

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF FLIPBOOK BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA MATERI CINTA INDONESIA
KELAS V SD NEGERI 101922 BERINGIN**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE FLIPBOOK TEACHING MATERIALS BASED ON
INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY ON CINTA INDONESIA
MATERIAL CLASS V STATE STATE 101922 BERINGIN***

Septi Novita Panjaitan¹, Ulian Barus²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

septinovitapanjaitan@umnawa.c.id, ulianbarus@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is: To develop Flipbook Interactive Teaching Materials based on information and communication technology on Cinta Indonesia material in class V elementary school. To develop products that are valid, practical and effective in terms of Flipbook Interactive Teaching Materials based on information and communication technology on Cinta Indonesia material in class V SD. The research design used is RnD (Research and Development) development research with the ADDIE Branch model. The results of this research are that the results of the expert learning carried out by the fifth grade elementary school teacher expert obtained a percentage score of 97%. flipbook interactive teaching obtained a percentage score of 97%. The results of student responses consisting of 12 students through the questionnaire given obtained a percentage score of 96%. The teaching materials that have been developed can be applied by fifth grade elementary school teachers in the learning process. It can be said that flipbook interactive teaching materials have been said to meet the criteria of being very suitable/valid for use.

Keywords: *Teaching Materials, Flipbooks, Information and Communication Technology*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Flipbook berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada materi Cinta Indonesia dikelas V SD. Untuk mengembangkan produk dengan valid, praktis, dan efektif ditinjau dari Bahan Ajar Interaktif Flipbook berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada materi Cinta Indonesia dikelas V SD. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan RnD (Research and Development) dengan model ADDIE Branch. Hasil penelitian ini adalah Hasil ahli pembelajaran yang dilakukan oleh ahli guru kelas V SD memperoleh nilai presentase 97%, Hasil ahli bahan ajar yang terdapat pada bahan ajar interaktif flipbook yang dikembangkan memperoleh nilai presentase 97%, Hasil validasi ahli materi yang terdapat pada bahan ajar interaktif flipbook memperoleh nilai presentase 97%, Hasil respon siswa yang terdiri dari 12 siswa melalui angket yang diberikan memperoleh nilai presentase 96%. Bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterapkan oleh guru kelas V SD dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa bahan ajar interaktif flipbook sudah dikatakan dengan kriteria sangat layak/valid untuk digunakan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Flipbook, Teknologi Informasi dan Komunikasi

History:

Submitted	Accepted	Published
September 28 th 2024	December 10 th 2024	December 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah Suatu Proses membentuk perubahan secara bertahap untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang ada. Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2012:215) mengatakan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran dikelas V SD sekarang ini sudah menggunakan kurikulum merdeka yang dikenal sebagai pembelajaran intrakurikuler beragam untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar. Pada perkembangan ini, lingkungan sekolah merupakan tempat yang mayoritas dipercaya oleh kalangan masyarakat sebagai sarana untuk memberikan pelayanan pendidikan yang baik bagi anak mereka. Seorang guru dituntut memiliki 4 kompetensi yang harus ada pada diri guru tersebut yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi profesional dan kompetensi kepribadian. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang mengasah minat serta bakat anak sejak dini dengan fokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa. Adapun mata pelajaran didalam kurikulum merdeka diantaranya Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, IPAS, Matematika, Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater, Seni Rupa, dan PJOK. Pembelajaran didalam kurikulum merdeka, guru memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Kurikulum merdeka memberikan keleluasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Dalam mendukung keberhasilan pembelajaran ini menjadi salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran dengan adanya pengembangan bahan ajar untuk menciptakan bahan ajar yang aktif peserta didik diarahkan untuk memanfaatkan bahan ajar yang ada, karena bahan ajar ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan, dengan begitu peserta didik dapat mempelajari dan membaca materi-materi pelajaran yang ada dalam bahan ajar terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Kosasih (2021) mengatakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berupa materi pengetahuan, keterampilan, dan sikap guna memudahkan guru dan siswa saat melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan guru masih berpatokan pada buku siswa sebagai sumber belajar utama. Salah satu bahan ajar yang kita ketahui yaitu adanya bahan ajar interaktif yang bersifat aktif dengan desain menarik. Menurut Siahaya (2021) mengatakan bahan ajar interaktif adalah paket belajar independent yang mencakup serangkaian pengalaman belajar yang dirancang dan direncanakan secara terstruktur untuk menolong siswa mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Jamilah (2020) mengatakan bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang sifatnya aktif dengan desain tertentu untuk dapat melakukan perintah balik pada peserta didik serta melakukan aktivitas peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang dipelajari. Dengan menggunakan bahan ajar interaktif, siswa diharapkan dapat aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan respon yang diberikan bahan ajar interaktif tersebut.

