

## Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V

Melly Monica<sup>1</sup>, Siti Halidjah<sup>2</sup>, Rio Pranata<sup>3</sup>

Prodi Studi PGSD Universitas Tanjungpura<sup>123</sup>

[mellymonica21@student.untan.ac.id](mailto:mellymonica21@student.untan.ac.id), [siti.halidjah@fkip.untan.ac.id](mailto:siti.halidjah@fkip.untan.ac.id),

[riopranata@fkip.untan.ac.id](mailto:riopranata@fkip.untan.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah pengembangan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* yang valid dan praktis dalam pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Sumber data penelitian ini adalah validator ahli desain, ahli materi dan siswa. Hasil validasi ahli desain dan ahli materi memperoleh rata-rata 5 “sangat valid”. Hasil validasi desain dan materi bagi siswa oleh kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,45 “sangat valid”. Hasil validasi desain dan materi bagi siswa oleh kelompok besar memperoleh rata-rata 4,51 “sangat valid”. Hasil kepraktisan oleh kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,54 “sangat praktis”. Hasil kepraktisan oleh kelompok besar memperoleh rata-rata 4,46 “sangat praktis”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Buku digital, *Flipbook*, Tematik

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengajarkan berbagai keterampilan. Dengan pendidikan setiap generasi dapat menjadi penerus yang berpotensi. Setiap warga negara mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak untuk belajar mengembangkan potensi dalam diri. Dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat mengarahkan siswa mencapai suatu kompetensi perlu adanya usaha-usaha tertentu yang dilakukan guru untuk mengarahkan siswa dalam mencapai kompetensi usaha-usaha yang dapat dilakukan ialah dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap proses pembelajaran guru harus mempersiapkan media pembelajaran. Dalam kelas sering kita temui siswa yang kurang bersemangat belajar sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Seorang guru harus terampil dalam merancang pelaksanaan pembelajaran dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, menarik, dan berkesan.

Media pembelajaran sangat beragam sehingga disederhanakan sebagaimana yang dikemukakan Arsyad (2016) yang mengelompokkan media berdasarkan perkembangan teknologi. Guru bisa menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar dan audio untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* sebagai perantaranya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, guru menjelaskan bahwa pada keadaan saat ini siswa kurang memiliki motivasi belajar, kurang semangat saat proses pembelajaran berlangsung dan kurang tanggap dalam memahami materi pembelajaran. Pada pembelajaran tematik misalnya, siswa diminta untuk mempelajari materi yang ada di buku cetak tematik yang hakikatnya bersifat monoton, sehingga siswa kurang tertarik. Agar siswa tertarik untuk memahami materi maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Media tersebut berupa buku digital yang sangat penting dikembangkan untuk siswa kelas V. Penerapannya terdapat cerita bergambar berbentuk *flipbook* sebagai alat bantu peraga penjelas dari materi pelajaran pada suatu tema. Cerita bergambar berbentuk *flipbook* dapat menjadi solusi untuk mempermudah

siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum, dkk yang menyimpulkan bahwa hasil uji kemenarikan media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan serta praktis dalam pembelajaran di sekolah dasar Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum, dkk, (2018). Sehingga pada praktiknya, peneliti menggunakan buku digital sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah dan dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah sebagai media pembelajaran dengan waktu tidak terbatas. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini sebuah model yang bersifat pemuatan produk baru yang diteliti supaya dapat berfungsi untuk kemajuan dan perkembangan pendidikan yang ada. Dengan itu, untuk dapat menghasilkan sebuah produk maka peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan model ADDIE. Proses pengembangan terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Kelima tahapan tersebut sebagai berikut:

**Analysis** (Analisis) Tahapan pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* ini. Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas serta pengisian angket kebutuhan media pembelajaran bagi siswa dengan harapan peneliti mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran saat ini.

