

**PENGEMBANGAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER BERBASIS
PENDEKATAN SANTIFIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI
KELAS V SD**

Adelweiss Saralee¹, Reinita²

¹Mahasiswa Universitas Negeri Padang²Dosen Universitas Negeri Padang

[1adelweisssaralee27@gmail.com](mailto:adelweisssaralee27@gmail.com), [2reinita1652@fip.unp.ac.id](mailto:reinita1652@fip.unp.ac.id),

ABSTRACT

This research is motivated by the unavailability of getting to know media this is various and monotonous. hence inflicting a traditional getting to know situation wherein learning is best targeted at the teacher and college students just obtain facts. And additionally because of the lack of creativity of instructors in creating interesting getting to know media. This look at goals to develop a legitimate and realistic Kvisoft Flipbook Maker media primarily based on a scientific method to included thematic learning in fifth grade simple college. This kind of studies is improvement research the usage of the ADDIE model. The product developed is the Kvisoft Flipbook Maker media primarily based on a scientific approach on theme 8 (Our friends surroundings) subtheme 1 (human beings and the Environment) getting to know three and 4. The validation became executed with the aid of three professionals consisting of media experts, cloth professionals, and linguists. The effects of the studies developed acquired the results of the validity level of the Kvisoft Flipbook Maker media with a complete validation cost of 96% within the very legitimate class. The consequences of the practicality test were visible from the questionnaire responses of students and instructors. wherein the general pupil reaction questionnaire as many as 10 humans is 97% in the very sensible category and the effects of the teacher's reaction questionnaire are 95.7% in the very sensible category. as a consequence, the Kvisoft Flipbook Maker media is said valid and practical to use in learning.

keywords : Improvement, Kvisoft Flipbook Maker Media, ADDIE version

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tidak tersedianya media pembelajaran yg bervariasi dan monoton. sehingga mengakibatkan situasi belajar yg konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat di guru saja serta siswa sekedar mendapatkan informasi. dan jua ditimbulkan kurangnya kreatifitas pengajar dalam membangun media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan buat membuat media Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekatan saintifik di pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yg valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah pengembangan memakai model ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekatan santifik di Tema 8 (Lingkungan sahabatt Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) Pembelajaran 3 dan 4. Proses validasi dinilai oleh 3 ahli diantaranya media, materi, serta bahasa. yang akan terjadi peneitian yg dikembangkan diperoleh yang akan terjadi tingkat validitas media Kvisoft Flipbook Maker menggunakan jumlah keseluruhan nilai validasi 96% yaitu termasuk dalam tingkatan sangat valid. hasil uji coba praktikalitas di lihat angket respon siswa serta guru. Dimana angket respon siswa secara keseluruah sebanyak 10 orang adalah 97% dalam kategori sangat praktis serta angket respond guru adalah 95,7% dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Kvisoft Flipbook Maker berbasis pendekata saintifik dinyatakan valyd dan praktils dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran, Media Kvisoft Flipbook Maker, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan erat kaitannya dengan perubahan kearah lebih baik dimana pendidikan akan memajukan setiap bangsa. Menurut Reinita (2019) Pendidikan secara luas bertujuan untuk mewujudkan tercapainya setiap kurikulum secara

menyeluruh dalam setiap pembelajaran.

Seiring berkembangnya iilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) zaman pun kian maju. IPTEK juga berpengaruh besar dalam kehidupan terutama dunia pendidikan.

Untuk memanfaatkan IPTEK dengan sebaik mungkin kita harus

mengupayakan pemanfaatan semaksimal mungkin untuk dunia pendidikan termasuk dalam pemakaian media pembelajaran.