Perkembangan teknologi didunia Pendidikan semakin berkembang pesat sehingga mempermudah dalam mendapatkan informasi khususnya tentang pendidikan sehingga dapat meningkatkan potensi belajar. UU no 18 tahun 2002 pasal 1 ayat 5 tentang system nasional penelitian, pengembangan, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Setiap inovasi baru yang diciptakan memberikan manfaat positif, begitupun hal teknologi dalam Pendidikan semakin maju maka desain bahan ajar sebagai sumber belajar yang dapat memberikan semangat giat peserta didik dalam belajar.

Satu diantara teknologi yang dapat dipakai untuk mendesain bahan ajar interaktif adalah *flipbook*. Menurut Masitoh (2020) mengatakan *Flipbook* adalah sebuah buku digital yang dapat menyajikan teks, gambar, suara, video yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar. Manfaat dari bahan ajar *flipbook* dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Karena desain bahan ajar *flipbook* yang sesuai dengan karakter anak terdapat gambar yang menarik, berwarna sehingga bahan ajar *flipbook* dapat menyesuaikan gaya belajar terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru.

Materi yang digunakan dalam bahan ajar interaktif *flipbook* adalah Bahasa Indonesia. Menurut Slamet (2012) mengatakan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kegiatan yang berhubungan dengan Bahasa sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang dipelajari. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan sesuai system pembelajaran kurikulum merdeka. Menurut Ahmad (2013) mengatakan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yaitu agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berfikir kritis, kreatif dan sebagainya. Dengan demikian materi bahan ajar interaktif *flipbook* yang akan dikembangkan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah “Cinta Indonesia” pada kelas V SD merupakan materi yang terdapat pada kurikulum merdeka. Sebagai pendidik, guru harus berupaya untuk merancang bahan ajar yang baru, bermacam-macam, menarik sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan wawancara Bersama wali kelas V yang telah dilakukan di SD Negeri 101922 Beringin pada kelas V diperoleh informasi bahwa peserta didik sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, pendidik belum menggunakan bahan ajar yang dikembangkan secara mandiri. Pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan pemberian tugas, praktik (eksperimen) berpedoman pada buku cetak pemerintahan yang disediakan pihak sekolah sehingga siswa jenuh dengan pembelajaran yang monoton, peneliti juga menemukan masalah lainnya yaitu guru tidak kreatif dalam membuat suasana kelas yang menyenangkan, seharusnya perlu adanya bahan ajar tambahan yang disediakan untuk siswa. Hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia terutama materi “Cinta Indonesia” di kelas V SD Negeri 101922 Beringin sebelum menggunakan Bahan Ajar Interaktif Flipbook.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101922 Beringin

Interval Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa
0 - 69	Perlu Bimbingan	8 Orang
70 – 79	Cukup	2 Orang
80 – 89	Baik	2 Orang
90 - 100	Sangat Baik	0 Orang
Jumlah		12 Orang

Dari uraian latar belakang penelitian yang dipaparkan, menjadi alasan yang logis bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar ini yang menjadi solusi permasalahan dalam pembelajaran sekolah dasar. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar interaktif *flipbook*. Dengan dipilihnya atau dikembangkannya bahan ajar interaktif *flipbook* diharapkan proses yang dilakukan lebih bermakna. menarik perhatian siswa untuk belajar sesuai kebutuhan siswa dan melaksanakan observasi serta menarik kesimpulan. Tujuan utama dari pengembangan bahan ajar interaktif *flipbook* untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran dan tidak membosankan.

