



Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD

Hanim Nafingah¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: hanim.nafingah.2321038@students.um.ac.id, oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01 Keywords: <i>Digital Flipbook;</i> <i>Heyzine App;</i> <i>Learning IPAS.</i>	This study aims to develop digital flipbook teaching materials with the help of the heyzine application for IPAS subjects in grade IV SD. The research method used is R & D Research with the 4-D model This development model consists of four stages, namely the defining stage (define), design (design), development (develop), The instruments used in this study were interview pedoman and questionnaire. Data analysis is used by calculating the percentage of results from the validation of material experts, media experts and student responses. Based on the needs analysis that has been done that teachers and students really need interactive teaching materials assisted by heyzine flipbooks. The results of validation from media experts obtained 82.3% which was categorized as very feasible. The results of the material expert validation obtained a value of 84.5% with the category "very feasible". Overall, the results of the small-scale trial obtained an average value of 92% in the very feasible category.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01 Kata kunci: <i>Digital Flipbook;</i> <i>Aplikasi Heyzine;</i> <i>Pembelajaran IPAS.</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital flipbook dengan berbantuan aplikasi heyzine mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian R & D dengan model 4-D Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (<i>define</i>), perancangan (<i>design</i>), pengembangan (<i>develop</i>), Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan dengan menghitung persentase hasil dari validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwa guru dan siswa sangat memerlukan bahan ajar interaktif berbantuan heyzine flipbooks. Hasil validasi dari ahli media memperoleh 82,3% dimana dikategorikan sangat layak. Hasil validasi Ahli materi memperoleh nilai 84,5% dengan kategori "sangat layak". Secara keseluruhan hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata 92% masuk ke dalam kategori sangat layak.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan dampak yang besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran saat ini mengacu pada perkembangan abad 21, yaitu pembelajaran harus relevan dengan kebutuhan zaman, mampu memanfaatkan teknologi, melakukan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas untuk menghadapi tantangan yang kompleks dalam konteks global yang terus berkembang. Guru dituntut untuk mampu kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik tidak monoton. Pembelajaran pada abad 21 ditandai dengan berkembang pesatnya *sains* dan teknologi dalam kehidupan masyarakat (Lendeon & Poluakan, 2022). Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak positif maupun negatif dalam dunia pendidikan.

Dampak positif dalam dunia pendidikan salah satunya adalah berkembangnya berbagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif mempersiapkan siswa terampil dalam menghadapi dan mencari solusi dari permasalahan yang ada di dunia nyata (Siagian, 2021). Pembelajaran ini menfokuskan keterkaitan pengetahuan yang diperoleh, terampil bekerja sama, melakukan penyelidikan secara autentik dan menghasilkan suatu karya, menyajikan serta mengevaluasi hasilnya. Bahan ajar interaktif menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Bahan ajar interaktif ini juga sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, serta penyajiannya disertai dengan kemauan siswa untuk aktif dan memahami materi sehingga suasana kelas tidak membosankan dan pasif (Twiningsih et al., 2019).