Agar terciptanya kualitas pendidikan yang kian meningkat diperlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran agar lebih menarik adalah hal yang harus diperhatikan guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019)

Media pembelajaran sangat menentukan dampak belajar peserta didik. Kurang memuaskan hasil belajar siswa pula ditimbulkan oleh salah satunya media. Suatu pembelajaran yang kurang menimbulkan minat siswa adalah pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak menimbulkan antusias pada diri siswa ketika mengikuti pembelajaran (Reinita & Andrika, 2017). Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran yang sempurna menggunakan kualitas yg baik sangat diperlukan agar mendapatkan imbas yg signifikan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan hasil wawancara pada SD Negeri 10/XI Pondok Agung. Proses pembelajaran masiuh berpusat pada guru. didapatkan oleh peneliti bahwasanya

ada persoalan yg muncul pada aktivitas pembelajaran berlangsung yakni belum maksimalnya implementasi berasal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selama ini hanya berupa media konvensional berupa gambar dan gambar tersebut pun hanya diperoleh asal gambar yang terdapat di buku Lomba Kompetensi Siswa serta pegangan pengajar.

Salah satu media yg mampu memanfaatkan keberadaan teknologi merupakan Kvisoft Flipbook Maker. Penelitian yang sudah lebih dahulu meneliti tentang Kvisoft Flipbook Maker dilakukan oleh Mulyaningsih dan saraswati (2017),membicarakan mengenai “Implementasi Media Pembelajaran *Flipbook* menggunakan Kvisoft *Flipbook Maker*”. Media ini mempunyai kelebihan yaitu : 1) Media Kvisoft *Flipbook Maker* bisa memuat gambar,musik dan video yang menarik untuk siwa , 2) materi yang terdapat pada media ini lebih konkrit sehingga siswa mudah memahami materi sebab siswa melihat langsung dengan cara ditayangkan, 3) Kvisoft Flipbook Maker praktis dirancang

dengan semudah mungkin sehingga tidak perlu banyak materil dan biaya.

Sesuai dengan uraian diatas peneliti perlu mengembangkan sebuah media supaya siswa mampu aktif dalam pembelajaran dan membentuk suasana menyenangkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari itu pada kesempatan kali ini dilakukan penelitian pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker* bebrbasis pendekatan saintifik di Tema 8 (Lingkungan Sahabatt Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungaان) pembelajaran 3 dan 4 kelas V SD. menggunakan Judul “Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis peneltitian pengembangan (Resarch and Development) guna mengambangkan media yang valiid dan juga praktis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model penelitian pengembangan yg dipergunakan adalah contoh ADDIE yg terdiri atas 5 tahap yaitu: *analisis, desain, pengembangan (Development),*

penerapan (Implementation), evaluasi (Eavluatiion) Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10/XI Pondok Agung, Kec. Pondok Tinggi, Sungai Penuh, Prov. Jambi.

Jenis instrument vlidasi yang dipakai pada penelitian ini berhubungan dengan tiga aspek yaitu ahli media, materi dan bahasa. Angket digunakan sebagai sarana penilaian untuk pengumpulan data. Penelitian dilaksanakan agar mengetahui kevalid-an media yang dikembangkan yaitu *Kvisoft Flipbook Maker*. Instrumen penelitian yg diberikan kepada ahli media, pmateri serta ahli bahasa berupa lembar validasi. Skala yang digunakan dalam penilaian tiap point pada lembar validasi adalah skala *Likert*. Berikut tabel skala penilaiannya :

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Angket Validasi

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber : Modifikasi
 Ridwan dan Sunarto
 (2012:23)

Menetapkan skor maksimum adalah langkah awal guna mencari validitas media, berikut adalah rumus mencari skor maksimum :

$$\text{Skor Maksimum} = \text{jumlah indikator} \times \text{skor maksimum penilaian}$$

Skor Maksimum = jumlah indikator X skor maksimum penilaian penting untuk nilai validitas serta kriterianya digunakan rumus dari Purwanto (2013:102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Ket :

NP = Nilai Persen yang diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Berikut adalah tabel yang memuat point skor tiap kategori validasi:

Tabel 5. Kategori Validitas

No	Skor Dalam Persen	Kategori
1	0%-20%	Tidak valid
2	21-40%	Kurang Valid
3	41%-60%	Cukup valid
4	61%-80%	Valid
5	81%-100	Sangat Valid

Sumber : Rahmat dan Irfan (2019:51)

Untuk menentukan seberapa praktiskah media yang dikembangkan maka harus melalui langkah praktikalitas. menurut Rahmat dan Irfan (2019:50) sebagai berikut:

$$\text{Nilai kepraktisan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 6. Kategori Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran

No	Skor Dalam Persen	Kategori
1	0%-20%	Tidak Praktis
2	21-40%	Kurang Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
4	61%-80%	Praktis
5	81%-100	Sangat Praktis

Sumber : Rahmat dan Irfan (2019:51)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ada lima tahapan yang digunakan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation* dalam pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker*.