Sebagai pendidik tidak hanya mengajar memberikan pengetahuan, tetapi guru juga harus bisa menganalisis, merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan merevisi bahan ajar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan model *ADDIE Branch* yang terdiri dari lima tahap yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Model *ADDIE* adalah salah satu model desain penelitian yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Dalam produk pengembangan bahan ajar interaktif *flipbook* ini subje

Teknik Analisa Data

Jenis Teknik Analisa data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari para ahli bahan ajar, ahli materi guru kelas V SD. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari kuesioner (angket) yang diberikan kepada para ahli bahan ajar, dan ahli materi pada guru kelas V SD setelah menggunakan bahan ajar interaktif *flipbook* untuk mengukur kevaliditas , kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar interaktif *flipbook* yang telah dikembangkan.

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa Validitas merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Validitas bahan ajar interaktif flipbook dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan ajar interaktif flipbook dalam mereview produk serta memberikan masukan dan saran perbaikan. Menurut Hamzah (2022) Cara menghitung nilai validitas dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar interaktif flipbook yang dikembangkan. Menurut Pangestu & Wafa (2018) Cara menghitung nilai kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor maksimum

Uji Keefektifan

Uji keefektifan digunakan untuk mengetahui kualitas efektif bahan ajar interaktif *flipbook* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil tes kemampuan. Uji keefektifan didapat berdasarkan

tes kemampuan siswa. Skor minimal siswa pada setiap butir adalah 0 dan skor maksimal 100. Bahan ajar interaktif *flipbook* dapat dikatakan berhasil bila kriteria ketuntasan minimal (KKM) tercapai yaitu 80 (dalam kategori baik). Menurut Hamzah (2022) cara menghitung nilai keefektifan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada teknik analisis data kualitatif ini diperoleh dari angket berupa kriteria dengan 20 kriteria yang akan diberikan kepada dosen ahli bahan ajar dan guru kelas V ahli materi yang melakukan validasi produk dan memperbaiki bahan ajar interaktif *flipbook*.

Teknik Analisis Data Kuantitatif

Pada teknik analisis data kuantitatif ini berupa data skor atau nilai dari penilaian dosen ahli dan guru kelas V. Teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket tersebut selanjutnya akan dikonversikan ke data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan model *ADDIE Branch* yang terdiri dari lima tahap yaitu :

Analysis (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian dalam pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar *interaktif flipbook* yang berisi materi Bahasa Indonesia tentang “Cinta Indonesia”. Maksud dan Tujuan peneliti dalam membuat bahan ajar *interaktif flipbook* yaitu: untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar yang lebih menarik sehingga membuat siswa dalam proses pembelajaran tidak jenuh dan membosankan.

Tahap Analisis (Analisis)

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah melakukan observasi penelitian di kelas V SD Negeri 101922 Beringin. Dari hasil observasi ditemukan informasi bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Cinta Indonesia” guru mengajar masih menggunakan bahan ajar melalui buku paket saja, tidak ada bahan ajar lainnya dan terlihat siswa sangat jenuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan sebuah produk bahan ajar *interaktif flipbook* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti melihat keadaan saat melakukan observasi terlihat Ketika pembelajaran sedang berlangsung dari 12 siswa yang berada didalam ruangan kelas akan tetapi hanya 2 siswa yang fokus melihat guru saat menjelaskan dalam proses pembelajaran. Terlihat jelas disaat proses pembelajaran berlangsung siswa lainnya terlihat sibuk bercerita, bermain, bahkan mengantuk saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan sangat membosankan.

Hasil dari analisis kebutuhan siswa kelas V SD yang dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *interaktif flipbook* bertujuan untuk menjadi tambahan bahan ajar guru ketika sedang proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa tidak jenuh dan membosankan.