Media pembelajaran menjadi hal yang memiliki pengaruh yang penting dalam

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran mampu menjadi sebuah jembatan yang dipakai guru untuk mentransfer materi ajar pada para peserta didiknya agar pemahaman yang dibangun bisa lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan pembelajaran berbasis IT adalah Fliipbook. Flipbook adalah buku yang berbentuk file digital yang di dalamnya memuat gambar, animasi, video, dan audio, dimana pembaca dapat membuka lembaran halaman pada flipbook layaknya membaca buku atau majalah pada umumnya (Humairah, 2022). Heyzine Flipbook yakni aplikasi yang berguna menciptakan e-modul berbasis flipbook. Program berbasis web bernama Heyzine Flipbook dapat mengubah file PDF menjadi buku, brosur, katalog, majalah, brosur digital serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi (Khomaria & Puspasari, 2022). Pada aplikasi Heyzine Flipbook terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan seperti penambahan link, gambar, video, audio, dan web sehingga e-modul dengan aplikasi Heyzine Flipbook ini lebih memuat banyak informasi dengan sumber yang beragam dibandingkan modul cetak. Heyzine juga dapat diakses melalui smartphone maupun PC (Saraswati et al., 2021). Berbagai kemudahan dan fitur yang tersedia pada aplikasi Heyzine yang dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran tertentu pada sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian sebelumnya, mengenai pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Seperti yang dilaksanakan oleh (Purnamadewi & Wiyasa, 2022) mengembangkan media flipbook digital berbasis discovery learning materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut memakai model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media yang mempunyai kelayakan sangat baik dari segi materi, desain, dan media, serta mendapat respon positif dari siswa. Kemudian penelitian lainnya yang dilakukan (Sari & Ahmad, 2021) mengembangkan media pembelajaran flipbook digital untuk mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut memakai metode Research and Development (R&D) dan menghasilkan media yang memiliki kelayakan sangat baik dari segi materi dan media, serta mendapat respon positif dari siswa.

Pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Namun pada kenyataannya,

masih terdapat kesenjangan antara harapan dan realitas di lapangan. Kurangnya media pembelajaran menarik, sumber ajar terbatas, pembelajaran yang terpusat pada guru, minimnya pengembangan model pembelajaran yang aktif, dan kurangnya inovasi dalam memanfaatkan teknologi informasi menjadi permasalahan utama yang perlu diatasi di SD Negeri 6 Demuk Kecamatan Pucanglaban. Berdasarkan permasalahan dan didukung penelitian yang relevan diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Fliipbook digital berbantuan aplikasi heyzine untuk pembelajaran IPAS materi kayanya Negeriku kelas IV SD.

II. METODE PENELITIAN

Pengembangan perangkat pembelajaran fliipbook ini menggunakan model 4-D (four D model) (Darma et al., 2020; Lawhon, 1976). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun pada rancangan pengembangan flipbook ini akan dilakukan sampai pada tahap ke tiga saja, yakni tahap *develop* (pengembangan) karena hasil pengembangan tidak disebarkan pada sekolah lain. materi desain dan lainnya ke aplikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya pelaksanaan validasi terhadap media pembelajaran flipbook kepada validator yaitu Kepala sekolah dan guru kelas. Validator memberikan penilaian, saran dan komentar tentang media yang dikembangkan. Dari hasil penilaian, saran dan komentar validator digunakan sebagai acuan revisi produk untuk memperbaiki agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan dari segi materi maupun tampilannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pembahasan pengembangan bahan ajar fliipbook dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi heyzine. Tahapan dalam pengembangan yang dilakukan terdiri dari 3 tahapan:

1. Pendefinisian

Bahan ajar yang disusun berupa produk fliipbook. *Digital flipbook* ini berisikan pembelajaran IPAS materi kayannya negeriku untuk kelas 4 SD. Dalm penyusunannya menggunakan aplikasi canva dan heyzine.

Tampilan media pembelajaran *flipbook* materi *kayanya negeriku* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan media pembelajaran *digital flipbook*

Validasi media pembelajaran digital flipbook dilakukan dengan tujuan untuk mengkonsultasikan tentang media pembelajaran yang dikembangkan kepada para ahli. Validasi dilakukan melalui 2 tahap, yaitu uji validasi media dan uji kemenarikan kelompok kecil. Uji validasi media dilakukan dengan mengisi lembar instrumen yang terdiri dari kepala sekolah dan 1 orang guru kelas IV. Sedangkan uji kemenarikan kelompok kecil yang terdiri dari 7 siswa kelas IV SD N 6 Demuk.

2. Perancangan

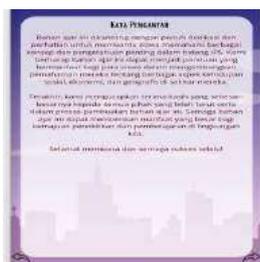
a) Halaman sampul

Halaman sampul menunjukkan judul dan nama penyusun media flipbook.



b) Kata pengantar

Pada kata pengantar berisi tujuan bahan ajar disusun.



c) Halaman isi 1

Berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Halaman 2 -5



d) Halaman 6

Berisi teka-teki silang tentang sumber energi



e) Halaman 9

Berisi langkah pengerjaan latihan soal melalui barcode.



