

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK KVISOFT PADA
MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV SDN 004
SAMARINDA ULU**

Gresia Kristinawati ¹, Muhlis², Rosita Putri Rahmi³,
Khusnul Khotimah⁴, Yana Supriyatna⁵
PGSD FKIP Universitas Mulawarman

¹gresskris01@gmail.com, ²muhlis@fkip.unmul.ac.id,
³rositaputrirahmi@fkip.unmul.ac.id, ⁴khusnulhotimah@fkip.unmul.ac.id,
⁵yanasupriyatna@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

The development of the Flipbook Kvisoft media aims to enhance the effectiveness of science learning, specifically on the topic of plant parts and their functions, for fourth-grade students at SDN 004 Samarinda Ulu. This media is designed to be interactive, engaging, and support both students' and teachers' needs, thereby increasing motivation, understanding, and reducing boredom in the learning process. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Development, and Dissemination). The research development procedure also followed the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the research and discussion on the development of the Flipbook Kvisoft media for science learning on plant parts and their functions in fourth-grade students at SDN 004 Samarinda Ulu were declared "Highly Feasible" for use in the learning process. Based on the feasibility test results, media validation by media experts obtained a percentage of 84% in the "Highly Feasible" category, while material validation by content experts obtained a percentage of 92% in the "Highly Feasible" category. Meanwhile, the student response questionnaire obtained a percentage of 91% in the "Excellent" category. Therefore, the use of Flipbook Kvisoft media in science learning on plant parts and their functions in fourth-grade students at SDN 004 Samarinda Ulu can be concluded as highly feasible and can be used in the learning process to produce interesting and interactive learning.

Keywords: flipbook kvisoft, science, research and development

ABSTRAK

Pengembangan media *Flipbook Kvisoft* bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu. Media ini dirancang interaktif, menarik, dan mendukung kebutuhan siswa serta guru, sehingga meningkatkan motivasi, pemahaman, dan mengatasi

kebosanan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Prosedur pengembangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang digunakan dengan kebutuhan peneliti. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu yang telah dilakukan dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh validasi ahli media dengan persentase sebesar 84% kategori "Sangat Layak" dan validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil angket respon peserta didik persentase sebesar 91% kategori "Sangat Baik". Sehingga pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu dengan menggunakan media *Flipbook Kvisoft* dapat disimpulkan sangat layak dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *Flipbook Kvisoft, IPA, Research and Development*

A. Pendahuluan

Hubungan antara pendidikan sains dan teori pendidikan yang menghargai penalaran ilmiah lebih kuat. Pendidikan dan ilmu pendidikan terkait dalam hal teori dan aplikasi. Akibatnya, mereka berkolaborasi dalam perjalanan mereka melalui keberadaan, (Rahman et al., 2022).

Dalam era digital saat ini pendidik harus berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran, inovasi media pembelajaran interaktif

bermanfaat agar pembelajaran lebih bervariasi dan menarik sehingga meningkatkan minat belajar bagi para peserta didik.

Menggunakan media sebagai perantara dalam kegiatan ini menjadi penolong ketidak jelasan materi yang diberikan, maka kehadiran media mempunyai nilai yang signifikan dalam proses pembelajaran. Keterampilan komunikasi guru dapat diungkap melalui terminologi atau kalimat tertentu yang digunakan

dalam media (Hidayatullah & Rakhmawati Lusia, 2016).

Berdasarkan wawancara pada 22 Mei 2024 dengan guru kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu mengungkapkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media gambar atau cetak. Meskipun pernah menggunakan *Flipbook* melalui proyektor dan dianggap efektif, penggunaan tersebut tidak berlanjut karena keterbatasan siswa dalam membawa gadget. Padahal, *Flipbook Kvisoft* dinilai efisien dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya IPA tentang bagian tumbuhan dan fungsinya.

Saat ini, *Flipbook* belum digunakan secara maksimal di SD 004 Samarinda Ulu, sementara siswa hanya mengenal *flipbook* konvensional. Padahal, media *Flipbook Kvisoft* berpotensi besar sebagai alat bantu belajar karena tampilannya menarik dan mampu mengurangi kebosanan. Tampilan bergambar dan berwarna sangat disukai siswa, sehingga cocok diterapkan dalam materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Pengembangan *Flipbook Kvisoft* dapat membantu guru dalam

menyampaikan materi secara konkrit dan menarik. Materi IPA tentang bagian tumbuhan dan fungsinya dapat disampaikan lebih efektif melalui media ini. Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* untuk memudahkan siswa memahami materi secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Di Kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu”

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Apakah pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu ?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bagian

tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* dan sebagai acuan untuk guru dalam mengenal dan menggunakan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

B. Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu jenis dalam metode penelitian (Sugiyono, 2019:2). Adapun penelitian ini adalah sebagai pengembangan suatu produk atau media yang akan dipergunakan untuk suatu proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tahapan keempat diatas merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*.