4.1.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa Langkah diantaranya yaitu:

- 1) Wawancara Kepala Sekolah
- 2) Wawancara Guru
- 3) Penentuan Bahan Ajar
- 4) Perancangan Bahan Ajar

Pada tahap ini peneliti merancang bahan ajar, berikut langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam perancangan bahan ajar antaralain:

a) Menyusun Materi

Pada tahap ini peneliti menyusun materi sesuai pembelajaran kelas V SD serta soal- soal yang dilihat dari buku pembelajaran siswa.

b) Desain Gambar

Pada tahap ini peneliti merancang sebuah desain bahan ajar Draft Produk

Pada tahap ini peneliti membuat susunan bahan ajar *interaktif flipbook* pada materi “ Cinta Indonesia “ antara lain:



Gambar 1 Cover Depan Bahan Ajar *Interaktif Flipbook*

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti sudah selesai merancang bahan ajar interaktif flipbook, selanjutnya peneliti melakukan tahap development (pengembangan) untuk melakukan penilaian kelayakan bahan ajar *interaktif flipbook* yang sudah dikembangkan berdasarkan beberapa penelaah ahli. Namun, sebelum peneliti melakukan tahap penilaian terhadap beberapa ahli, peneliti terlebih melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing terkait bahan ajar *interaktif flipbook* yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Validasi pada pengembangan ini terdapat 5 tahap diantaranya: validasi ahli bahan ajar, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, validasi respon guru, dan ahli respon siswa. Validator ahli bahan ajar dengan validator ahli materi berprofesi sebagai dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah. Sedangkan Validasi respon guru ditelaah dengan gur kelas V SD Negeri 101922 Beringin.

Pada lembar validasi telah disediakan pernyataan-pernyataan dengan kolom skor penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kemudian diletakkan kolom keterangan untuk memberikan komentar/saran apakah bahan ajar interaktif flipbook berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada materi “ Cinta Indonesia” yang sudah dikembangkan layak digunakan tanpa ada revisi, layak digunakan setelah revisi, atau tidak layak digunakan. Hasil validasi dari beberapa validator ahli akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Validator Ahli Bahan Ajar

Dari penjelasan diatas validator bahan ajar memiliki 2 data diantaranya:

a) Data Kuantitatif

Validasi bahan ajar dilakukan pada tanggal 07 Agustus 2024 oleh dosen Bapak Prof.Dr.Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd. selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi dilakukan dengan 2 tahap diantaranya yaitu tahap pertama memberikan lembar validasi(angket) bahan ajar dan tahap kedua melakukan dokumentasi. Lembar validasi(angket) yang diberikan kepada ahli bahan ajar terdiri dari 20 pertanyaan dalam bentuk 2 aspek yaitu: Kelayakan Desain dan Kelayakan Bahasa.

Adapun persentase yang diperoleh yaitu :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{97}{100} \times 100 \% = 97\%$$

Lembar validasi hasil ahli bahan ajar juga bisa dilihat dari lampiran. Peneliti mendapatkan hasil nilai perolehan dengan cara menambahkan hasil nilai skor yang diberikan validator dan membagikan nilai maksimal penilaian setelah itu dikalikan dengan 100. Berdasarkan penjelasan diatas hasil validasi oleh ahli bahan ajar dapat dilihat dari bahan ajar *interaktif flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Cinta Indonesia” mendapatkan persentase 97%. Hal ini dapat dikatakan bahan ajar *interaktif flipbook* “ **Sangat layak/ Sangat valid** “digunakan dalam penelitian disekolah.

b) Data Kualitatif

Dalam data kualitatif merupakan masukan ,saran dan komentar yang diberikan para ahli yang melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun data kualitatif yang peneliti peroleh yang dipaparkan ditampilkan dalam tabel berikut:

2. Validator Ahli Materi

Dari penjelasan diatas validator materi memiliki 2 data diantaranya:

a) Data Kuantitatif

Validasi telaah materi dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2024 oleh dosen Ibu Sutarini, S.Pd., M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Lembar validasi terdiri dari 20 pertanyaan dalam bentuk 5 aspek yaitu : Relevansi Materi, Pengorganisasian Materi, Evaluasi/ Latihan soal, Bahasa, Strategi Pembelajaran. Dalam melakukan validasi materi, peneliti menerima masukan dan saran dari ahli dosen materi untuk melakukan revisi perbaikan diantaranya :

1. Kata pengantar harus dikembangkan sendiri

2. Validator Ahli Pembelajaran

a) Data Kuantitatif

Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 04 September 2024 oleh guru kelas V SD yaitu Ibu Ester Sinaga S,Pd yang bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar *interaktif flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi (angket) respon guru terdiri dari 20 pertanyaan yang dibagi menjadi 5 aspek yaitu: Kebermanfaatan, Learnability, Menarik Minat, Kualitas Instruksional, dan Kualitas Teknis. Data kuantitatif hasil validator ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V

