



Pengembangan Aplikasi Flipbook Menjelajah Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Indah Sukowati¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-02	Research on the development of flipbooks exploring ASEAN to improve the learning outcomes of 6th grade students of SDN Pisangcandi 2. The research method used is the development method or Research and Development (R&D) with the ASSURE model. The target participants were grade 6 students as many as 26. The data collection technique used Pre test and post test. In the validity test by material experts, the average value is 3.3 which is close to the score of 4, which shows a range of 61 - 80, meaning that the validity of the material is very high. which shows a range of 61 - 80, meaning that the material in the flipbook exploring ASEAN is declared feasible. declared feasible. There is a media expert validity test obtained a value of The media expert validity test obtained an average value of 3.6 which is close to the score 4 which shows a range of 61 - 80, meaning that the media in the flipbook exploring ASEAN is declared feasible. Reinforced by the results of the trial by the teacher, the results obtained an average value of 3.9 close to the score of 4 which shows a range of 61 - 80, meaning that the media in the flipbook exploring ASEAN is declared feasible. From the test results above, it can be concluded that the flipbook application exploring ASEAN is feasible to be tested on 26 grade 6 students. In the validity test, each item of the learner response statement was declared valid and the reliability test. In the results of the pre-test and post-test calculations by calculating the completeness of learning before using teaching materials and after using flipbook teaching materials, exploring ASEAN can improve learning outcomes. The result of using flipbook products exploring ASEAN is that students show learning outcomes with an average increase of 8. Thus, the development of flipbooks exploring ASEAN is efficient to use in improving student learning outcomes.
Keywords: <i>Flip Book Development; Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-02	Penelitian pengembangan flipbook menjelajah ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 SDN Pisangcandi 2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ASSURE. Target partisipan adalah peserta didik kelas 6 sebanyak 26. Teknik pengumpulan data menggunakan Pre tes dan post test. Dalam uji validitas oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,3 yang mendekati skor 4 yang menunjukkan rentang 61-80, artinya materi pada flipbook menjelajah ASEAN dinyatakan layak. Terdapat uji validitas ahli media diperoleh nilai rata-rata 3,6 mendekati skor 4 yang menunjukkan rentang 61-80, artinya media pada flipbook menjelajah ASEAN dinyatakan layak. Diperkuat dengan hasil uji coba oleh guru, diperoleh hasil nilai rata-rata 3,9 mendekati skor 4 yang menunjukkan rentang 61-80, artinya media dalam flipbook menjelajah ASEAN dinyatakan layak. Dari hasil pengujian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi flipbook menjelajah ASEAN layak diujicobakan kepada 26 peserta didik kelas 6. Pada uji validitas pada setiap butir pernyataan respon peserta didik dinyatakan valid dan uji reliabilitas. Pada hasil perhitungan pre-test dan post-test dengan menghitung ketuntasan belajar sebelum menggunakan bahan ajar dan setelah menggunakan bahan ajar flipbook, menjelajah ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penggunaan produk flipbook menjelajah ASEAN adalah peserta didik menunjukkan hasil belajar dengan peningkatan rata-rata 8. Dengan demikian, pengembangan flipbook menjelajah ASEAN efisien digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Kata kunci: <i>Pengembangan Flip Book; Hasil Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam mempersiapkan peserta didik untuk sukses dalam masyarakat yang terus berubah di abad

ke-21. Keterampilan yang diajarkan di sekolah tidak hanya mencakup pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan yang dibutuhkan untuk berfungsi secara efektif dalam dunia modern

yang kompleks dan terhubung secara global (Rizkasari et al., n.d.) Di era digital yang terus berkembang dan teknologi menjadi salah satu kunci untuk menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21 (Yusuf et al., n.d.).

Pendidikan di tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. (Sari et al., 2020). Pengintegrasian keterampilan abad ke-21 ke dalam muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan fokus pada ASEAN (Association of Southeast Asian Nations) di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam masyarakat yang semakin terhubung dan kompleks. Pendekatan yang inovatif dan juga menarik diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah penggunaan teknologi flipbook yang interaktif dalam pembelajaran.

Pada hari Kamis, 15 Februari 2024 observer melakukan observasi dan menemukan data bahwa dari 26 anak didik yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan ketentuan KKM adalah 75 pada kegiatan penilaian harian terdapat 46,15% yaitu 12 peserta didik tuntas dan terdapat 53,85% yaitu 14 peserta didik tidak tuntas karena mendapat nilai dibawah Ketuntasan Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata, peneliti menyimpulkan bahwa mereka mendapatkan nilai yang tidak maksimal karena kurang memahami sebuah materi. Hal ini dikarenakan guru menerapkan pembelajaran yang belum menggunakan bahan ajar pembelajaran sehingga peserta didik kurang bisa memahami materi yang dipelajari, peserta didik merasa jenuh mendengarkan guru menjelaskan konsep pembelajaran di depan kelas dan peserta didik kurang termotivasi karena tidak merasakan tantangan dalam belajar. Pembelajaran tersebut, termasuk dengan pembelajaran yang tradisional karena guru menuntut peserta didik untuk menghafal tanpa mengetahui pemahaman peserta didik tentang konsep materi, guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan konsep pembelajaran tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif menemukan konsep sendiri, guru belum menggunakan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran dan pembelajaran cenderung teaching oriented.

