

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepanjang hayat, manusia memerlukan proses belajar sebagai bekal menjalani kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, potensi diri sulit bertumbuh dan seseorang berisiko tertinggal dalam berbagai aspek kehidupan. (Eko, 2013). Kemajuan sains dan teknologi dewasa ini mendorong transformasi besar dalam kehidupan manusia, ditandai pergeseran dari masa informasi menuju masa serbadigital di berbagai sektor. Perkembangan teknologi menghadirkan beragam manfaat, salah satunya mendorong lahirnya media belajar yang lebih kreatif sehingga turut berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. (Lukman, 2023).

Pembaruan di ranah pendidikan menjadi hal penting agar peserta didik mampu menguasai kecakapan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, misalnya kemampuan berpikir kreatif, berinovasi, serta berbagai keterampilan pendukung lainnya. Menurut Kalimatus Sa'diyah, pemanfaatan pembelajaran berbasis digital dimaksudkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda bagi guru dan siswa. Proses belajar perlu disesuaikan dengan dinamika zaman agar mampu memikat perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung. (Kalimatus, 2021). Salah satu wujud pembaruan di dunia pendidikan yang dinilai ampuh dan kini banyak diterapkan adalah pemanfaatan media sebagai sarana pendukung kegiatan belajar.

Menurut Handayani, media pembelajaran dipahami sebagai perangkat yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi saat kegiatan belajar, sehingga membantu individu dalam memahami serta menguasai materi yang disampaikan. (Handayani, 2020) Sarana yang dimaksud dapat berbentuk tulisan, ilustrasi, tayangan visual, rekaman suara, maupun benda peraga lain yang berfungsi mendukung berlangsungnya kegiatan belajar.

Pemakaian media dalam proses belajar dapat berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Wiratmojo yang dikutip oleh Amelia Putri, penggunaan media pada saat pengenalan materi dinilai mampu membuat penyampaian pesan serta substansi pelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. (Amelia, 2023) Hadirnya media dalam kegiatan belajar menjadi faktor penting untuk memperbaiki mutu pembelajaran, sebab keberadaannya membantu siswa menangkap materi dengan lebih jelas sekaligus menumbuhkan ketertarikan mereka selama proses belajar.

Salah satu bidang studi yang sangat terbantu oleh pemanfaatan media adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kehadiran media pada pembelajaran IPAS berperan besar dalam memudahkan siswa menangkap gagasan yang bersifat abstrak maupun rumit dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Bentuk media belajar dapat mencakup ilustrasi, tayangan audiovisual, animasi, simulasi interaktif, hingga pemanfaatan realitas virtual yang mampu menghadirkan gambaran nyata terhadap konsep yang sukar dipahami jika hanya dijelaskan lewat tulisan atau penuturan lisan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih cepat menangkap berbagai konsep IPAS, misalnya susunan atom, mekanisme fotosintesis, maupun tata kelola pemerintahan, karena mereka dapat menyaksikan gambaran prosesnya secara lebih konkret. Di samping itu, penggunaan media belajar turut mendorong berkembangnya daya pikir kritis serta kreativitas peserta didik, sebab mereka memperoleh kesempatan mengamati beragam contoh dan penerapan dari materi yang sedang dipelajari.

Menurut penelitian, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dilaporkan mampu memberikan kenaikan capaian belajar peserta didik pada kisaran sekitar 20 hingga 30 persen dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media (Sudjana & Rivai, 2010). Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong semangat belajar peserta didik karena mereka menjadi lebih aktif terlibat dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung

(Hamalik, 2013). Dalam implementasinya, guru dapat menggunakan berbagai jenis sarana belajar berupa tayangan visual, ilustrasi, maupun perangkat interaktif berbasis aplikasi untuk memvisualisasikan konsep-konsep IPAS.

Namun, pada kenyataannya disebagian bahkan hampir seluruh sekolah susah untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ialah minimnya anggaran sekolah menyebabkan tidak dapat direalisasikan media yang mampu menunjang proses pembelajaran oleh tenaga pendidik sehingga, adanya fenomena ini menyebabkan terkendalanya perealisasiian penggunaan media pada pembelajaran tak terkecuali mata pelajaran IPAS. Adanya fenomena ini sering kali dirasakan oleh sekolah-sekolah dalam naungan lembaga swasta yang hanya memiliki biaya operasional dari dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah) sehingga, menyebabkan adanya kesulitan pemenuhan dana untuk mengadakan media pembelajaran di sekolah.