Adapun hasil validator ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SD berikut ini :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{97}{100} \times 100 \% = 97\%$$

Lembar validasi hasil ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SD juga bisa dilihat dari lampiran. Peneliti mendapatkan hasil nilai perolehan dengan cara menambahkan hasil nilai skor yang diberikan validator dan membagikan nilai maksimal penilaian setelah itu dikalikan dengan 100. Berdasarkan penjelasan diatas hasil validasi respon guru dapat dilihat dari bahan ajar *interaktif flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Cinta Indonesia” mendapatkan presentase 97%. Hal ini dapat dikatakan bahan ajar *interaktif flipbook* yang sudah dikembangkan dinyatakan “**Sudah valid/ Sudah layak**” diterapkan disekolah sebagai bahan ajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

b) Data Kualitatif

Data ini merupakan masukan ,saran dan komentar yang diberikan para validator yang melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun data kualitatif yang peneliti peroleh dari penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SD yang berkenaan dengan bahan ajar yang dipaparkan ditampilkan dalam tabel berikut:

Nama Ahli Pembelajaran	Saran
Ester Sinaga, S.Pd.	Baik, karena bahan ajar interaktif sangat dibutuhkan untuk kebutuhan siswa.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini merupakan tahap penerapan disekolah. Penerapan produk yang sudah dikembangkan dilakukan uji coba disekolah pada siswa kelas V SD dengan jumlah 12 orang siswa yang terdiri dari 7 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Saat uji coba berlangsung peneliti memberikan lembar angket kepada siswa kelas V SD. Lembar angket berisi 10 pertanyaan yang diisi oleh siswa kelas V SD setelah belajar menggunakan bahan ajar *interaktif flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini untuk untuk mengetahui bahan ajar *interaktif flipbook* dikatakan secara valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V SD.

Adapun hasil dari lembar angket respon siswa dari bahan ajar *interaktif flipbook* yang telah dikembangkan peneliti dapat kita lihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	No Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Coirul Nazwan	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
2.	Nadhira	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
3.	Haikal	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48
4.	Naila Nurhayati	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48

5.	Zaka	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
6.	Novitha Sari Gultom	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47
7.	Mhd. Fahri	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
8.	Nadifa Astila Rahma	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
9.	Mhd. Ridho	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
10.	Gisel Ayunda	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	46
11.	Meysya Giptya Sakila	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
12.	Kalisa Naura Alpa	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
Total												577

Adapun presentase dari hasil respon siswa sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{577}{600} \times 100 \% = 96\%$$

Keterangan = Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil respon siswa diatas terhadap bahan ajar *interaktif flipbook* yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat layak.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti sudah melakukan validasi ahli bahan ajar, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, dan respon siswa. Pada validasi bahan ajar mendapat presentase 97%, validasi materi mendapat presentase 97%, validasi ahli pembelajaran mendapat presentase 97%, dan respon siswa mendapat presentase 96%. Dari hasil presentase dikatakan kriteria “ **Sangat layak/ Sangat Valid**” digunakan dikelas.

Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian kuantitatif dinyatakan dengan berbagai simbol, yaitu Ho (hipotesis nol) dan Ha (hipotesis alternatif).

Ho : Bahan ajar *interaktif flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan secara valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V SD.

Ha : Bahan ajar *interaktif flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat digunakan secara valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V SD.

Data yang terkumpulkan dari bahan ajar *interaktif flipbook* melalui uji validasi bahan ajar mengumpulkan nilai 97%. Bahan ajar dapat dikatakan sangat layak/sangat valid digunakan disekolah.

Maka Ho : Bahan ajar *interaktif flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan secara valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V SD.

