



Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Melalui *Canva* pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Siti Mufidah¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id, siti.mufidah.2321038@students.um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01	Teaching materials are a supporting component of learning that needs to be prioritised. However, in reality teachers still only use teaching materials in the form of LKS in learning. This causes students to be bored and less interested in learning. This study aims to produce flipbook teaching materials on economic activities that are feasible to use in grade IV learning activities. This type of research is development research using the 4D model from Thiagarajan which consists of 4 stages namely define, design, develop and disseminate. The results of feasibility validation by media experts received an average percentage of 85.9% with a feasible category, and the results of feasibility validation by material experts on teaching materials developed obtained an average percentage of 85.4% with a very feasible category. Practicality trials conducted by teachers and fourth grade students of SD Negeri Bokor showed that the flipbook teaching materials developed were practical and easy to use, as evidenced by the respective average percentage scores of 90.6% and 92.7%. Based on the results of the feasibility validation test and practicality trial, it can be concluded that the development of flipbook teaching materials on grade IV economic activity material is feasible and practical to use. The novelty of this study is that it uses a more colourful background design or display selected through the canva platform and is equipped with various media such as text, images, and videos.
Keywords: <i>Teaching Materials;</i> <i>Flipbook;</i> <i>Elementary School.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01	Bahan ajar merupakan komponen pendukung pembelajaran yang perlu diutamakan. Namun, kenyataannya guru masih hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar <i>flipbook</i> materi kegiatan ekonomi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu <i>define</i> , <i>design</i> , <i>develop</i> dan <i>disseminate</i> . Hasil validasi kelayakan oleh ahli media mendapat rerata persentase sebesar 85,9% dengan kategori layak, dan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi terhadap bahan ajar yang dikembangkan memperoleh rerata persentase sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak. Uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV SD Negeri Bokor menunjukkan bahwa bahan ajar <i>flipbook</i> yang dikembangkan praktis dan mudah digunakan, yang dibuktikan dengan masing-masing skor rerata persentase sebesar 90,6% dan 92,7%. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan dan uji coba kepraktisan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar <i>flipbook</i> pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD dinyatakan layak dan praktis digunakan. Adapun keterbaruan dari penelitian ini yaitu menggunakan desain atau tampilan <i>background</i> yang lebih berwarna yang <i>didesain</i> melalui <i>platform canva</i> serta dilengkapi dengan berbagai media seperti teks, gambar, dan video.
Kata kunci: <i>Bahan Ajar;</i> <i>Flipbook;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang perlu diutamakan dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat Metalin et al. (2019) yang menyatakan bahwa bahan ajar dalam kelas perlu diprioritaskan karena bahan ajar memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa. Sehingga pemanfaatan bahan ajar harus menjadi perhatian khusus guru dalam pembelajaran. Bahan ajar menjadi suatu hal yang

paling penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan bahan ajar memuat materi pelajaran yang telah disusun secara runtut agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Magdalena et al. (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan pendukung pembelajaran yang memuat materi pembelajaran, teknik, serta proses evaluasi yang disusun secara runtut atau sistematis dan

menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat menuntut guru untuk mampu menyajikan bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar atau media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman adalah yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (huda, 2020). Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru agar sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu *flipbook*. Bahan ajar *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Mukarromah et al., 2021). Bahan ajar *flipbook* dapat didesain semenarik mungkin menggunakan bantuan *platform* *canva* untuk menambahkan warna atau *background* yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Selain itu dalam bahan ajar *flipbook* yang didesain melalui *canva* dapat di selipkan media berupa video dengan cara menyematkan *link* ataupun melalui *barcode*. Penambahan video juga dapat secara langsung disisipkan pada *flipbook*nya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi gaya belajar siswa yang audiovisual sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Indra Puspita et al. (2021) yang menyatakan bahwa *flipbook* dapat diartikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku.