Setelah dilakukan pendahuluan ditemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas, terutama pada siswa dikelas IV MIS Bahrul Ulum, yaitu masih banyaknya siswa yang sukar memahami materi terutama pada pembelajaran IPAS yang pada dasarnya menuntut uraian penjelasan yang terperinci dan menggunakan gambar konkrit atau fenomena yang benar-benar terjadi disekitar mereka, agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Fenomena lain yang ditemukan pada observasi awal ini ialah adanya penggunaan strategi pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah dan mencatat menyebabkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS sangatlah jauh dari kata baik dan sekaligus memikat minat peserta didik, namun kondisi ini semakin diperparah oleh capaian belajar siswa yang berada dibawah ambang batas yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV MIS Bahrul Ulum, ditemukan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan penugasan tanpa didukung oleh media pembelajaran yang variatif. Guru cenderung menyampaikan materi secara lisan,

sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga interaksi pembelajaran berlangsung secara satu arah.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar siswa kurang menunjukkan keterlibatan aktif. Beberapa siswa tampak tidak fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya sedikit siswa yang merespon, sementara sebagian besar lainnya memilih diam meskipun belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah.

Selain itu, dari hasil pengamatan juga terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret. Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi yang disampaikan kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya daya tangkap siswa serta belum optimalnya capaian hasil belajar.

Temuan observasi ini kemudian diperkuat dengan hasil wawancara bersama wali kelas IV, yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran serta metode yang masih monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui pengembangan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, diperlukan sarana belajar yang dapat membantu memperkuat daya tangkap serta pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Upaya ini diarahkan untuk mewujudkan proses belajar yang lebih berkualitas. Pendidikan yang baik berperan dalam membekali peserta didik agar siap menghadapi dinamika perubahan di tingkat lokal, nasional, maupun global. Ruh era Revolusi Industri 4.5 dalam dunia

pendidikan tercermin melalui kegiatan belajar yang partisipatif, kreatif, penuh pembaruan, serta menghadirkan suasana yang menyenangkan. (Amelia, 2024)

Dalam kegiatan belajar, diperlukan sarana yang dapat memicu aktivitas berpikir peserta didik. Media dapat berupa orang, bahan ajar, maupun peristiwa yang menciptakan situasi sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Dalam konteks pendidikan, media dipandang sebagai perangkat yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar. Kehadirannya mampu menghadirkan pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa (Azhar Arsyad, 2011). Media memiliki posisi penting sebagai unsur penunjang keberhasilan pembelajaran karena mampu memberi pengaruh langsung terhadap pengalaman belajar siswa. Sebagai sarana bantu, media berfungsi sebagai penghubung komunikasi yang menyalurkan pesan berupa pengetahuan dari berbagai sumber kepada penerima agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ramli, 2015).

Karena itu, guna menghadirkan pembelajaran IPAS yang berkualitas dan mendorong peningkatan capaian belajar di kelas, dibutuhkan media yang tidak hanya menyajikan materi dengan jelas, tetapi juga menarik minat siswa untuk menggunakannya. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Flipbook*, yakni buku digital berbasis tampilan tiga dimensi yang memungkinkan halaman dibuka-tutup menyerupai buku cetak. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi, mendongkrak capaian belajar, menumbuhkan kreativitas berpikir, serta memacu motivasi belajar (Kalimatus Sa'diyah, 2021). Dengan pemanfaatan *Flipbook*, diharapkan ketertarikan serta dorongan belajar siswa dapat meningkat karena materi disajikan secara lebih atraktif dan interaktif (Azhar Arsyad, 2011).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih lanjut terkait permasalahan yang ada. Penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi serta memperoleh gambaran mengenai

pengembangan media *Flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan perancangan dan pengembangan media *Flipbook* untuk pembelajaran IPAS dengan materi kearifan lokal bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media *Flipbook* sebagai sarana pembelajaran IPAS pada materi kearifan lokal bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah?
3. Bagaimana respons peserta didik kelas IV terkait pemanfaatan media *Flipbook* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kearifan lokal?