3. Pengembangan

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah untuk melihat cakupan materi, sistematika materi, dan penyajiannya. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	82	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	85	Sangat Layak
3	Kesesuaian	80	Layak
Rata-rata keseluruhan		82,3	Sangat Layak

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai aspek kelayakan isi sebesar 82% dengan kriteria “sangat layak”, aspek kelayakan bahasa sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”, dan aspek tampilan media sebesar 80 % dengan kriteria layak

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian digital flipbook. Adapun hasil data validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	82	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	85	Sangat Layak
3	Tampilan Media	80	Layak
4	Penggunaan	86	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		84,5	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil validasi ahli media sebagai berikut, pada aspek kelayakan isi diperoleh presentase rata-rata sebesar 82% dengan kriteria “sangat layak”, pada aspek kebahasaan diperoleh presentase rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”, pada aspek tampilan media diperoleh presentase rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”, dan pada aspek penggunaan diperoleh presentase rata-rata 86% dengan kriteria “sangat layak”. Selain penilaian secara kuantitatif, ahli juga memberikan saran dan kritik, yaitu:

- 1) Sumber gambar sebaiknya diberi keterangan
- 2) Tampilan teks sebaiknya dikurangi
- 3) Memberikan tambahan barcode yang berisi tentang kekayaan alam yang berada di luar jawa
- 4) Sebaiknya menambahkan tampilan gambar agar lebih menarik

4. Hasil Uji pengguna

Uji Coba kelompok terbatas dilakukan pada 7 siswa kelas IV yang telah mempelajari bentuk energi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Data hasil uji coba kelompok disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Uji Kelompok terbatas

No	Aspek	Skor (%)	Kriteria
1	Materi	82	Sangat Layak
2	Penyajian	86	Sangat Layak
3	Keterbacaan Bahasa	86	Sangat Layak

dan Gambar		
4	Tampilan Fisik	85 Sangat Layak
5	Penggunaan	85 Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		84,8 Sangat Layak

Data hasil uji coba kelompok yang disajikan pada Tabel 3, menunjukkan bahwa secara umum diperoleh hasil uji keterbacaan kelompok rerata keseluruhan 84,8% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa konsep dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan digital flipbook berbantuan aplikasi heyzone mata pelajaran IPAS kelas IV SD berhasil dikembangkan. Penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka saran yang perlu diperhatikan adalah hendaknya sekolah menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai agar pemanfaatan media digital dapat diterapkan di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Andani, D T., Yulian, M. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. Program Studi Pendidikan IPA PPs Universitas Syiah Kuala Banda Aceh. Program Studi Arsitektur FST Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, Vol. 02, No. 01, 1-6.

Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 103–110. https://doi.org/10.17977/um031v6i220_20p103

- Ramdania, Diena Randa. 2013. "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI
- Sajidan, Suranto, Atmojo, I. R. W., Saputri, D. Y., & Etviana, R. (2022). Problem-Based Learning-Collaboration (Pbl-C) Model in Elementary School Science Learning in the Industrial Revolution Era 4.0 and Indonesia Society 5.0. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 477-488. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.30631>
- Siagian, G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2),
- Twiningasih, A. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* Penggunaan Media Si PagHeyzine Flipbooks Air Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi. 4(2), 2267-2274.
- Twiningasih, A., Sajidan, S., & Riyadi, R. (2019). The effectiveness of problem-based thematic learning module to improve primary school student's critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(1), 117-126. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i1.7539>
- Viberg, O., Andersson, A., & Wiklund, M. (2021). Designing for sustainable mobile learning-re-evaluating the concepts "formal" and "informal." *Interactive Learning Environments*, 29(1), 130-141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1548488>