

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, pembelajaran diartikan sebagai proses terjadinya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau upaya yang dilakukan untuk menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Selain definisi tersebut, sejumlah ahli juga mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran. Duffy dan Roehler menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan memanfaatkan pengetahuan serta kompetensi profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk mendorong peserta didik belajar secara aktif dengan penekanan pada penyediaan sumber belajar (Faizah & Kamal, 2024). Dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sadar oleh guru melalui interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, dengan tujuan mendorong peserta didik belajar secara aktif dan mencapai tujuan pembelajaran.

Inovasi di bidang pendidikan menjadi salah satu aspek penting untuk mendukung siswa dalam menguasai keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kreatif, berinovasi, dan kemampuan lainnya. Pembelajaran digital bertujuan menghadirkan kondisi dan suasana baru dalam proses belajar, baik bagi peserta didik maupun guru. Peserta didik perlu memperoleh pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman sehingga minat serta motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran dapat meningkat (Sa'diyah, 2021).

Pembelajaran saat ini berlangsung dengan memanfaatkan teknologi informasi serta berbagai jenis media, sehingga proses belajar dapat berjalan

dengan optimal. Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 turut mendukung kondisi tersebut. Situasi ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran agar proses belajar semakin efektif (Herliandry dkk., 2020).

Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP merupakan mata pelajaran yang memuat beragam konsep seni, pengetahuan budaya, serta keterampilan prakarya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mencakup pendidikan seni yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni keterampilan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan seni budaya mencakup berbagai aspek kehidupan. Dalam struktur kurikulum pendidikan, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diintegrasikan sebagai pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar menjadi individu yang kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain menumbuhkan kreativitas peserta didik, proses pembelajaran SBdP juga menuntut adanya kreativitas guru sebagai pendidik dalam melaksanakan pembelajaran (Hasanah dkk., 2024).

Seni tari merupakan salah satu cabang seni yang tidak terlepas dari kebudayaan manusia. Dalam seni tari, gerak tubuh menjadi unsur utama yang digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan berbagai perasaan, seperti bahagia, sedih, gembira, marah, dan emosi lainnya. Beberapa ahli mengemukakan pengertian seni tari dengan sudut pandang yang berbeda. Soeyodiningrat menyatakan bahwa tari adalah rangkaian gerak seluruh tubuh yang diiringi bunyi gamelan, disusun sesuai irama lagu atau gending, serta dipadukan dengan ekspresi wajah dan gerak yang selaras dengan makna tarian (Pratiwi dkk., 2020). Corrie Hartong mendefinisikan tari sebagai gerak tubuh yang ritmis sebagai media ekspresi di dalam ruang. Sementara itu, Soedarsono mengartikan tari sebagai ungkapan jiwa manusia yang diwujudkan melalui gerak ritmis yang indah. Gerak dalam tari harus disajikan secara berirama sehingga mampu menampilkan karakter tertentu sesuai dengan kualitas ritme

yang dihadirkan. Dengan demikian, seni tari dapat dirumuskan sebagai ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan melalui gerak ritmis yang indah di dalam ruang (Pratiwi dkk., 2020).

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, guru dituntut untuk dapat memilih metode atau media pembelajaran yang sesuai. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai sarana yang penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih efektif dan mudah dipahami. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya memberikan dampak yang baik, tetapi juga menghadirkan manfaat besar secara efektif, sehingga mempermudah dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran saat ini terus berkembang sejalan dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan tersebut memberikan berbagai manfaat yang nyata dan semakin dirasakan oleh guru maupun peserta didik dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran (Syarifuddin dkk., 2022). Media pembelajaran digunakan dengan tujuan membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Karena itu, media yang dipilih perlu disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar setiap siswa. Jenis media pembelajaran pun beragam, mulai dari audio, video, audiovisual, hingga berbagai konten yang memiliki nilai estetika (Yani dkk., 2022).