Kenyataan yang terjadi dilapangan, masih banyak dijumpai guru yang menggunakan bahan ajar dengan tanpa perencanaan, memilih bahan ajar berdasarkan kebiasaan dan ketersediaan tanpa memperhatikan karakteristik siswa serta perubahan lingkungan saat ini. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2022) yang menyatakan bahwa permasalahan yang sering terjadi berkaitan dengan bahan ajar adalah penyesuaian bahan ajar dengan karakteristik siswa, penyusunan dan perancangan bahan ajar serta sumber materi bahan ajar berpedoman pada buku cetak kurikulum yang dipakai, padahal banyak sumber bahan ajar selain buku cetak penunjang kurikulum yang dapat digunakan.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD Negeri Bokor melalui observasi dan wawancara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPAS

materi kegiatan ekonomi, berlangsung secara monoton. Guru memberikan penjelasan sekilas sesuai dengan buku LKS siswa. Guru tidak menggunakan bahan ajar tambahan yang lain yang dapat membantu siswa dalam memahami materi serta menarik minat siswa dalam pembelajaran. Akibatnya saat pembelajaran IPAS ini berlangsung banyak siswa yang merasa bosan dan mengantuk sehingga menjadi tidak fokus belajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif serta kurang memperhatikan pemaparan materi yang disajikan guru, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada muatan IPAS menunjukkan sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM.

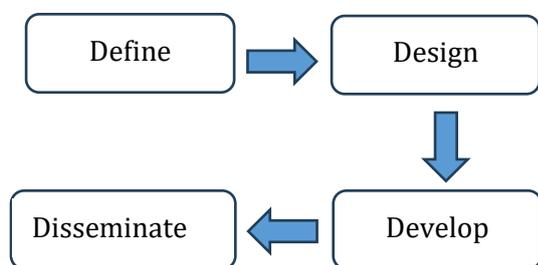
Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menyajikan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa serta terintegrasi teknologi agar sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bahan ajar berbasis teknologi yang dapat digunakan yaitu *flipbook*. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indra Puspita et al. (2021) dengan judul Rancang Bangun Media *E-book Flipbook* Interaktif pada materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa *e-book* berbasis *flipbook* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Kelayakan ini dilihat dari hasil respon guru dan siswa terhadap *e-book* secara berurutan 87,50% (sangat baik) dan 87,86% (sangat baik). Penelitian selaras juga dilakukan oleh Sari & Ahmad (2021) dengan judul pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* di Sekolah Dasar menyatakan bahwa *flipbook digital* pada bidang IPS materi indahnya keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran. Penilaian kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi ahli media sebesar 86,6% (sangat layak), validasi ahli materi sebesar 90,6% (sangat layak) serta hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar dengan rata-rata perolehan sebesar 87,40%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar berbasis *flipbook* muatan IPAS materi kegiatan ekonomi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak

pada konten materi yang disajikan serta dalam pembuatan isi *flipbook* melalui *platform canva*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bokor Kecamatan Tumpang. Subjek penelitiannya siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa. Objek penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis *flipbook* materi kegiatan ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Sugiyono (2022) mendefinisikan penelitian R&D merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang dihasilkan. Rancangan penelitian menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) dari Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2022).



Gambar 1. Tahapan model penelitian 4D Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2022)

Pada tahap *define*, peneliti menganalisis alasan perlunya dilakukan suatu pengembangan bahan ajar terintegrasi teknologi serta menganalisis kebutuhan bahan ajar yang terdiri dari analisis kebutuhan peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap *design* atau perancangan dalam model 4D diawali dengan merancang sketsa produk dengan membuat *storyboard* serta menyusun instrumen untuk mengetahui kelayakan produk. Tahapan selanjutnya dilakukan uji kelayakan dan juga kepraktisan produk. Pada tahap *develop* (pengembangan) kegiatan yang dilakukan yaitu mengembangkan produk berdasarkan instrumen yang telah disusun sebelumnya.

Uji validasi kelayakan menggunakan 2 validator yaitu validator kelayakan media dan validator kelayakan materi. Pada angket validasi kelayakan pada bahan ajar *flipbook* yang sudah mendapatkan skor kemudian dinyatakan dalam presentase (Qonita Silmi & Rachmadyanti, 2018). Skor validasi ahli diinterpretasikan dalam tingkat validasi kelayakan bahan ajar. Pengkategorian hasil validasi bahan ajar disesuaikan dengan pendapat Sriwahyuni et al. (2019), yang mana

persentase antara 0%-44% dengan kategori kurang layak, 45%-64% dengan kategori cukup layak, 65%-84% dengan kategori layak, dan 85%-100% dengan kategori sangat layak. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid (layak) apabila telah mencapai skor presentase $\geq 65\%$. Apabila telah mencapai skor kelayakan maka selanjutnya akan dilakukan uji coba kepraktisan kepada guru dan peserta didik di kelas IV SD Negeri Bokor.