C. Tujuan Penelitian

Berpijak pada perumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeksripsikan tahapan perancangan dan pengembangan media *Flipbook* untuk pembelajaran IPAS dengan materi kearifan lokal bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Mendeksripsikan tingkat kelayakan penggunaan media *Flipbook* sebagai sarana pembelajaran IPAS pada materi kearifan lokal bagi siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Menggambarkan respons peserta didik kelas IV terkait pemanfaatan media *Flipbook* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kearifan lokal.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Media *Flipbook* ini diharapkan mampu berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dapat digunakan baik secara individual maupun dalam kegiatan belajar kelompok. Di samping itu, peserta didik diharapkan menjadi lebih antusias dalam belajar serta mampu membangun sendiri pemahamannya terhadap materi yang disajikan dalam *Flipbook* dengan mengaitkannya pada pengalaman sehari-hari, khususnya yang berkaitan dengan kearifan lokal di sekitar lingkungan mereka. Hal ini membantu peserta didik untuk lebih memahami serta menghargai adanya keragaman budaya di lingkungan sekitarnya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan mencapai hasil yang lebih maksimal.

2. Manfaat Praktis

Studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan manfaat bagi beberapa pihak berikut:

- a) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dorongan serta antusiasme dalam mempelajari materi kearifan lokal, sekaligus membantu mereka memahami isi pembelajaran dengan lebih sederhana melalui penyajian yang dikemas secara menarik dan menyenangkan.
- b) Bagi pendidik, temuan ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan variasi media pembelajaran yang lebih beragam, sekaligus memudahkan proses penyampaian materi kepada peserta didik karena penggunaan media membuat kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan praktis.
- c) Bagi peneliti, hasil kajian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan sekaligus menumbuhkan dorongan untuk terus mengeksplorasi berbagai informasi yang lebih mendalam dan

komprehensif, khususnya dalam pemanfaatan media *Flipbook* pada pembelajaran IPAS materi kearifan lokal.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Batasan serta cakupan dalam rangkaian proses dalam penelitian dan pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di MIS Bahrul Ulum pada jenjang siswa kelas IV
2. Lingkup materi yang dijabarkan pada media hanya terdapat pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal di Indonesia.
3. Media pembelajaran *Flipbook* ini dapat digunakan dengan offline maupun online dimanapun dan kapanpun
4. Media *Flipbook* yang dikembangkan memuat rangkaian soal yang dirancang untuk menstimulasi dan mengaktifkan pemahaman serta pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mengkaji tahapan perancangan sekaligus implementasi penggunaan media *Flipbook* dalam kegiatan pembelajaran.

F. Kerangka Berfikir

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu bidang studi yang wajib ditempuh oleh peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), proses belajar masih banyak didominasi oleh metode ceramah yang berjalan satu arah. Kondisi ini membuat kegiatan belajar terasa kurang bervariasi, sehingga siswa mudah jenuh dan kurang fokus saat guru menjelaskan. Dampaknya, hasil belajar yang diperoleh peserta didik cenderung belum mencapai standar yang telah ditentukan.

Pemahaman siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang memiliki pengaruh besar pada pemahaman siswa yaitu aktivitas dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik di kelas, diperlukan upaya untuk menumbuhkan antusiasme serta dorongan belajar siswa. Salah satu upaya yang bisa diterapkan adalah dengan

melakukan inovasi pada pemanfaatan media pembelajaran. Media yang dikemas secara kreatif dan menarik dapat menumbuhkan ketertarikan belajar siswa sekaligus membantu mereka dalam menangkap dan memahami materi dengan lebih mudah, sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan capaian hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