Media berasal dari bahasa latin, yaitu bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti perantara atau penghubung. Sehingga dapat dimaknai sebagai sarana yang berfungsi untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pihak pengirim (komunikator atau sumber) kepada pihak penerima (komunikasi atau audiens) (Syarifuddin dkk., 2022). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk setiap materi sangat penting agar peserta didik dapat menerima materi secara maksimal. Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, visual, dan audiovisual. Selain itu, terdapat pula media interaktif yang memadukan teks, gambar, suara, video, animasi, dan ilustrasi. Media pembelajaran dikatakan interaktif apabila mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih tertarik dan tidak mudah merasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan

media interaktif yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, memperbesar keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan kolaboratif (Jafnihirda dkk., 2023).

Pada mata pelajaran SBdP, khususnya materi Seni Tari, terdapat konsep-konsep gerak dan teknik tari yang cukup beragam sehingga akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan kualitas penyampaian materi, serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan dan digunakan adalah *flipbook*.

Flipbook pertama kali diperkenalkan pada tahun 1865 ketika John Barnes Linnett memperoleh hak paten atas temuannya yang diberi nama *Kineograph* (gerak). Seiring berkembangnya teknologi, konsep *flipbook* kemudian diadaptasi ke dalam bentuk digital oleh berbagai pengembang perangkat lunak, salah satunya Macromedia Flash. Perangkat lunak tersebut memungkinkan pembuatan *flipbook* yang lebih interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu media pembelajaran. *Flipbook* adalah salah satu perangkat yang banyak digunakan dalam kegiatan *mobile learning* karena menawarkan interaktivitas bagi siswa dan berfungsi sebagai media pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi. Selain sifatnya yang interaktif, *flipbook* menarik bagi siswa karena memuat elemen animasi, video, dan audio, sehingga berbeda dari buku cetak biasa. Menurut Richard Mayer, pembelajaran multimedia adalah pembelajaran yang menggabungkan lebih dari satu media untuk menyampaikan informasi. *Flipbook* mendukung teori ini dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan animasi dalam satu platform. *Flipbook* juga merupakan bentuk animasi sederhana yang tersusun dari kumpulan lembaran kertas seperti buku tebal. Pada setiap halamannya tergambar rangkaian proses yang ketika dibalik dengan cepat, akan tampak bergerak atau menghasilkan efek animasi (Putri dkk., 2020).

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* digital mampu memberikan variasi yang lebih kaya serta tampilannya lebih menarik, baik dari aspek visual maupun audiovisual. Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media *flipbook* digital dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif. Selain itu, media ini juga membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru secara lebih optimal (Amanullah, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ahmad (2021) dalam artikel “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *flipbook digital* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi para ahli. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif. Media *flipbook* digital terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi IPS, serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah. Dengan demikian, media *flipbook* digital efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MIN 1 Kota Bandung melalui kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran SBdP, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran SBdP masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional, dan peserta didik tidak memiliki buku paket untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran umumnya berlangsung dengan metode ceramah dan penugasan yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih relatif terbatas.

Berdasarkan kajian penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ahmad media pembelajaran *flipbook* terbukti layak digunakan pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran SBdP materi seni tari kreasi di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, yang memiliki karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran yang berbeda. Kondisi pembelajaran SBdP yang

masih didominasi metode konvensional dan minim media digital terstruktur menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dan media yang tersedia, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi yang dirancang secara kontekstual untuk kelas VI Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MIN 1 Kota Bandung. Media *flipbook* dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta menekankan visualisasi gerak tari dalam satu media digital interaktif, sehingga menghasilkan media pembelajaran SBdP yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran SBdP sebagian besar hanya mengandalkan buku paket guru sebagai bahan utama. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, pembelajaran SBdP, khususnya pada materi yang bersifat praktik dan membutuhkan visualisasi, belum mampu memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi SBdP, karena siswa kesulitan membayangkan konsep dan praktik seni hanya melalui penjelasan lisan dan teks pada buku paket. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik pembelajaran SBdP yang seharusnya bersifat aktif, kreatif, dan visual dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna mendukung pembelajaran SBdP di MIN 1 Kota Bandung agar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang interaktif untuk materi seni tari. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah”. Melalui pengembangan media ini,

diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik, lebih mudah memahami materi tari kreasi, serta turut berperan dalam pelestarian tarian tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VI?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran *flipbook* materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan secara rinci proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP kelas VI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VI.
3. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran *flipbook* materi tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di kelas VI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah” ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran, khususnya media *flipbook*. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan media *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran pada

mata pelajaran SBdP. *Flipbook* dinilai mampu membantu penyajian materi secara lebih menarik, visual, dan sistematis, sehingga dapat meningkatkan minat, kreativitas, serta pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini terbagi menjadi empat bagian, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi seni tari kreasi diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan gerak tari kreasi secara lebih jelas. Selain itu, penggunaan *flipbook* ini juga diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SBdP di kelas, karena penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Dengan demikian, *flipbook* berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media Pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi seni tari kreasi secara lebih menarik, modern, dan inovatif. Media ini juga dapat menjadi tambahan sumber belajar yang memperkaya materi yang tersedia bagi guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan dukungan *flipbook*, guru memiliki alat bantu yang lebih praktis dan visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP di kelas.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menghadirkan inovasi baru yang dapat memperkaya media yang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, variatif, dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga untuk bekal di masa mendatang, sekaligus meningkatkan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya *flipbook* pada materi seni tari kreasi. Pengalaman tersebut juga diharapkan dapat mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih optimal dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan mencakup berbagai bentuk pembelajaran yang berlangsung mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi anak dan menyajikan beragam mata pelajaran, salah satunya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran SBdP mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, serta keterampilan. Pembelajaran SBdP di sekolah dasar bertujuan mengembangkan sikap, kreativitas, dan semangat berkarya pada peserta didik. Oleh karena itu, SBdP menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan di sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari hal baru dalam materi yang disampaikan guru, sehingga materi lebih mudah dipahami. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa latin dan bermakna “perantara”. Dalam konteks komunikasi, *medium* diartikan sebagai sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian pesan. Media juga dapat dipahami sebagai alat yang membantu menyalurkan pesan atau informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Adapun beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya: Gagne (1970) memaknai media sebagai berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang mampu mendorong motivasi peserta didik untuk belajar. Briggs (1970) mendefinisikan media

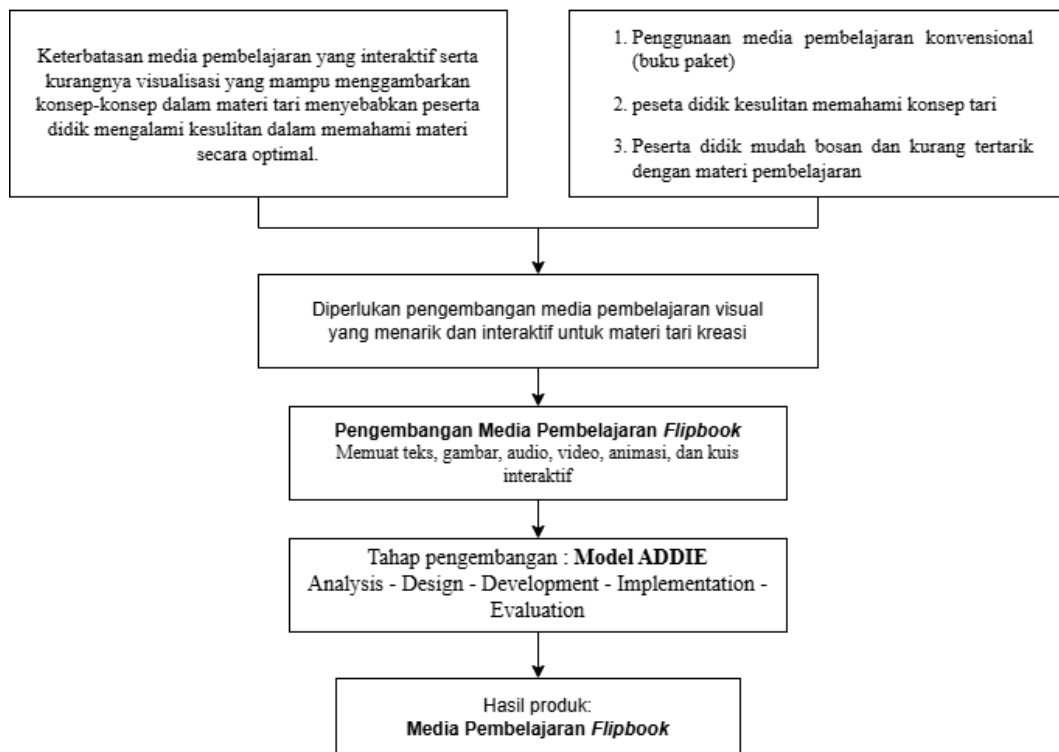
sebagai seluruh alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang aktivitas belajar. Sementara itu, Sadiman (1990) menjelaskan media sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, yang pada akhirnya mendukung terjadinya proses pembelajaran (Pagarra dkk., 2022).