Dengan temuan tersebut, peneliti mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan di lapangan. Peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan flibbook menjelajah ASEAN yang dirancang dengan sebaik-baiknya dan seefisien mungkin. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan dengan sebaik mungkin dan memberikan manfaat bagi penggunaannya. Bahan ajar tersebut dipilih karena mudah digunakan oleh peserta didik. Kemudahan tersebut dapat terlihat ketika semua kalangan dapat mendownload flibbook menjelajah ASEAN pada gadget atau tabletnya masing-masing. Selain itu, flibbook menjelajah ASEAN dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan

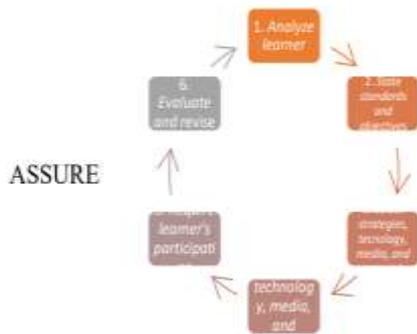
Pengembangan aplikasi flipbook yang menggabungkan teknologi canggih dengan konten yang berlimpah dan interaktif menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media flipbook mengintegrasikan gambar, teks, audio, dan video secara interaktif (Liz Erlyna, 2022, n.d.). Penggunaan media menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendalam bagi peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan membantu dalam mempertahankan minat dan keterlibatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran.

Media flipbook menyajikan informasi tentang negara-negara di ASEAN dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik di tingkat dasar. Gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disajikan dalam flipbook dapat menarik minat peserta didik dan membantu memahami konsep dengan lebih baik. Dengan demikian pengembangan flibbook menjelajah ASEAN diharapkan dapat menjadi media alternatif baru bagi pendidik, khususnya guru. Dengan tujuan flibbook menjelajah ASEAN ini dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

II. METODE PENELITIAN

Pengembangan flibbook menjelajah ASEAN ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk tertentu. (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 6 SDN Pisangcandi 2 yang terdiri dari 26 dan guru kelas

Model penelitian Research and Development (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ASSURE. Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda dalam bukunya "Instructional Technology and Media for Learning" yang diterbitkan pada tahun 2011. Model ASSURE ini lebih di-fokuskan pada perencanaan pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran didalam kelas secara aktual (Imsspada Kemdikbud, 2020). Model ASSURE ini memiliki enam tahapan pengembangan, sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Siklus Model ASSURE (Smaldino, dkk, 2011).

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai model ASSURE, meliputi:

1. Analyze Learner (Analisis Pembelajar) Langkah awal dilakukan adalah menganalisis kegiatan pembelajaran. Analisis dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dengan cara mengidentifikasi karakteristik peserta didik, mengidentifikasi bahan ajar yang akan digunakan dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami ketika proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk mengkaji media flipbook sesuai dengan kebutuhan yang akan diaplikasikan.
2. State Standards and Objectives (Menentukan Standart dan Tujuan) Dalam menentukan standart dan tujuan dalam kegiatan belajar mengajar, perlu mem-perhatikan pemilihan strategi, pemilihan media dan media yang tepat. Pada kegiatan belajar mengajar aspek pengetahuan dan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik menjadi dasar tujuan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih bermakna bagi peserta didik.
3. Select Strategies, Tecnology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media atau Bahan Ajar) Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efektif, jika pendidik dapat

memilih dan menggunakan strategi, teknologi, media dan bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang. Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran, sedangkan memilih teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar. Tujuan menentukan strategi, metode, media, dan bahan ajar yaitu untuk membantupeserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, bahan ajar yang dipilih yaitu flipbook menjelajah ASEAN. Bahan ajar Flipbook menjelajah ASEAN yang di desain semenarik mungkin. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan flibbook menjelajah ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE (Analyze Learner, State Standards and Objectives, Select Strategies, Tecnology, Media, and Materials, Utilize Technology, Media, and Materials, Require Learner's Participation, and Evaluate and Revise). Tahap proses pengembangan yang pertama, yaitu melakukan analisis permasalahan yang terjadi di sekolah. Salah satu permasalahan yang ditemukan di SDN Pisangcandi 2 yaitu mengenai hasil belajar peserta didik yang kurang tuntas.