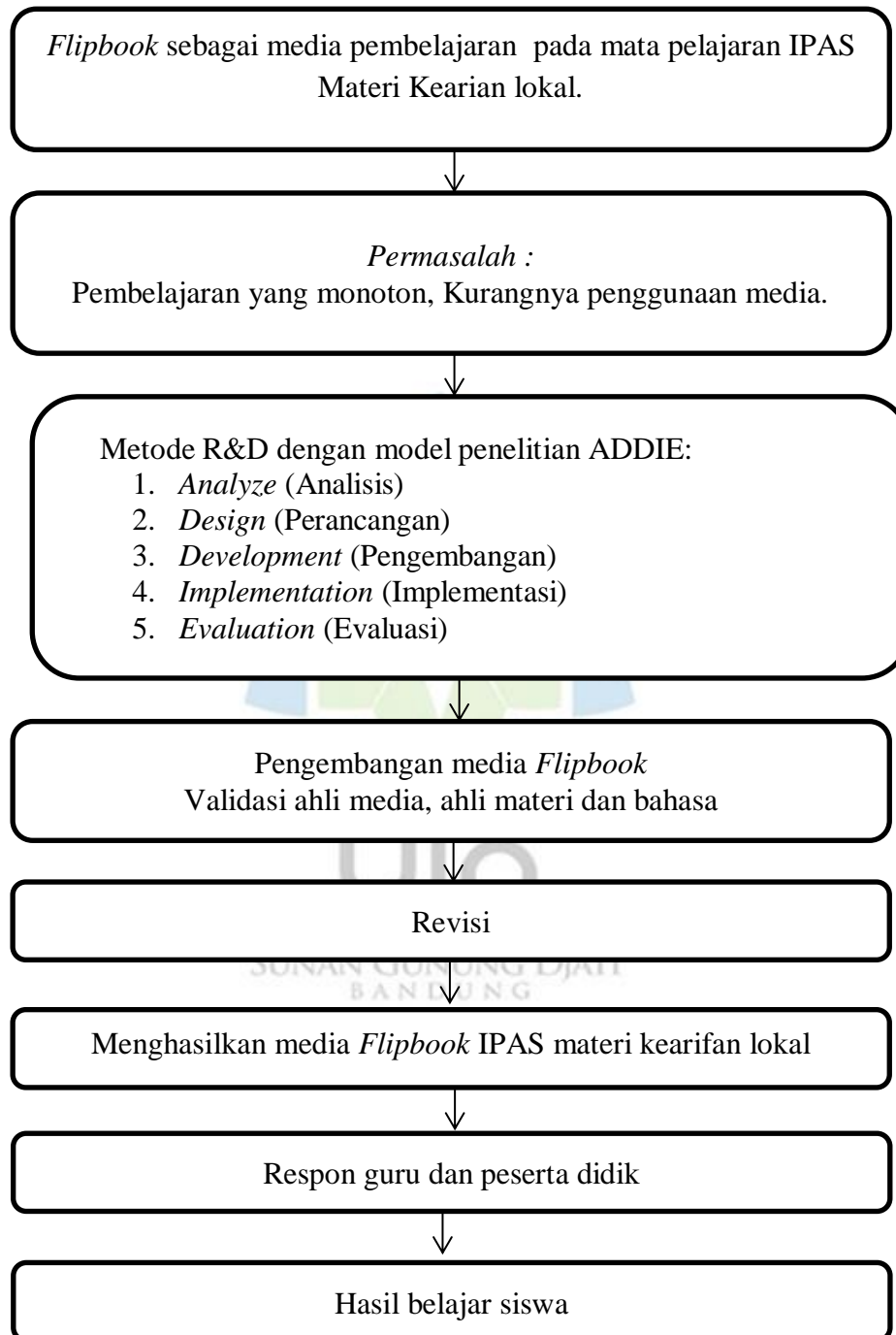
Salah satu pilihan media yang bisa dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan *Flipbook*, karena media ini dinilai memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu terus melakukan pembaruan agar kegiatan belajar di kelas menjadi lebih atraktif sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh saat belajar. Penggunaan *Flipbook* diharapkan juga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama pada pembahasan kearifan lokal. Padahal, materi tersebut pada dasarnya berkaitan erat dengan pengalaman dan lingkungan keseharian siswa, namun kerap dipersepsikan sebagai materi yang cukup sulit untuk dipahami.