Pada pembelajaran materi seni tari kreasi, peserta didik dituntut untuk memahami konsep dan gerakan tari secara visual dan praktik. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi tari kreasi. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menampilkan visualisasi gerak tari secara jelas dan menarik, sehingga peserta didik cenderung mudah bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik materi SBdP.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi tari kreasi kelas VI. *Flipbook* adalah buku digital yang memiliki halaman layaknya buku fisik, namun *flipbook* ini dilengkapi dengan animasi, video, gambar, dan suara, sehingga sangat berbeda dari buku cetak biasa (Ulandari & Syawaluddin, 2022). Selain itu, *flipbook* merupakan jenis buku elektronik yang mampu menyajikan konten berupa teks, gambar, audio, dan video yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar (Juliani & Ibrahim, 2023). Media *flipbook* dipilih karena mampu memadukan teks, gambar, audio, dan video secara interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model ADDIE adalah salah satu model penelitian dan pengembangan yang bersifat rasional dan komprehensif serta dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan produk, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun bahan ajar yang disusun melalui tahapan pengembangan tertentu. Model ini dirancang oleh Dick dan Carey sebagai model sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk merancang sistem pembelajaran secara luas melalui pendekatan desain pembelajaran. Pada era 1990-an, model ini dikembangkan lebih lanjut oleh Reiser dan Mollenda. Menurut Barokati dan Anna, model ADDIE berperan penting dalam membantu pengembangan pembelajaran yang efektif dan dinamis dengan cara membangun perangkat serta infrastruktur program pelatihan yang mampu mendukung pelaksanaan dan kinerja pembelajaran secara optimal (Syahid dkk., 2024). Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Secara lebih rinci, peneliti menyusun kerangka berpikir yang divisualisasikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Danang Anika Fajar dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer melalui *Flip Book* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA”. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran tari di SMA khususnya di SMA N 1 Seyegan masih cenderung monoton karena dominannya metode ceramah, keterbatasan jam pelajaran hanya 2 kali per minggu, istilah gerak yang abstrak seperti *nyekithing*, ruang latihan yang minim, serta kebutuhan visualisasi yang tinggi. Solusi dari permasalahan tersebut peneliti membuat media pembelajaran mandiri berbasis *flipbook* yang kaya teks, gambar, video, animasi, dan audio gamelan sesuai materi KTSP kelas XI, serta dilengkapi kuis interaktif berjumlah 50 soal sebagai evaluasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang terdiri atas empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengorganisasian, tahap pelaksanaan (Produksi) hingga tahap