Prosedur pengembangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang digunakan dengan kebutuhan peneliti. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 004 Samarinda Ulu yang melibatkan guru kelas SDN 004 Samarinda Ulu dan subjek uji coba 1 kelompok kecil dengan karakteristik belajar visual yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu dengan jumlah 27 peserta didik sebagai sample. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPA dengan materi yang akan di sampaikan yaitu bagian tumbuhan dan fungsinya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dengan mengumpulkan data selama tahap observasi yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas SD 004 Samarinda Ulu, wawancara yang dilakukan baik kepada siswa maupun guru terkait dengan media yang telah

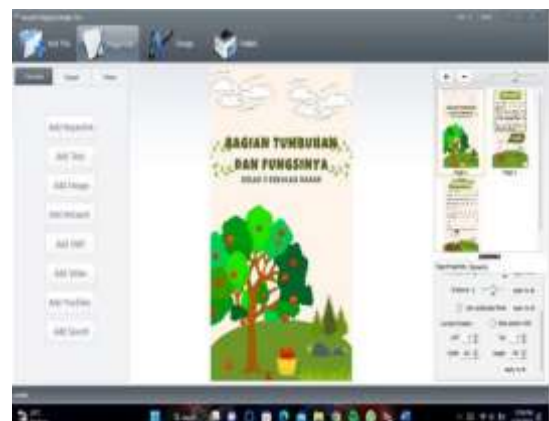
dikembangkan dan angket Pemberian angket digunakan untuk melihat dan menilai tingkat kelayakan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* keefektifitas dari media yang telah dikembangkan. Kuisisioner atau angket dibagikan ke responden kemudian diisi oleh responden sesuai pemahaman masing-masing setelah diisi lalu dikumpulkan.

Selanjutnya peneliti menganalisis terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian. Analisis data merupakan proses pencarian serta penyusunan data secara sistematis, diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019:368). Hal ini bermaksud mengkoordinasikan data kelompok, memaparkannya dalam unit, menentukan bagian yang terpenting dan yang akan dipelajari, kemudian melakukan kesimpulan yang sederhana untuk nantinya bisa dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi para ahli materi, media, dan bahasa beserta instrumen kepraktisan media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Divaya, dkk (dalam Helga Femalia & Ahmad, 2021) Dalam aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini memungkinkan setiap penggunanya untuk bisa dengan mudah menambahkan fitur multimedia ke buku digital, seperti teks, grafik, animasi, dan musik, menjaga pembaca agar peserta didik tidak merasakan bosan saat membacanya.

Pengembangan media *Flipbook Kvisoft* akan disesuaikan dengan tahapan yang ada di model pengembangan ADDIE, yaitu: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Materi yang dikembangkan dalam bahan ajar ini adalah bagian tumbuhan dan fungsinya.

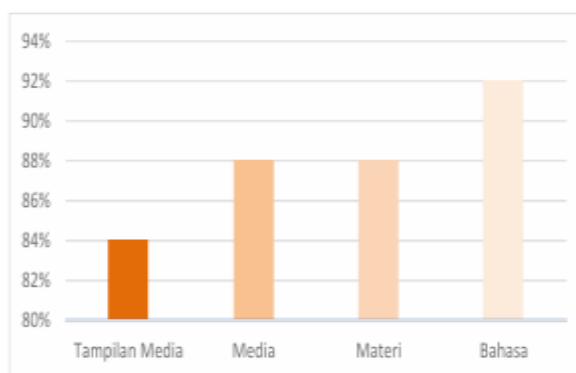


Gambar 1 Tampilan cover *flipbook kvisoft*

Pada tahap implementasi imedia pembelajaran *Flipbook Kvisoft* akan diuji coba untuk melihat keefektifan pada proses pembelajaran.

Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terkait mengembangkan media pembelajaran melalui Flipbook Kvisoft. Setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*, peserta didik diberikan angket respon untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon mengenai media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*.

Angket yang disebarkan menggunakan skala likert dan angket uji coba produk ke peserta didik berkaitan dengan aspek tampilan media dengan empat indikator, aspek media dengan tiga indikator, aspek materi dengan empat indikator, dan aspek bahasa dengan dua indikator. Data respon peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1 Grafik Respon Peserta Didik

Berdasarkan grafik hasil respon peserta didik, diperoleh penilaian dari aspek tampilan media yaitu dengan nilai persentase 84%, aspek media

dengan nilai persentase 88%, aspek materi dengan nilai persentase 88%, aspek bahasa dengan nilai persentase 92%, dan nilai persentase keseluruhan adalah 91% sehingga media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan produk media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya dalam pembelajaran IPA kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan validasi terkait pada aspek tampilan teks audio, aspek media, aspek bahasa, aspek gambar, video, animasi, dan aspek manfaat.

Validasi produk pada tahap ini dilakukan penyuntingan atau pengkajian media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* oleh validator ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan saran untuk perbaikan atau evaluasi. Pada tahap pengembangan tahapan yang terakhir yaitu revisi, revisi dilakukan untuk perbaikan. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan masukan dan saran dari validator ahli media dan ahli materi. Tahap validasi produk dan revisi

menurut data hasil dari validator ahli media dan ahli materi.