**Design** (Desain) Tahap desain dilakukan untuk mempermudah pengembangan dalam merancang buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*. Tahap desain ini meliputi kriteria pengumpulan data. Pengumpulan data yang diperlukan dalam buku digital meliputi materi yang sudah ditentukan yaitu menetapkan tema, subtema pembelajaran, menetapkan indikator, tujuan pembelajaran dan merancang serta mendesain buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*.

**Development** (Pengembangan Produk) tahap ini merupakan proses pengembangan membuat buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* berdasarkan rancangan yang telah dibuat dengan memasukan berbagai media audio-visual. *Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

### **Pengembangan Produk**

Pada tahap ini peneliti harus mengembangkan buku digital berdasarkan rancangan pada tahap *design*. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkonversi rancangan yang masih berupa konseptual menjadi produk nyata buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*.

### **Validasi**

Pada tahap ini buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* divalidasikan kepada validator ahli desain dan ahli materi Setelah itu produk dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Tingkat kualitas buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dapat diketahui dengan memberikan angket kepada validator.

**Implementation** (Implementasi) adalah kegiatan menggunakan produk atau menerapkan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*. Buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji coba oleh ahli desain, dan ahli materi selanjutnya diimplementasikan kepada siswa kelas V A untuk menentukan bagian-bagian yang perlu dilakukan perbaikan. Dilakukan dua kali uji coba pada siswa yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Saran, komentar, dan reaksi yang diperoleh dari siswa menjadi bahan perbaikan terhadap produk sehingga didapat produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Evaluation** (evaluasi) pada tahap evaluasi peneliti menilai kelayakan dari hasil angket respons siswa terhadap validasi desain dan materi bagi siswa dan kepraktisan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*. Data yang dinilai sebagai dasar dari hasil penilaian lembar penilaian angket validasi desain dan materi bagi siswa serta

kepraktisan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* bagi siswa, data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian lembar validasi diubah menjadi interval.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dalam penelitian pengembangan ini ialah berupa buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik yang didesain sedemikian rupa menggunakan gambar, ikon serta warna yang mendukung tampilan buku digital sehingga sesuai untuk tingkatan anak sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V. Berikut tampilan rancangan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook*.



Gambar. 1 Bagian Cover



Gambar. 2 Bagian Isi Buku Digital

**Hasil Uji Validasi****Tabel.1 Hasil Aspek Desain dan Materi**

<b>Validator</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Keterangan</b>
Ahli Desain	60	5	Sangat Valid
Ahli Materi	60	5	Sangat Valid

**Tahap 1****Tabel. 2 Hasil Uji Kelompok Kecil**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>
1.	FMQ	53	4,41
2.	NSA	60	5,00
3.	AR	48	4,00
4.	MP	53	4,41
5.	RP	50	4,16
6.	RPA	50	4,16
7.	AF	59	4,91
8.	FSB	52	4,33
9.	GPDT	50	4,16
10.	FW	60	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>535</b>	<b>4,45</b>

**Tahap II****Tabel. 3 Hasil Uji Kelompok Besar**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>
1.	MR	55	4,58
2.	NDR	54	4,50
3.	ZTB	55	4,58
4.	MFF	48	4,00
5.	MVR	58	4,83
6.	JFP	60	5,00
7.	AAA	58	4,83
8.	AGP	48	4,00
9.	MSP	50	4,16
10.	APM	60	5,00
11.	MRA	57	4,75
12.	AN	45	3,75
13.	SP	55	4,58
14.	MD	54	4,50
15.	AFQA	56	4,66
16.	MRF	53	4,41
17.	SBP	59	4,91
18.	UD	60	5,00
19.	SI	44	3,66
20.	AYM	48	4,00
21.	UJSA	60	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>1.137</b>	<b>4,51</b>

**Uji Coba Kepraktisan****Tahap I****Tabel. 4 Hasil Uji Kelompok Kecil**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>
1.	FMQ	33	4,71
2.	NSA	35	5,00
3.	AR	31	4,42
4.	MP	30	4,28
5.	RP	29	4,14
6.	RPA	31	4,42
7.	AF	34	4,91
8.	FSB	25	3,57
9.	GPDT	35	5,00
10.	FW	35	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>318</b>	<b>4,54</b>