finishing, serta penilaian produk melalui validasi ahli media, ahli materi, peer reviewer, dan uji coba siswa kelas XI. Instrumen penelitian berupa angket *skala Likert* dengan kriteria kelayakan minimal skor 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sangat baik (rata-rata 92,5) dengan revisi pada akurasi konten, sedangkan ahli media pada dua tahap penilaian memberikan skor rata-rata 86,7 dengan rekomendasi revisi tampilan, navigasi, dan video pembuka. Uji siswa menghasilkan skor 83,5 dengan saran penambahan video lokal dan tombol navigasi, sementara penilaian peer reviewer mencapai 84,4 dengan masukan peningkatan interaktivitas kuis. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Evi Sinta Dewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Kotagajah”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) yang disusun untuk mengatasi berbagai kesulitan siswa kelas XI dalam memahami materi biologi yang kompleks, terutama struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Berdasarkan survei awal, siswa mengalami kesulitan membedakan banyaknya struktur jaringan (55,5% menyatakan cukup sulit), tingkat pemahaman berada pada kategori sedang (66,7%), serta pembelajaran masih dianggap monoton meskipun guru sudah menggunakan PPT dan video. Kondisi ini diperparah oleh dampak pembelajaran daring selama pandemi, keterbatasan praktikum, dan visualisasi gambar yang kurang jelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flipbook* interaktif berbasis Canva dan Flip PDF Professional yang memuat materi lengkap. Pada tahap *Define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa untuk menilai kesulitan belajar dan preferensi media. Tahap *Design* menghasilkan rancangan layout A4 menggunakan font *Open Sans*, pembuatan cover, peta konsep, penyusunan materi, dan perencanaan fitur interaktif. Tahap *Development* mencakup

validasi oleh ahli materi yang memberikan skor 93% (sangat layak setelah dua kali revisi) dan ahli media dengan skor 92% (sangat layak), diikuti perbaikan kualitas gambar, bahasa, dan kerapian layout. Tahap *Disseminate* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru biologi dan siswa kelas XI IPA. Produk akhir berbentuk *flipbook* digital berjumlah 40 halaman yang dapat diakses secara online maupun offline. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan. Guru memberikan nilai kelayakan sebesar 98% dan menyatakan media tersebut membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah, terstruktur, dan menarik. Sementara itu, respon siswa dari kelas XI IPA memperoleh skor 94%, menunjukkan bahwa *flipbook* dianggap sangat menarik, memudahkan pemahaman, tidak membosankan, dan mendukung belajar mandiri. Keunggulan media meliputi tampilan yang interaktif, praktis digunakan, ramah lingkungan, dan memberikan variasi pembelajaran digital. Adapun kesamaan dengan penelitian ini adalah pengembangan media *flipbook* sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Evi berfokus pada mata pelajaran biologi di SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada matapelajaran SBdP di SD.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad tahun 2022, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Di Sekolah Dasar”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya antusiasme dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS akibat kurangnya variasi media yang digunakan guru, sehingga siswa merasa jenuh, kurang fokus, dan tidak optimal memahami materi. Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDS Kresna Cililitan menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami materi IPS dan memerlukan media yang menarik serta interaktif untuk menunjang proses belajar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi lima tahap: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analyze*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru. Pada tahap *Design*, peneliti

merancang struktur *flipbook*, desain tampilan, dan susunan materi. Pada tahap *Development*, peneliti membuat produk *flipbook* menggunakan *Adobe Flash* dan *Adobe Animate*, lalu melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Pada tahap *Implementation*, produk diuji kepada siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap *Evaluation*, peneliti menganalisis hasil uji coba dan melakukan revisi hingga produk dinyatakan layak digunakan.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *flipbook* digital memperoleh skor kelayakan 86,6% dari ahli media dan 90,6% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa memperoleh rata-rata 86,8%, sedangkan uji coba kelompok besar dengan 10 siswa memperoleh 87,4%, yang juga termasuk kategori “Sangat Layak”. Siswa menilai *flipbook* digital dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah, lebih menarik dibanding metode ceramah, dan mengurangi kejenuhan saat belajar IPS. Guru kelas IV juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif karena media menyajikan teks, gambar, animasi, video, dan audio secara menarik. Penelitian ini menegaskan bahwa media *flipbook* digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Penelitian juga mencatat kekurangan kecil, yaitu siswa perlu diarahkan beberapa kali di awal untuk memahami cara menggunakan *flipbook* digital. Dengan demikian penelitian ini menyatakan bahwa media *flipbook* digital pada materi IPS kelas IV “Indahnya Keragaman di Negeriku” dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Media ini relevan digunakan di era digital karena memadukan unsur multimedia yang dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa, sehingga sangat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPS.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Alfiatu Rochmah (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Flipbook Kvisoft* pada Materi Sistem Indra Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA”. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya

pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Biologi. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, kurang tertarik, dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran elektronik berbasis *Kvisoft Flipbook* yang memuat materi Sistem Indra Manusia kelas XI IPA sesuai Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9. Materi yang disajikan meliputi pengertian sistem indra manusia, struktur dan fungsi mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit, mekanisme penglihatan dan pendengaran, serta berbagai kelainan pada sistem indra.

Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan mengalami peningkatan kualitas setelah dilakukan revisi. Validasi ahli materi meningkat dari 64% pada validasi pertama menjadi 90,6% pada validasi kedua dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lanjutan. Sedangkan hasil validasi ahli media juga menunjukkan peningkatan dari 86,6% pada validasi pertama menjadi 97,3% pada validasi kedua dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah dilakukan perbaikan terhadap tampilan, tata letak, jenis huruf, sumber gambar, serta penyajian materi, media dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi kembali. Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan kepada 1 orang guru Biologi dan 10 peserta didik kelas XI IPA MA Ma'arif NU 5 Sekampung. Hasil angket respons guru memperoleh persentase 98% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 95,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook Kvisoft* dinilai menarik, mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta memudahkan peserta didik memahami materi Sistem Indra Manusia.

Secara keseluruhan, penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada materi Sistem Indra Manusia memenuhi kriteria

sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respons sangat baik dari guru dan peserta didik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Madrasah Aliyah.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Sheila Silfia tahun 2023, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran IPA di sekolah yang masih berorientasi pada hafalan, belum menerapkan literasi sains, serta minimnya media digital yang dapat mendukung kemampuan berpikir ilmiah siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru belum menginternalisasikan aktivitas literasi sains seperti pemecahan masalah, analisis data, maupun penggunaan metode ilmiah. Selain itu, sekolah belum memiliki perangkat atau media pembelajaran yang berbasis literasi sains, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan cenderung pasif selama proses belajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media *Flipbook* Digital dengan menggunakan model R&D ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain melalui penyusunan materi, tampilan visual, dan unsur literasi sains yang mencakup aspek konteks, kompetensi, dan pengetahuan. Pada tahap pengembangan, *Flipbook* dibuat menggunakan Canva dan *Heyzine* yang memuat teks, gambar, animasi, dan aktivitas ilmiah. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan konten, tampilan, serta penggunaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai 81,33% (sangat layak), ahli materi memberikan nilai 72% (layak), dan ahli bahasa memberikan nilai 78% (layak). Setelah revisi, *flipbook* diuji cobakan kepada 18 siswa dan 2 guru di SD Daarul Quran

Kalibata. Hasil uji coba menunjukkan respon positif, dengan penilaian siswa mencapai 81,2% (sangat layak) dan guru 89% (sangat layak).

Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan *Flipbook* Digital berbasis literasi sains yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada materi sumber energi. Media ini dianggap mampu membantu siswa memahami isu sosiosaintifik terkait pemanfaatan sumber daya alam dan mendorong kemampuan literasi sains melalui aktivitas interpretasi data, metode ilmiah, dan pemahaman fenomena ilmiah. Meski begitu, penelitian memiliki keterbatasan, yaitu materi yang hanya mencakup sebagian jenis sumber energi dan waktu penelitian yang singkat sehingga belum mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar. Meskipun demikian, produk *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat menjadi media alternatif yang menarik, interaktif, dan relevan untuk pembelajaran sains di sekolah dasar.