Setelah mencapai hasil validitas kelayakan bahan ajar, selanjutnya dilakukan uji coba kepraktisan. Untuk dapat mengetahui tingkat kepraktisan produk, siswa yang sudah diambil sampel sebanyak 15 orang diberikan angket respon siswa terhadap produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Angket uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan skala 1 sampai 4 untuk setiap indikator. Angket respon siswa selanjutnya diolah dengan dinyatakan dalam bentuk persentase (Winarto, 2020). Skor respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan selanjutnya diinterpretasikan dalam tingkat kepraktisan produk. Tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan berdasarkan rentang skor yang diperoleh dinyatakan dalam tabel 1. Bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan lolos uji coba kepraktisan apabila telah mencapai skor persentase $\geq 60\%$. Tahap akhir yaitu tahap penyebarluasan (*disseminate*), yang dilakukan dengan menyebarkan produk dalam lingkup lebih luas. Peneliti menyebar luaskan produk bahan ajar *flipbook* dalam lingkup terbatas yaitu pada kelas IV SD Negeri Bokor. Untuk mengetahui hasil penyebarluasan produk dapat dilihat melalui hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal evaluasi pada bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan.

Tabel 1 Kategori Kepraktisan Bahan Ajar

No	Kualifikasi	Penilaian (%)
1	Sangat Praktis	$80 < N \leq 100$
2	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$40 < N \leq 60$
4	Tidak Praktis	$20 < N \leq 40$
5	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

Sumber: dimodifikasi dari Riduwan (Winarto, 2020)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Model 4D yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahapan diantaranya *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Adapun penjelasana hasil ke empat tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Define

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis. Tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS. Tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menetapkan kebutuhan pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi perkembangan siswa, kurikulum, kondisi sekolah, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran terkait bahan ajar yang dikembangkan. Dalam tahapan ini terbagi menjadi 5 tahapan yaitu tahap analisis permasalahan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ditemukan permasalahan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru kelas IV SD Negeri Bokor masih terbatas dan belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku LKS siswa. Buku LKS pegangan siswa khususnya pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi hanya sedikit memuat materi serta latihan soal. Kurang variatifnya bahan ajar yang digunakan membuat pengetahuan siswa menjadi terbatas karena bahan ajar tersebut tidak dapat memuat seluruh materi yang seharusnya diajarkan. Selain itu, karena bahan ajar yang digunakan menggunakan LKS saja yang mana konsep yang terdapat dalam buku LKS tersebut tidak sesuai dengan contoh nyata kehidupan sosial dan lingkungan siswa tinggal. Bahan ajar yang digunakan belum mampu membangkitkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Analisis siswa yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa siswa ketika belajar membutuhkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif sehingga dalam belajar siswa tidak hanya belajar menguasai konsep-konsep. Bahan ajar yang menarik dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang diperlukan berupa bahan ajar yang dapat mencakup beberapa media sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh saat belajar. Siswa membutuhkan bahan ajar yang bersifat kontekstual sehingga pemahaman materi siswa khususnya pada materi kegiatan ekonomi

tidak bersifat konsep yang abstrak. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan memuat materi yang berkaitan dengan kehidupan dekat tempat tinggal siswa yang mana sesuai dengan himbauan kurikulum saat ini bahwa pemahaman dan pengembangan materi pembelajaran disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal siswa.

2. Design

Pada tahap *Design*, peneliti merancang desain awal yang dilakukan untuk membuat bahan ajar yaitu dimulai dengan menyusun materi ajar kegiatan ekonomi. Materi kegiatan ekonomi dikumpulkan dari berbagai sumber. Materi yang dirancang dilengkapi dengan media gambar untuk memperjelas materi dalam bentuk tulisan. Selain itu juga dilengkapi video kegiatan ekonomi dengan tujuan agar materi yang diterima oleh siswa lebih kontekstual. Selain itu, dilengkapi pula dengan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi melalui bahan ajar *flipbook*. Setelah sumber terkumpul langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa awal (*prototype*) dengan menggunakan aplikasi *canva*. Sketsa berguna untuk menentukan rangkaian halaman atau *layout* halaman, tombol navigasi, serta urutan halaman bahan ajar yang akan dikembangkan. Rangkaian halaman yang disusun dalam sketsa diantaranya cover atau halaman *background* dan judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, Capaian Pembelajaran (CP), indikator ketercapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi kegiatan ekonomi yang disertai gambar, video, teks, kuis dan soal evaluasi, identitas penulis, serta sampul penutup. Setelah dibuat rangkaian halaman, selanjutnya dilakukan pembuatan struktur navigasi. Pemetaan struktur navigasi menggambarkan hubungan antar halaman dalam bahan ajar *flipbook*. Tombol navigasi berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan bahan ajar yang dikembangkan baik menuju halaman yang dituju maupun mencari materi dengan cepat.