Penilaian kelayakan media pembelajaran Flipbook Kvisoft pada ahli media yaitu aspek tampilan, teks, audio, aspek media, aspek bahasa, dan aspek manfaat. Berdasarkan ahli materi yaitu aspek materi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Sedangkan uji coba pada peserta didik yaitu aspek tampilan media, aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Kelayakan media pembelajaran Flipbook Kvisoft sebelum revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Penilaian Sebelum Revisi Ahli Media dan Materi

Tahapan Penelitian	Jumlah Skor	Persentase Nilai	Kategori
Ahli Media	68	80%	Layak digunakan dengan revisi
Ahli Materi	43	86%	Layak digunakan dengan revisi

Setelah melakukan penilaian ada beberapa revisi yang diberikan ahli media dan ahli materi, peneliti menyelesaikan revisian yang diberikan oleh para ahli, peneliti melakukan penilaian kembali kepada ahli media dan ahli materi. Kelayakan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

sesudah revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Penilaian Sesudah Revisi Ahli Media dan Materi

Tahapan Penelitian	Jumlah Skor	Persentase Nilai	Kategori
Ahli Media	71	84%	Layak digunakan tanpa revisi
Ahli Materi	46	92%	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil validasi ahli setelah revisi diperoleh penilaian dari seluruh aspek dengan presentase nilai 84% hasil uji validasi ahli media dan 92% untuk hasil uji validasi ahli materi. Media pembelajaran Flipbook Kvisoft sangat layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 3 Rekapitulasi Kelayakan Setiap Tahapan

Tahapan Penelitian	Jumlah Skor maksimum	Persentase Nilai	Kategori
Ahli Media	71	84%	Sangat Layak
Ahli Materi	46	92%	Sangat Layak
Peserta Didik	1365	91%	Sangat Layak
Jumlah	1500	91%	Sangat Layak

Guru perlu memahami tujuan pembelajaran dan merumuskannya secara profesional, karena efektivitas keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dengan merumuskan tujuan yang jelas. Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan

belajar (Oemar Hamalik, 2015). Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media, dan evaluasi pembelajaran (Zainiyati, H. S., 2010). Untuk itu dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali dipilih oleh guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran Flipbook Kvisoft dapat dikatakan menunjang dalam melakukan proses pembelajaran di mana media sudah dikembangkan dan di validasi oleh ahli media dan ahli materi dan menyajikan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan beserta fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu.

Kelayakan media Flipbook Kvisoft diperoleh berdasarkan satu orang ahli media, satu orang ahli materi dan peserta didik kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu. Penilaian

kelayakan media Flipbook Kvisoft pada ahli media yaitu aspek tampilan, teks, audio, aspek media, aspek bahasa, dan aspek manfaat. Berdasarkan ahli materi yaitu aspek materi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Sedangkan uji coba pada peserta didik yaitu aspek tampilan media, aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian dari respon peserta didik dilihat dari pertanyaan aspek tampilan media, aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa dengan 13 butir pertanyaan yang memperoleh skor 1245 dengan skor maksimum 1365 yang termaksud kategori "Sangat Baik" dengan persentase 91%.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting dalam penerapan kurikulum 2013, sehingga media pembelajaran interaktif bagi peserta didik sangat diperlukan untuk menambah motivasi belajar mereka (Pratama, 2021).

Kelebihan yang diberikan oleh Flipbook Kvisoft dapat bermanfaat bagi peserta didik pada jenjang SD sebagai pembuat media mengoptimalkan fungsi dan fitur-fitur software tersebut. Kekurang dari media pembelajaran Flipbook Kvisoft

tidak menjadi sebuah aplikasi sehingga masih menggunakan jaringan internet dan membutuhkan gadget dalam pemakaian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran Flipbook Kvisoft pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu yang telah dilakukan dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh validasi ahli media dengan persentase sebesar 84% kategori “Sangat Layak” dan validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil angket respon peserta didik persentase sebesar 91% kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran bagi guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk merangsang minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran seperti ebook atau *Flipbook Kvisoft* dan media

lainnya. Saran bagi sekolah diharapkan adanya pelatihan untuk meningkatkan profesionalitas guru agar mampu menciptakan dan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah dalam berbagai bentuk media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Helga Femalia, D., & Ahmad, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.
- Hidayatullah, M. S., & Lusia Rakhmawati. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker*. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83-88..
- Pratama, A. P. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *Mahaguru: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 6.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Al 88

- Urwatul Wutsqa: Kajian
Pendidikan Islam, 2(1), 1-8.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*
Bandung: Alfabeta
- Zainiyati, H. S. (2017).
*Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis ICT
Konsep dan Aplikasi pada
Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam* (R. AlHana (ed.); 1st ed.).
KENCANA.