Kelayakan aplikasi flipbook menjelajah ASEAN ini dibuktikan dengan uji validitas ahli materi dan ahli media yang dibantu oleh guru senior dan guru IT, SDN Pisangcandi 2. Pada uji validitas oleh ahli materi didapatkan hasil nilai mean sebesar 3,3 mendekati skor 4 yang menunjukkan range 61 - 80, artinya kelayakan materi pada aplikasi flipbook menjelajah ASEAN dinyatakan layak. Selanjutnya, pada uji validitas ahli media didapatkan hasil nilai mean sebesar 3,6 mendekati skor 4 yang menunjukkan range 61 - 80, artinya kelayakan media pada aplikasi flipbook menjelajah ASEAN dinyatakan layak. Dari hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi flipbook menjelajah ASEAN layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik SDN Pisangcandi 2.

Peneliti menggunakan bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal menerapkan komponen pertama, yaitu mengamati. Dalam kegiatan ini, guru membagikan bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN. Peserta didik beserta anggota kelompok membuka bahan ajar flipbook

menjelajah ASEAN. Peserta didik membaca bahan ajar yang sudah diterima yaitu kerjasama negara-negara anggota ASEAN. Penerapan komponen kedua, yaitu menanya, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang kerjasama negara-negara anggota. Penerapan komponen ketiga yaitu mencoba, dalam kegiatan ini guru menyuruh peserta didik untuk mencoba menemukan dan menunjukkan kerjasama negara-negara anggota ASEAN dengan menjawab pertanyaan pada bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN.

Pada tahanan penerapan komponen keempat yaitu menalar, dalam kegiatan ini peserta didik melakukan diskusi dengan anggota kelompok untuk menemukan kerjasama negara-negara anggota ASEAN yang akan ditemukan pada bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN. Setelah komponen keempat dilaksanakan, kemudian peserta didik melaksanakan tahap belajar komponen kelima yaitu mengkomunikasikan, di sini peserta didik membacakan hasilnya. Sedangkan peserta didik lainnya memberikan tanggapan. Aktivitas peserta didik dalam menggali ide/gagasan bersama anggota kelompok. Dalam kegiatan ini peserta didik sangat antusias dalam memberikan ide/gagasannya untuk. Kemudian peserta didik menginformasikan hasil kesimpulan tentang kerjasama negara-negara anggota ASEAN. Guru memberikan pementapan materi dan mengajak peserta didik melakukan tes evaluasi. Kegiatan selanjutnya guru melakukan refleksi terhadap materi yang sudah dipelajari. Guru menanyakan tentang kesulitan apa dalam mempelajari materi peserta didik. Untuk menghargai hasil belajar peserta didik, guru mengajak peserta didik untuk melakukan tepuk gembira atas kegiatan yang telah dilakukannya. Peserta didik pun menyambutnya dengan senang. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, kegiatan pembelajaran diakhiri guru dengan doa dan salam.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test mengenai pengembangan bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 SDN Pisangcandi 2 Kota Malang, maka selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan statistik non-parametrik. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan menggunakan bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN.

Tabel 3.1 Data Perbandingan Prosentase Ketuntasan Belajar Peserta didik pada Pra Tindakan, sesudah Tindakan

Pembelajaran	Ketuntasan Belajar	Σ Peserta didik	Σ Seluruh Peserta didik	Prosentase (%)
Pre-tes	Tuntas Belajar	12	26	46,15
	Belum Tuntas Belajar	14		53,85
Post test	Tuntas Belajar	25	26	96,15
	Belum Tuntas Belajar	1		3,85

Dari tabel 3.1 dapat diketahui bahwa secara klasikal dengan jumlah 26 peserta didik, pada pra tindakan ketuntasan belajar hanya mencapai 46,15 %. Sedangkan pada setelah tindakan dengan menggunakan bahan ajar flipbook Menjelajah ASEAN mengalami kenaikan menjadi 96,15%. Dari data di atas dapat diketahui bahwa bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 pada muatan IPS ASEAN SDN Pisangcandi 2 Kota Malang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan pada bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pada bahan ajar flipbook menjelajah ASEAN rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80,13. Secara klasikal dengan jumlah 26 peserta didik pada pra tindakan ketuntasan belajar hanya mencapai 46,15 % mengalami kenaikan mencapai mencapai 96,15%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian di atas, maka adapun yang menjadi saran peneliti ialah:

1. Bagi orang tua, pembentukan karakter disiplin juga dapat dibentuk melalui peran orang tua, bukan hanya dari sekolah saja.
2. Bagi peserta didik, untuk selalu menaati peraturan tata tertib yang ada di sekolah.
3. Bagi guru untuk selalu memberikan contoh yang baik kepada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Liz Erlyna, 2022 Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Professional Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas VI Sekolah Dasar. (N.D.).

- Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014. Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA).
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik.
- Smaldino S. E, dkk. 2011. Instructional Tecnology and Media For Learning The Association for Educational Communication and Tecnology. Jakarta: Kencana
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Edisi 2. Bandung: CV. Alfabeta.
- Yusuf, F., Ginoga, A., Waworuntu, J., Togas, P. V., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (n.d.). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN GRAFIS KELAS XI MULTIMEDIA SMK COKROAMINOTO KOTAMOBAGU. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 3, Issue 3).