. | R2 | 10 |
| 3. | R3 | 10 |
| 4. | R4 | 8 |

| | | |
|------------|-----|-------------|
| 5. | R5 | 10 |
| 6. | R6 | 10 |
| 7. | R7 | 9 |
| 8. | R8 | 10 |
| 9. | R9 | 8 |
| 10. | R10 | 9 |
| 11. | R11 | 10 |
| 12. | R12 | 8 |
| 13. | R13 | 10 |
| 14. | R14 | 10 |
| 15. | R15 | 10 |
| 16. | R16 | 8 |
| 17. | R17 | 10 |
| 18. | R18 | 10 |
| 19. | R19 | 10 |
| 20. | R20 | 10 |
| 21. | R21 | 8 |
| 22. | R22 | 9 |
| 23. | R23 | 8 |
| 24. | R24 | 10 |
| 25. | R25 | 8 |
| 26. | R26 | 9 |
| 27. | R27 | 10 |
| Jumlah | | 252 |
| Presentase | | 93,33 |
| Kategori | | Sangat baik |

Berdasarkan data perhitungan diatas maka hasil tersebut menyatakan bahwa respon peserta didik terhadap flipbook digital mendapatkan persentase sebesar 93,33% yang menunjukkan bahwa produk flipbook digital termasuk pada kategori “sangat baik”. Hasil penilaian respon uji produk yang dilakukan oleh guru kelas IV C yaitu Ibu Dewi Arum Fatmasari,S.Pd. untuk penilaiannya pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

| No | Pertanyaan | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Penyajian materi pada media <i>flipbook</i> sederhana dan jelas | 4 |
| 2. | Media <i>flipbook</i> menjelaskan materi kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik | 4 |
| 3. | Keterkaitan materi yang disampaikan menggunakan media <i>flipbook</i> | 4 |
| 4. | Media <i>flipbook</i> dapat digunakan dimanapun dan kapanpun secara berulang- ulang | 4 |
| 5. | Media <i>flipbook</i> dapat digunakan dengan baik, jelas dan mudah digunakan | 4 |
| 6. | Media <i>flipbook</i> mempermudah penyampaian materi yang disampaikan sehingga dapat menarik minat peserta didik dan | 3 |

| | | |
|-----|--|---|
| | meningkatkan motivasi belajar peserta didik | |
| 7. | Media <i>flipbook</i> memuat materi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik | 3 |
| 8. | Kesesuaian materi yang disusun menggunakan media <i>flipbook</i> rapi dan menarik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan | 3 |
| 9. | Media <i>flipbook</i> menggunakan gambar animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik | 4 |
| 10. | Kesesuaian kombinasi warna yang menarik disertai dengan tulisan dan gambar pada media <i>flipbook</i> yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik | 4 |

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

| Nama Validator | Jumlah Item | Skor Max | Skor Diperoleh | Hasil | Interpretasi | Ket |
|------------------------------|-------------|----------|----------------|-------|--------------|-------|
| Dewi Arum Fatmasari,S.Pd. | 10 | 40 | 37 | 92,5% | Sangat Baik | Valid |

Berdasarkan data perhitungan diatas menyatakan bahwa respon guru terhadap Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD mendapatkan hasil persentase nilai sebesar 92,5% yang menunjukkan bahwa produk flipbook digital termasuk kedalam kategori “sangat baik”.

Tabel 8. Perbandingan Produk Flipbook Digital Sebelum dan Sesudah Perbaikan oleh Validator Ahli Media

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|--|--|
| 1 |  |  |
| | Flipbook yang dikembangkan belum memiliki halaman biodata pengembang sehingga belum memiliki identitas lengkap pengembang media flipbook | Sudah diperbaiki dengan memberikan halaman biodata penembang di bagian akhir halaman media <i>flipbook</i> |



Flipbook yang dikembangkan memiliki halaman yang berbentuk landscape atau memiliki tampilan lebih lebar dari pada tingginya

Media *flipbook* sudah diperbaiki dengan mengubah tampilan halaman menjadi Potrait atau memiliki tampilan lebih tinggi dibandingkan lebih lebar



Flipbook yang dikembangkan belum mencantumkan logo Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa pada halaman cover

Media *flipbook* sudah diperbaiki dengan penambahan logo Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa pada halaman utama yaitu cover

3. Hasil perbaikan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Perbandingan Produk Flipbook Digital dan Modul Ajar Sebelum dan Sesudah Perbaikan Oleh Validator Ahli Materi