4.3 Penilaian Produk Setiap Tahapan

Pada tahap ini, penilaian produk bahan ajar *interaktif flipbook* diperoleh berdasarkan penilaian ahli bahan ajar, ahli materi, ahli pembelajaran. Rekapitulasi penilaian dari beberapa ahli validator antaralain:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validator	Hasil Validasi	
		Jumlah Presentase	Kategori
1.	Ahli Bahan Ajar	97	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	97	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	97	Sangat Valid
Rata-Rata		9,7	
Kategori		Sangat Valid	

Pembahasan

Pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan pengembangan ADDIE. pada pengembangan ini memiliki 5 tahapan, *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar *interaktif flipbook* dapat digunakan secara valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V SD. Pengembangan bahan ajar *interaktif flipbook* dimulai dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, melakukan wawancara dengan guru kelas V SD. Dari hasil observasi di SD Negeri 101922 Beringin bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “ Cinta Indonesia” kelas V SD guru masih menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah yaitu buku paket saja, peneliti juga menemukan informasi bahwa bahan ajar *interaktif flipbook* belum pernah digunakan di sekolah. Peneliti melihat kondisi disaat observasi bahwa siswa sangat sulit menerima pembelajaran, hal ini membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD yang dimana guru kelas V SD mengatakan bahwa siswa masih sangat sulit menerima pembelajaran jika hanya menggunakan bahan ajar buku paket saja. Guru belum pernah menggunakan bahan ajar *interaktif flipbook* dalam proses mengajar khususnya pada materi “ Cinta Indonesia “.

Peneliti mulai merancang bahan ajar yang akan dikembangkan dengan menyusun materi, didalam bahan ajar terdapat gambar, tulisan, dan suara yang dibuat melalui aplikasi canva. Setelah semua dibuat oleh peneliti selanjutnya, peneliti mencetak (print) bahan ajar agar tampak lebih nyata.

Selanjutnya, peneliti setelah membuat bahan ajar *interaktif flipbook* yang telah dikembangkan telah selesai dan mendapatkan nilai dari beberapa ahli diantaranya: ahli validasi bahan ajar memperoleh nilai presentase 97% dengan kriteria sangat layak/sangat valid, validasi materi memperoleh nilai presentase 97% dengan kriteria sangat layak/sangat valid, ahli validasi pembelajaran yang dilakukan ahli guru kelas V SD memperoleh nilai presentase 97% dengan kriteria sangat layak/sangat valid, dan memperoleh nilai presentase respon siswa 96% dengan kriteria sangat layak/sangat valid.

Dengan demikian bahan ajar *interaktif flipbook* yang telah dikembangkan peneliti dapat diterapkan dikelas V SD saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini, karena bahan ajar *interaktif flipbook* yang sudah dikembangkan sudah dinyatakan sangat layak atau sangat baik digunakan saat proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa bahan ajar *interaktif flipbook* berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada materi “Cinta Indonesia” yang telah dikembangkan melalui lima tahapan diantaranya: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Melalui kelima tahapan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil ahli pembelajaran yang dilakukan oleh ahli guru kelas V SD memperoleh nilai presentase 97%.
2. Hasil ahli bahan ajar yang terdapat pada bahan ajar *interaktif flipbook* yang dikembangkan memperoleh nilai presentase 97%.
3. Hasil validasi ahli materi yang terdapat pada bahan ajar *interaktif flipbook* memperoleh nilai presentase 97%.
4. Hasil respon siswa yang terdiri dari 12 siswa melalui angket yang diberikan memperoleh nilai presentase 96%.
5. Bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterapkan oleh guru kelas V SD dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa bahan ajar *interaktif flipbook* sudah dikatakan dengan kriteria sangat layak/valid untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis *Flipbook* Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 626-634.
- Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2).
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Inayati, U. (2022, August). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293-304).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322-2336.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7 (1), 20–26.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan *Flipbook* Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128-141.
- Nora, B. I. Q., Malawi, I., & Suyanti, S. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas v sdn 04 madiun lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 136-144.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

- Riskyniany, H. R., Novita, L., & Windiyani, T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Materi Manusia dan Lingkungan. *Journal on Education*, 6(3), 16091-16099.
- Simbolon, G. S., & Purba, G. I. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422-439.
- Sulandari, N., Suwignyo, H., & Hasanah, M. (2017). Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng Berbantuan Multimedia. *Prosiding TEP & PDs*, 64-72.
- Syarifah, S. K., Windiyani, T., & Suchyadi, Y. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIPBOOK PADA KELAS V SUBTEMA 3 USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2611-2619.
- Ulandari, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto.
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.