Langkah selanjutnya yaitu mulai merancang produk dengan mengemas materi ke dalam format PDF dan mulai mendesain *background* bahan ajar. Untuk membuat

desain bahan ajar, diperlukan bantuan aplikasi *canva*. Materi dikemas ke dalam desain agar memiliki tampilan yang menarik. Bahan ajar yang telah dibuat menggunakan *canva* kemudian diekspor dengan format *file PDF*. Sedangkan untuk memasukkan video, kuis dan soal evaluasi serta menjadikan bahan ajar memiliki tampilan efek 3D *flip*, maka diperlukan bantuan aplikasi *flip PDF corporate edition*. Bahan ajar dalam format *file PDF* kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi *flip PDF corporate edition*. Dalam aplikasi ini disesuaikan pula tata letak tombol navigasi yang telah dirancang dalam sketsa. Setelah semua kelengkapan bahan ajar sesuai, langkah selanjutnya yaitu mengeksplor bahan ajar tersebut ke dalam format *html* agar pengguna dapat mengaksesnya melalui berbagai perangkat.

3. Develop

Tahapan *develop* yaitu tahap proses validasi untuk mengetahui kelayakan dan uji coba kepraktisan produk bahan ajar yang dikembangkan. Tahap validasi dan uji kepraktisan dilakukan dengan menyebarkan angket. Uji validasi kelayakan diberikan kepada 2 responden yaitu ahli media oleh guru SD Negeri Bokor yang merupakan lulusan program magister, dan ahli materi oleh guru kelas IV SD Negeri Bokor. Hasil uji kelayakan produk dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi kelayakan ahli materi dan ahli media

No	Responden	Jumlah Aspek	Skor maksimum	Skor Perolehan	Persentase
1	Ahli Media	16	64	58	85,9%
2	Ahli Materi	24	96	89	85,4%

Setelah uji coba validasi kelayakan bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji coba kepraktisan yang diberikan kepada 2 responden yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri Bokor. Hasil uji kepraktisan pengembangan bahan ajar *flipbook* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel.3 Hasil Uji Coba Kepraktisan

No	Responden	Jumlah Aspek	Skor maksimum	Skor Perolehan	Persentase
1	Guru	16	64	58	90,6%
2	Siswa	24	96	89	92,7%

4. Disseminate

Tahapan *disseminate* (penyebaran) dimana bahan ajar yang telah dikembangkan dibagikan kepada pengguna. Bahan ajar *flipbook* ini disebar luaskan kepada guru kelas IV SD Negeri Bokor. Hasil penyebaran dibuktikan dengan hasil evaluasi yang terdapat dalam bahan ajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan belajar pada muatan IPAS materi kegiatan ekonomi yang sebelumnya sebanyak 60% siswa belum mencapai KKM menjadi sekitar 88% siswa yang mengerjakan soal evaluasi mendapat skor diatas KKM dari jumlah 33 siswa yang mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan hasil analisis siswa dalam mengerjakan soal evaluasi diketahui bahwa rata-rata siswa telah mampu menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Namun, pada soal isian, banyak siswa yang kurang menjelaskan maksud dari soal seperti soal no 4 dan no 5. Soal no 4 berisi tentang pekerjaan yang mengandalkan kemampuan berpikir, berdasarkan analisis menunjukkan bahwa rata-rata siswa hanya menyebutkan 1 jenis pekerjaan dari 3 jenis pekerjaan yang diminta, sehingga hal ini mengurangi skor yang didapatkan oleh siswa. Sedangkan pada soal no 5 terkait analisis peristiwa apabila produksi berkurang, beberapa siswa menjawab dengan salah dimana seharusnya apabila produksi berkurang maka produk yang ditawarkan akan mengalami kelangkaan dan menjadi mahal, namun siswa mengalami kekeliruan dalam menganalisis akibat dari kegiatan dan menjawab sebaliknya.