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|---|
| 1 | | |
| | <p>Kesesuaian soal yang diberikan dengan isi materi perlu diperbaiki dengan penambahan bacaan dan</p> | <p>Sudah diperbaiki dengan menambahkan materi berupa bacaan mengenai contoh pengaruh geografi terhadap kebudayaan</p> |

gambar mengenai materi disuatu wilayah Indonesia dan juga indonesiaku kaya budaya menambahakan contoh gambar keberagaman budaya di Indonesia seperti senjata tradisional, rumah adat dan kesenian daerah. Serta menyesuaikan menyesuaikan soal dengan kapasitas peserta didik.

| | | | | | | | | | | | | |
|------------------|---|---|--|---|--|---|--|------------------|--|---|--|---|
| 2 | <p>kelompok terlibat dalam presentasi</p> <p>6. Mengucapkan salam penutup</p> <table border="1"> <tr> <td>Pemahaman konsep</td> <td>1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami</td> <td>1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami</td> <td>1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami</td> <td>1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami</td> </tr> </table> <p>II. KEGIATAN PENGAYANGAN DAN REMEDIAL</p> <p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami | Pemahaman konsep | 1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami | 1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami | <p>6. Mengucapkan salam penutup</p> <table border="1"> <tr> <td>Pemahaman konsep</td> <td>1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami</td> <td>1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami</td> <td>1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami</td> <td>1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami</td> </tr> </table> <p>Petunjuk Penilaian</p> $\text{skor} = \frac{\text{jumlah nilai diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 4$ <p>Keterangan</p> <p>Sangat Baik = 4 Baik = 3 Cukup = 2 Perlu perbaikan = 1</p> <p>II. KEGIATAN PENGAYANGAN DAN REMEDIAL</p> <p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran | Pemahaman konsep | 1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami | 1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami |
| Pemahaman konsep | 1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami | 1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami | | | | | | | | |
| Pemahaman konsep | 1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Melihat materi sesekali 2. Penjelasan bisa dipahami | 1. Sering melihat materi 2. Penjelasan kurang bisa dipahami | 1. Membaca materi selama presentasi 2. Penjelasan tidak dapat dipahami | | | | | | | | |

Belum tersedianya petunjuk penilaian pada modul ajar Sudah diperbaiki dengan memberikan penjelasan dari petunjuk penilaian pada modul ajar.

| | | |
|---|---|--|
| 3 |  |  |
|---|---|--|

Menambahakan pengerjaan soal untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan Sudah diperbaiki dengan memberikan petunjuk pengerjaan soal sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal yang diberikan

Penelitian dengan metode pengembangan menghasilkan produk akhir berupa media flipbook digital untuk meningkatkan budaya literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Proses dalam pengembangan produk meliputi beberapa tahap yang diawali dengan analisis berupa observasi dan wawancara kepada guru, desain yaitu dengan mengumpulkan bahan berupa materi, soal Latihan yang didesain menggunakan aplikasi power point, dilanjutkan dengan tahap pengembangan yaitu penyusunan strategi uji validasi dan uji produk, selanjutnya adalah implemantasi yaitu uji validasi dan uji produk. Dilanjutkan dengan tahap evaluasi dimana tahap ini digunakan untuk mengevaluasi sistem pembelajaran apakah sudah terlaksana dengan baik dan benar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ani Heryani Dengan judul Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di Kelas Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan mendorong motivasi siswa untuk belajar. Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi pada siswa (Heryani et al., 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa Flipbook. Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD yang dikembangkan melalui metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE. Produk flipbook digital dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SD untuk meningkatkan budaya literasi. Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD ini dikembangkan dengan tahap uji validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta uji coba produk kepada 27 peserta didik kelas IV dan guru wali kelas IV C di SD Negeri Bhayangkara.

Hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa untuk menilai flipbook digital sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian. Adapun persentase yang diberikan oleh ahli media terhadap Media Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD sebesar 82,5 % dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil Validasi dari ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik". Kedua nilai tersebut diperoleh menggunakan angket lembar validasi. Uji coba produk atau uji respon dilakukan kepada 27 peserta didik dan wali kelas IVC SD Negeri Bhayangkara dengan menampilkan dan mempresentasikan Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD dan angket respon menggunakan penilaian skala guttman. nilai berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik sebesar 93,33% yang menunjukkan kriteria "sangat baik". Sedangkan hasil nilai dari angket respon guru yaitu sebesar 92,5% dengan kriteria "sangat baik" Berdasarkan Hasil uji validasi dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa media flipbook digital untuk meningkatkan budaya literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan Sangat Baik digunakan pada proses pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y, dkk. (2018). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Bandung: Nilacakra.

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- I Made Tegeh, & Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 16.
- Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil*, h. 253.
- Ni Nyoman Padmadewi, & Luh Putu Artini. (2018). *Literasi di Sekolah dari Teori ke Praktik*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumadinata, N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.