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE sebagai kerangka pengembangannya. Model tersebut terdiri atas lima langkah utama, yakni tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, proses pembuatan dan pengembangan, implementasi atau uji coba di lapangan, serta evaluasi untuk menilai sekaligus menyempurnakan hasil pengembangan. Dalam penyusunan media *Flipbook*, peneliti melibatkan masukan serta arahan dari para pakar sesuai bidangnya, seperti melibatkan penilaian dari beberapa pakar, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Seluruh hasil evaluasi yang diberikan oleh para validator tersebut kemudian digunakan sebagai acuan utama dalam proses penyempurnaan utama dalam proses penyempurnaan dan pengembangan media pembelajaran. Tidak hanya penilaian dari para ahli yang diperlukan, tetapi juga penting untuk memperoleh

tanggapan dari guru IPAS serta peserta didik guna untuk menilai tingkat keberhasilan atau dampak penggunaan media *Flipbook* dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan media belajar menjadi wujud upaya guru yang bersifat aktif dan inovatif tanpa meninggalkan sumber belajar utama dalam proses pembelajaran. Media *Flipbook* sendiri dapat membantu menarik fokus siswa sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah diingat dan pemahaman terhadap mata pelajaran IPAS dengan mudah. Berikut adalah kerangka berfikir penelitian pengembangan media *Flipbook* pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama pada pembahasan kearifan lokal yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV di tingkat Madrasah Ibtidaiyah..





Gambar 1.1 Kerangka berfikir Pengembangan media *Flipbook*

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu perkiraan awal yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian (Sugiyono, 2010). Pada penelitian ini, bentuk hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho : Tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media *Flipbook* dalam pembelajaran Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya materi kearifan lokal, tingkat pencapaian siswa masih belum maksimal dan cenderung berada pada kategori rendah.

H₁ : Tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media *Flipbook* pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya yang membahas kearifan lokal menunjukkan hasil yang positif, yakni termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik.

H. Penelitian Terdahulu

1. Kajian yang dilakukan oleh Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas pada tahun 2023 dipublikasikan dalam jurnal berjudul "*Pengembangan Media Digital Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik*". Penelitian ini diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MIS Al-Furqon Klumpang Kebun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan memanfaatkan media *Flipbook* yang telah dibuat dan dikembangkan sebelumnya sebagai sarana pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 18 orang siswa. Sementara itu, objek penelitian difokuskan pada proses pengembangan media digital yang dibuat dengan memanfaatkan konsep *Flipbook* sebagai dasar pengembangannya. Hasil pengembangan menunjukkan hasil penilaian menunjukkan bahwa media tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan yang ditentukan, yang dibuktikan dengan skor validasi materi sebesar 3,5 serta skor validasi media mencapai 4,0, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 3,75 yang masuk termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa

media digital berbasis *Flipbook* tersebut sudah sesuai dengan standar yang ditetapkan kelayakan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru maupun peserta didik. Kesamaan antara penelitian Kesamaan antara studi tersebut dengan penelitian yang sedang dilaksanakan terdapat pada pemanfaatan *Flipbook* sebagai media pembelajaran serta fokus kajian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian yaitu siswa kelas IV MIS Bahrul Ulum dengan penelitian yang berfokus pada proses pengembangan, uji kelayakan serta efektivitas melalui hasil belajar yang ada.

2. Lailatul Munawaroh (2023) dalam tesis yang berjudul “*Pengembangan media pembelajaran berbasis Flipbook yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SD Anak Saleh Malang*”. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua fokus utama, yaitu: (1) menguraikan proses perancangan dan proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbentuk *Flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas IV di SD Anak Saleh Malang, serta (2) mengkaji tingkat daya tarik atau ketertarikan siswa terhadap penggunaan media *Flipbook* tersebut dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas yang sama. Penelitian ini berupaya mengungkap adanya perbedaan peningkatan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam jika dibandingkan antar kelas yang memanfaatkan media *Flipbook* dan kelas yang tidak menggunakannya pada peserta didik kelas IV di SD Anak Saleh Malang. Di samping itu, kegiatan penelitian dan pengembangan tersebut juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk *Flipbook* yang diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan topik Ulul