Tahap Analysis

Pada tahap *analysis* yang dilakukan yaitu: (1) Analisis kebutuhan, yang dilakukannya adalah dengan melakukan observasi ke SDN 010/XI Pondok Agung dan melakukan wawancara dengan wali kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 010/XI Pondok Agung yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT, pada proses pembelajaran hanya bersifat satu arah saja maksudnya hanya berpusat pada guru sementara siswa hanya mendengarkan informasi yang disampaikan guru tanpa adanya *feedback* tanggapan mengenai topik pembelajaran yang sedang dipelajari. (2) Pada pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker* ini peneliti menggunakan kurikulum 2013 pada edisi revisi 2018, dengan tujuan agar mengetahui media seperti apa yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu yang mengacu pada kurikulum 2013.

Tahap Design

Dalam tahap *Design* atau tahap perancangan media *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan saintifik ini ada beberapa tahap diantaranya

yaitu merancang sampul depan, profil penulis, tema yang digunakan serta warna dan background yang dimuat [ada media.

Tahap Development

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengembangan dimana dalam tahap ini terdapat proses validasi media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh tiga validator. Setelah melakukan validasi pertama maka peneliti mendapat saran-saran dan melakukan revisi sesuai arahan dari validator sampai menghasilkan media yang sudah dikatakan valid.

Tahap Implementation

Tahap penerapan ini adalah tahap mengujicobakan produk yang sudah divalidasi sebelumnya, ketika sudah mendapatkan skor valid langkah selanjutnya mencobakan media guna mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan, diketahui dari angket yang dibagikan kepada siswa dan guru.

Tahap Evaluation

Tahap akhir yaitu evaluasi, evaluasi ini bisa dilihat melalui angket yang sudah diisi oleh guru dan siswa

sebagai respon dari kepratisan media yang dikembangkan.

Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini sudah divalidasi dan direvisi seperti yang sudah dianjurkan oleh validator. Hasil dari perbaikan sebelumnya ini digunakan untuk perbaikan media pembelajaran agar menghasilkan media pembelajaran yang valid. Dengan Validator Media Ibu Winda Amilia, M.Pd T, validator materi oleh Bapak Atri Walidi, M.Pd, dan validator bahasa oleh Ibu Ari Suriani, M.Pd. Yaitu skor akhir validasi media 100% (sangat valid), validasi materi 96% (sangat valid), validasi bahasa 92% (sangat valid).

Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sudah dinyatakan valid kemudian diujicobakan untuk mengetahui praktikalitasnya. Uji coba dilakukan pada siswa Kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung berjumlah 10 orang dan juga dengan guru wali kelas V pada tanggal 23-24 Februari 2022. Berdasarkan uji coba praktikalitas didapatkan nilai praktikalitas dari angket respon peserta didik adalah 97% dan nilai angket respon guru

adalah 97,5% dengan kategori (sangat praktis).

E. Kesimpulan

Media *Kvisoft Flipbook Maker* pada tema 8, subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 di kelas V SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan rata-rata persentase 96% dalam kategori sangat valid. Media *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan Saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dinyatakan sangat praktis digunakan dikelas oleh siswa kelas V SD. Didapatkan hasil angket respon siswa adalah 97% sedangkan angket respon guru adalah 95,7% yang digolongkan dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *Kvisoft Flipbook Maker* layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Arwin., Yunisrul, & Zuardi. (2019). Learning Make A Match Using Prezi In Elementary School in Industry 4.0. Processing of 5th International Conference on Education and

- Technology (ICET 2019). 426-429. Atlantis Press.
- Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book*
- Rahmad & Irfan. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(4), 30–39.
- Reinita. (2019). Pengaruh Model Cooperative Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Pkn SD. *Kemajuan dalam Ilmu Sosial, Pendidikan dan Penelitian Humaniora*.
- Reinita dan Andrika. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Tipe Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1 (2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Ridwan dan Sunarto (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfa beta.