Bahan ajar ini selain disebarluaskan kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Bokor juga disebarkan kepada guru kelas IV seugus IV Kecamatan Tumpang. Selain itu peneliti juga bekerja sama dengan K3S Kecamatan Tumpang agar bahan ajar *flipbook* ini dapat disebarkan ke seluruh guru kelas IV yang berada di wilayah Kecamatan Tumpang.

B. Pembahasan

Hasil penilaian kelayakan bahan ajar *flipbook* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian bahan ajar *flipbook*. Terdapat 4 indikator dengan 16 deskriptor. Indikator pertama

memuat 4 deskriptor dengan deskriptor yang pertama yaitu menampilkan CP dan tujuan pembelajaran dinyatakan layak dan telah dicantumkan dalam bahan ajar. Tujuan pembelajaran merupakan hal yang penting untuk ditampilkan dalam bahan ajar karena proses pembelajaran dilakukan agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Dalam indikator pertama ini terdapat deskriptor yang tidak dimunculkan dalam bahan ajar yaitu indikator ketercapaian pembelajaran, sehingga dinyatakan tidak layak. Indikator ketercapaian ini perlu ditampilkan dalam bahan ajar untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan serta kegiatan yang disajikan telah dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran ahli materi, maka indikator pertama dinyatakan bahwa bahan ajar telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), indikator ketercapaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Deskriptor ketiga yaitu bahan ajar *flipbook* dikaitkan dengan lingkungan sekitar dinyatakan layak tanpa adanya revisi. Deskriptor keempat yaitu gambar dan juga ilustrasi dalam bahan ajar telah sesuai dan tidak perlu dilakukan perbaikan.

Indikator kedua yaitu sesuai dengan tingkat perkembangan siswa terdiri dari 4 deskriptor. Berdasarkan penilaian pada deskriptor pertama menunjukkan bahwa materi telah disajikan secara runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dicantumkan. Namun pada beberapa halaman terdapat gambar yang terlihat kecil dan kurang jelas sehingga memerlukan perbaikan agar lebih logis dan sesuai. Oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan memperbesar ukuran gambar. Deskriptor ketiga yaitu teks sudah terbaca dengan jelas dan logis. Deskriptor keempat yaitu penilaian terhadap keseluruhan tampilan bahan telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sehingga telah layak untuk digunakan.

Penilaian kelayakan bahan ajar terkait kemudahan penggunaan bahan ajar oleh siswa dan guru sudah disertai dengan tombol navigasi yang mempermudah pengoperasian bahan ajar serta cukup layak digunakan sehingga tidak diperlukan perbaikan. Penilaian kelayakan terhadap desain tampilan visual masih mendapatkan sedikit perbaikan. Tampilan bahan ajar perlu ditambahkan

warna-warni agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, dilakukan perbaikan dengan membuat desain bahan ajar baru yang penuh warna. Selain itu, terdapat saran dan masukan teks dan gambar masih belum terlihat jelas, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada ukuran gambar dan teks.

Setelah dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli media, keseluruhan validasi kelayakan media mendapat skor 58 dengan persentase 85,9% dinyatakan valid dengan revisi dan sudah layak digunakan. Indikator tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Prastowo (Divan, 2018) bahwa bahan ajar harus disusun sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan ini sudah disusun dengan menampilkan dan menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, indikator dan tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga telah disajikan dengan menarik sesuai dengan teori Prastowo (dalam Nur & Karyono, 2024) bahwa bahan ajar yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan rerata skor presentase 85,4%. Validasi kelayakan ahli materi berkaitan dengan komponen kelayakan isi dan bahasa. Penilaian kelayakan materi memuat 6 indikator. Penilaian indikator pertama terkait kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, indikator, dan tujuan pembelajaran mendapat perbaikan bahwa indikator ketercapaian pembelajaran masih belum dimunculkan sehingga untuk mengukur ketercapaian pembelajaran masih belum dapat dilakukan. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, dilakukan perbaikan dengan menambahkan komponen indikator ketercapaian pembelajaran. Indikator kedua yaitu kesesuaian materi dengan soal dalam *flipbook* belum dinyatakan layak dan sesuai mendapatkan saran penambahan soal esai untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, oleh karena itu peneliti menambahkan soal esai. Penilaian kesesuaian gambar dengan materi yang digunakan telah sesuai dan tidak perlu dilakukan perbaikan. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar *flipbook* singkat, padat, dan jelas. Penggunaan kalimat efektif sudah sesuai dan tidak diperlukan adanya perbaikan.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa

penilaian isi bahan ajar pada indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, indikator ketercapaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan. Penilaian terhadap indikator kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar dinyatakan layak digunakan tanpa adanya perbaikan namun, perlu ditambahkan soal esai. Gambar pada bahan ajar telah sesuai dengan materi dan sudah layak digunakan. Hasil analisis penilaian kelayakan bahan ajar pada indikator struktur kalimat mudah digunakan oleh siswa serta layak digunakan tanpa adanya perbaikan. Hasil analisis penilaian kelayakan isi pada indikator kalimat yang digunakan sudah singkat, padat, dan jelas. Sehingga dapat dinyatakan kelayakan isi terhadap indikator struktur kalimat yang digunakan efektif dan layak digunakan. Berdasarkan analisis kelayakan ahli media dan ahli materi maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan karena telah memenuhi standar kelayakan bahan ajar yang meliputi kelayakan isi yang mencakup kelayakan materi dan kelayakan bahasa, serta kelayakan penyajian.

Setelah proses validasi kelayakan dinyatakan valid tanpa revisi, maka dilakukan uji coba terbatas yang dalam hal ini dilakukan uji coba kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket respon guru dan respon siswa yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil tersebut. Bahan ajar *flipbook* diberikan kepada guru untuk dilihat kepraktisannya. Hasil kepraktisan yang didapatkan dari guru memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90,6% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman et al. (2023) yang menyebutkan kepraktisan produk dapat dilihat dari respon ahli praktisi (guru) yang menyatakan sesuatu yang dikembangkan memang benar-benar dapat diterapkan. Sedangkan hasil angket siswa memperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 92,7% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman et al. (2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan produk dapat dilihat dari respon siswa setelah menggunakan produk. Hasil analisis kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* telah memenuhi aspek indikator yaitu kemudahan penggunaan bahan ajar dan penyajian bahan ajar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan bahan ajar *flipbook* melalui *canva* materi kegiatan ekonomi kelas IV SD menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yang meliputi *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil validasi kelayakan bahan ajar *flipbook* oleh ahli media memperoleh rerata persentase 85,9%. Sedangkan hasil validasi kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh rerata persentase sebesar 85,4%. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari kedua ahli, maka bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan. Selanjutnya terkait hasil validasi kepraktisan oleh 2 responden yaitu guru dan siswa kelas IV secara berturut-turut mendapat skor rerata persentase sebesar 90,6% dan 92,7% yang artinya bahwa bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan praktis serta mudah digunakan.

B. Saran

Produk lanjutan yang disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut yaitu media *flipbook* yang interaktif. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan memunculkan interaksi antara bahan ajar dan pengguna. Selain itu disarankan pula untuk mengembangkan bahan ajar pada materi lain yang khususnya terdapat dalam muatan IPAS agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak monoton dan menjenuhkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Divan, S. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1).
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2, 121–125.
- Indra Puspita, E., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). RANCANG BANGUN MEDIA E-BOOK FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2>

- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nu_santara
- Metalin, A., Puspita, I., & Purwo, S. (2019). PENGARUH BAHAN AJAR BERBASIS LITERASI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 1-7. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). PESAT PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SISWA. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3). <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Nugroho, A., Pestalozi, D., & Rusni Eka Putra, M. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENULISAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SDIT DAN SMPIT BOARDING SCHOOL MUSI RAWAS. *Jurnal PKM Linggau*, 2(1).
- Nur, S. A., & Karyono, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Bagi Peserta Didik Kelas 5. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Koseptual*, 8(1). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.1.8i1.939
- Qonita Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V. *JPGSD*, 6, 486-495.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819-2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MENGGUNAKAN FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK DI SMA. *Jurnal Kumpanan Fisika*, 2(3), 145-152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Usman, A., Dewi, K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. In *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).
- Winarto, W. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantu Android Siswa Kelas VII Pada Pokok Bahasan Statistika di MTS Ma'arif 1 Punggur*. Universitas Muhammadiyah Metro.