Azmi untuk peserta didik tingkat empat di SD Anak Saleh Malang. Media pembelajaran yang dihasilkan melalui proses pengembangan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sekaligus efektif untuk diterapkan. Hal tersebut dibuktikan melalui serangkaian tahap penilaian oleh para ahli serta pengujian di lapangan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 85%, aspek desain mencapai 84,4%, dan aspek pembelajaran juga memperoleh nilai 85%, yang secara keseluruhan mengindikasikan kualitas produk berada pada kategori sangat baik. Hasil implementasi di lapangan menunjukkan tingkat ketertarikan sebesar 84,6%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut tergolong menarik bagi peserta didik. Sementara itu, pengujian efektivitas keefektifan media tersebut diuji dengan melihat perbedaan nilai awal dan nilai akhir peserta didik menggunakan uji statistik berpasangan. Hasil analisis menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang menandakan bahwa asumsi awal penelitian ditolak. Dengan demikian, dari temuan tersebut dapat ditarik makna bahwa capaian belajar peserta didik mengalami perubahan setelah penggunaan media *Flipbook* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun titik kemiripan antara riset ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan berada pada penggunaan media *Flipbook* sebagai fokus pengembangan. Namun, terdapat sejumlah perbedaan mendasar, yaitu pada bidang studi yang diterapkan, subjek atau sasaran penelitian, serta formulasi permasalahan yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian tersebut.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanin, Murjainah, dan Heryanto pada tahun 2023 mengangkat topik mengenai perancangan serta pengembangan media pembelajaran berupa e-modul berbentuk *Flipbook* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter, dengan penekanan bahasan pada topik ekosistem yang ditujukan bagi peserta didik kelas lima di jenjang sekolah dasar. Keterbatasan variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran

menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang mampu menarik minat siswa, khususnya pada pembahasan ekosistem dalam mata pelajaran IPA. Bertolak dari situasi itu, peneliti menyusun bahan ajar digital berformat *Flipbook* yang di dalamnya disisipkan penguatan pendidikan karakter, dengan fokus materi ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan produk e-modul dalam bentuk *Flipbook* yang memuat nilai-nilai karakter pada materi ekosistem bagi siswa kelas V sekolah dasar, dengan kriteria layak serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangannya mengacu pada model Hannafin dan Peck yang terdiri atas tiga tahapan utama, yakni tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan, serta tahap pengembangan yang disertai dengan penerapan produk. Tingkat kelayakan e-modul *Flipbook* yang memuat nilai karakter ditentukan melalui penilaian oleh tiga jenis pakar pada tahap expert review, meliputi pakar media, pakar isi materi, dan pakar kebahasaan. Berdasarkan hasil pengolahan data angket dari para penilai tersebut, diperoleh nilai persentase penilaian mencapai 90% sehingga produk tersebut diklasifikasikan sebagai media yang amat pantas untuk diterapkan. Aspek kemudahan penggunaan diukur melalui tanggapan siswa pada dua tahap uji coba. Pada uji perorangan melalui uji coba perorangan, nilai rerata yang diperoleh mencapai 93% yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Sementara itu, pada uji kelompok kecil pada tahap uji kelompok kecil, hasil pengolahan angket memperlihatkan persentase rerata sebesar 98% yang tetap berada pada kualifikasi sangat praktis. Temuan ini menguatkan bahwa e-modul berbentuk *Flipbook* yang memuat nilai-nilai karakter tersebut layak dimanfaatkan dalam pembelajaran tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik sekaligus mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan dari Studi ini diproyeksikan memberikan kontribusi nyata bagi ranah pendidikan, khususnya bagi institusi sekolah dan para pengajar,

sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai rujukan awal bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelaahan yang lebih mendalam, Penekanan utamanya berada pada pengujian sejauh mana produk yang dikembangkan menunjukkan daya guna yang optimal. Sementara itu, titik persamaan dengan riset yang akan dilaksanakan terletak pada keseragaman bentuk media yang dirancang, keduanya memanfaatkan media *Flipbook* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Perbedaannya tampak pada bidang studi yang dikaji, sasaran penelitian yang dilibatkan, serta pendekatan pengembangan yang diterapkan dalam riset masing-masing.