**Tahap II****Tabel. 5 Hasil Uji Kelompok Besar**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata</b>
1.	MR	32	4,57
2.	NDR	28	4,00
3.	MFF	29	4,14
4.	ZTB	32	4,57
5.	MVR	33	4,71
6.	JFP	29	4,14
7.	AAA	33	4,71
8.	AGP	31	4,42
9.	MSP	25	3,57
10.	APM	35	5,00
11.	MRA	33	4,71
12.	AN	32	4,57
13.	SP	24	3,42
14.	MD	35	5,00
15.	AFQA	32	4,57
16.	MRF	29	4,14
17.	SBP	35	5,00
18.	UD	35	5,00
19.	SI	33	4,71
20.	AYM	26	3,71
21.	UJSA	35	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>656</b>	<b>4,46</b>

## PEMBAHASAN

### **Desain Produk Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* dalam Pembelajaran Tematik**

Pada desain produk harus sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, serta merancang buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik disesuaikan dengan aspek penilaian agar produk yang ingin dikembangkan valid dan praktis saat uji coba. Aspek penilaian desain dalam merancang buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik yaitu kesesuaian desain *cover* dengan materi pembelajaran, tata letak gambar pada *cover*, tata letak gambar pada materi, kesesuaian pemilihan gambar dan jenis huruf pada setiap petunjuk, kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian gambar pada tampilan, ketepatan penggunaan gambar, ketepatan penempatan gambar, ketepatan ukuran gambar dan konsistensi warna, kejelasan daftar isi serta kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran dalam buku digital.

Aspek penilaian materi dalam merancang buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik yaitu kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian latihan dengan materi, kesesuaian petunjuk dalam media pembelajaran, kelengkapan dan kejelasan materi, kedalaman materi pembelajaran keruntunan materi pembelajaran, kemudahan memahami materi, ketetapan cakupan materi pembelajaran, kesesuaian informasi singkat serta kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran. Aspek penilaian kepraktisan dalam merancang buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik yaitu kejelasan petunjuk penggunaan, mempermudah penyampaian materi, kejelasan bahasa, kemenarikan desain, kemudahan desain, tulisan mudah dibaca, serta dapat mengakses buku digital dengan sangat mudah.

Setelah merancang aspek-aspek penilaian dari desain, materi dan kepraktisan produk maka tahap selanjutnya membuat media dalam bentuk *file PDF* yang berasal dari *word*, dan *powerpoint* yang diubah menjadi bentuk *PDF* setelah desain sudah dibuat maka produk dijadikan *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *flipHTML5*



sehingga terdapat animasi, warna, bingkai, dan latar suara pada produk yang ingin dikembangkan.

### **Tingkat Validitas Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* dalam Pembelajaran Tematik**

Validasi produk dilakukan oleh para validator yang ahli dibidangnya untuk mengetahui kelayakan produk yang akan diujicobakan kepada siswa. Validasi dilakukan dengan memberikan angket. Lembar validasi diberikan kepada dua validator yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi. Validator ahli menilai sesuai bidangnya, berdasarkan hasil uji coba validasi ahli desain buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* mendapat kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 5. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian desain *cover* dengan materi pembelajaran pada buku digital, tata letak gambar pada *cover* buku digital, tata letak gambar pada materi pembelajaran, kesesuaian pemilihan gambar dan jenis huruf pada setiap petunjuk dalam buku digital, kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam buku digital, kesesuaian pemilihan ukuran huruf yang digunakan dalam buku digital, kesesuaian gambar pada tampilan buku digital, ketepatan penggunaan gambar pada buku digital, ketepatan penempatan gambar pada buku digital, ketepatan ukuran gambar pada buku digital, konsistensi warna pada buku digital, kejelasan daftar isi dalam buku digital, dan kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran dalam buku digital, sehingga diperoleh produk yang layak digunakan. Berdasarkan penilaian ahli materi buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* mendapat kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 5. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian latihan dengan materi pembelajaran, kesesuaian petunjuk dalam media pembelajaran, kelengkapan materi pembelajaran, kejelasan materi pembelajaran, kedalaman materi pembelajaran, keruntunan materi pembelajaran, kemudahan memahami materi pembelajaran, ketetapan cakupan materi pembelajaran, kesesuaian informasi singkat dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran.

Kesesuaian materi dengan tuntutan kompetensi menjadi poin penting dalam penilaian materi oleh ahli materi, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menarik minat

belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi desain dan materi terhadap buku digital bagi siswa kelompok kecil terdiri dari 10 siswa, mendapat kategori rata-rata 4,45 dengan kategori “sangat valid” dan hasil validasi desain dan materi terhadap buku digital bagi siswa kelompok besar terdiri dari 21 siswa mendapat kategori rata-rata 4,51 dengan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 12 aspek penilaian pada lembar validasi yang bersumber dari pendapat Prastowo dan Hamdani. Aspek penilaian tersebut adalah tata letak gambar pada materi pembelajaran, kesesuaian pemilihan gambar dan jenis huruf pada setiap petunjuk dalam buku digital, kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam buku digital, kesesuaian pemilihan ukuran huruf yang digunakan dalam buku digital, kesesuaian gambar pada tampilan buku digital, ketepatan ukuran gambar pada buku digital, kejelasan daftar isi dalam buku digital, kesesuaian rangkuman dengan materi pembelajaran dalam buku digital, kesesuaian latihan dengan materi pembelajaran, kelengkapan materi pembelajaran, kejelasan materi pembelajaran, dan kemudahan memahami materi pembelajaran. Sehingga dapat dipahami bahwa kualitas produk dikatakan valid jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah kategori baik dengan melihat keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut. Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk.

### **Tingkat Kepraktisan Buku Digital Cerita Bergambar Berbentuk *Flipbook* dalam Pembelajaran Tematik**

Tingkat kepraktisan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dihitung berdasarkan angket kepraktisan oleh 10 siswa setelah implementasi kelompok kecil mencapai rata-rata 4,54 dengan kategori sangat praktis, dan tingkat kepraktisan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dihitung berdasarkan angket kepraktisan oleh 21 siswa setelah implementasi kelompok besar mencapai rata-rata 4,46 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian siswa berdasarkan 7 pernyataan dalam angket. Pernyataan tersebut memuat tentang kejelasan petunjuk penggunaan buku digital, mempermudah penyampaian materi menggunakan buku digital, kejelasan bahasa dalam buku digital, kemenarikan desain buku digital, kemudahan desain buku digital, tulisan pada buku digital mudah dibaca, dan

kemudahan mengakses buku digital. Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa pengembangan buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan siswa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap desain produk yang dilakukan adalah menentukan indikator, tujuan pembelajaran, merancang buku digital dan hasil validasi ahli desain dan validasi ahli materi memperoleh rata-rata 5 “sangat valid”. Hasil validasi desain dan materi bagi siswa kelompok kecil terdiri mendapat kategori rata-rata 4,45 dengan katagori “sangat valid”. Hasil validasi desain dan materi bagi siswa kelompok besar mendapat kategori rata-rata 4,51 dengan katagori “sangat valid” serta hasil kepraktisan kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,54 “sangat praktis”, hasil kepraktisan kelompok besar memperoleh rata-rata 4,46 “sangat praktis”. Buku digital cerita bergambar berbentuk *flipbook* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja yang akan bermanfaat menumbuhkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, S. & Khoirul, L. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Prasetyo, Eko. 2015. *Ternyata Penelitian itu Mudah*. Penerbit Edu Nomi
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadhani Puteri Sulistyani. Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.