

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIP BOOK* MENGGUNAKAN *KVISOFT FLIP BOOK MAKER* BERBASIS SENI BUDAYA LOKAL

Reni Ariska Putri<sup>1</sup>, Sri Uchtiawati<sup>2</sup>, Nur Fauziyah<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Gresik Indonesia

Email: [putrireniariska@gmail.com](mailto:putrireniariska@gmail.com)

## Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book* menggunakan *kvisoft flip book maker* berbasis seni budaya lokal adalah salah satu cara dalam memanfaatkan teknologi pendidikan berupa *software kvisoft flip book maker* yang dipadukan dengan seni budaya lokal dan dihasilkan suatu produk pengembangan berupa media pembelajaran matematika *flip book*. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flip book* dan efektifitas media pembelajaran *flip book* dalam proses pembelajaran di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang peserta didik yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan kelas VII sekolah menengah pertama di Indonesia. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Proses pengembangan dalam penelitian ini dimulai dari tahap *define* dengan melakukan analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; tahapan selanjutnya adalah tahap *design* dengan melakukan penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilih format, dan rancangan awal media; tahapan selanjutnya adalah tahap *develop* dengan melakukan validasi ahli dan uji pengembangan; dan tahapan terakhir adalah tahap *disseminate* dengan melakukan pengemasan media dan penyebaran media pada lingkup sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda. Pengembangan media pembelajaran *flip book* ini dapat menjadi alternatif pilihan dalam penggunaan media pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika sosial.

**Kata Kunci:** *media, pembelajaran matematika, flip book, budaya lokal*

## Abstract

*The development of interactive learning media flip book using kvisoft flip book maker based on local culture art is one way to utilize educational technology in the form of kvisoft flip book maker software that is integrated with local cultural arts and produced a development product in the form of learning media of flip book mathematics. The purpose of this study was to determine the process of developing flip book learning media and the effectiveness of flip book learning media in the learning process in class. The subjects in this study were 30 students consisting of 16 men and 14 women in grade VII junior high school in Indonesia. The development model in this study uses the 4D model which consists of the stages of define, design, develop, and disseminate. The development process in this study starts from the define stage by conducting initial initial analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and specification of learning objectives; the next stage is the design stage by conducting a benchmark reference test, media selection, format screening, and initial media design; the next stage is the develop stage by conducting expert validation and development testing; and the last stage is the disseminate stage by packaging media and distributing media in the same school scope with different classes. The development of this flip book learning media can be an alternative choice in the use of mathematics learning media, especially in*

*social arithmetic material.*

**Keywords:** *media, mathematics learning, flip book, local culture*

## PENDAHULUAN

Permasalahan dalam pendidikan matematika yang sering dihadapi peserta didik adalah merasa bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Sehingga menyebabkan peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika. Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Matematika juga merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan (Sundayana, 2015).

Matematika mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Untuk itu perlu adanya upaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan belajar dan memfasilitasi kegiatan instruksional (Bustari, 2005). Media pembelajaran di kelas tidak harus berupa buku teks saja akan tetapi lebih luas dari itu. Beberapa kekurangan media buku teks, “misalnya; tidak “hidup”, hanya menyajikan gambar mati, tidak mampu menyajikan suara, dan mudah ketinggalan jaman (Schramm, 1984) dalam (Rasiman, 2014).

Media Pembelajaran dapat juga didapatkan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Pada era modern

ini teknologi memiliki banyak jenis dan penggunaannya. Salah satu jenis teknologi pendidikan adalah pemanfaatan *software* komputer. *Kvisoft Flip book Maker* merupakan *software* untuk membuat sebuah *e-book*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Syarif & Rakhmawati, 2016).

*Flip book* merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Pada kelas VII sekolah menengah pertama terdapat beberapa materi dalam mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah materi aritmatika sosial. Soal-soal pada materi aritmatika sosial agar lebih menarik untuk dipelajari dapat dipadukan dengan seni budaya lokal. Beberapa seni budaya, kerajinan dan makanan khas daerah lokal yang digunakan sebagai bahan perpaduan dalam penelitian ini adalah sarung tenun, songkok, bordir, pudak, otak-otak bandeng, jubung, nasi krawu, damar kurung, lukisan damar kurung, dan pasar bandeng.

Kekayaan seni budaya lokal tersebut sangat pantas untuk lebih dikenalkan pada dunia, khususnya dunia pendidikan matematika. Perpaduan tersebut membuat peserta didik tidak hanya akan berminat belajar dengan media dan mempelajari materi matematika saja, melainkan juga peserta didik akan mengenal dan mempelajari mengenai seni budaya, kerajinan dan makanan khas lokal, guna untuk melestarikan seni budaya, kerajinan

dan makanan khas lokal. Pendidikan yang didasarkan pada kebudayaan menuntut pranata sosial, seperti keluarga dan sekolah harus menjadi pusat pengembangan budaya lokal maupun nasional (Martono, 2011).

Penelitian pengembangan dapat dijadikan dasar dalam menghasilkan produk media pembelajaran interaktif ini. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik dan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2010).

Faktanya, selama ini proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai sumber informasi utama yang berperan dominan dalam proses pembelajaran (Rasiman, 2014). Sehingga penggunaan media pembelajaran matematika yang memanfaatkan *software* komputer dapat menjadi alternatif pilihan (Suryanti & Sutaji, 2019) dan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi matematika khususnya materi aritmatika sosial.

## **Kajian Pustaka Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan perangkat lunak.

Perangkat lunak adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/ bahan ajar tersebut. Dengan demikian media pembelajaran membutuhkan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatannya itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut (Susilana & Riyana, 2009)

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Terdapat tiga macam interaksi yaitu: (1) yang menunjukkan peserta didik berinteraksi dengan sebuah program, misalnya peserta didik diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram, (2) peserta didik berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif, (3) mengatur interaksi antara peserta didik secara teratur tapi tidak terprogram, sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Oleh sebab itu, guru menganggapnya sebagai sumber belajar terbaik dalam urusan media komunikasi (Susilana & Riyana, 2009).

### ***Software Kvisoft Flip Book Maker***

*Kvisoft flipbook maker* adalah sebuah *software* untuk membuat *e-book*, *e-*

*modul, e-paper dan e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *kvisoft flip book maker* dapat menyisipkan gambar, grafis, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *kvisoft flipbook maker Pro 4.3.3*. Secara umum perangkat software ini dapat memasukkan *file* berupa PDF, gambar, video dan animasi sehingga *flip book* yang dibuat lebih menarik, selain itu, *kvisoft flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver* dan app (Syarif & Rakhmawati, 2016).

### **Flip Book**

*Flip book* adalah sebuah animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, disetiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat beranimasi (Diena & Heri, 2010). *Flip book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (Manivannan & Manian, 2011)

### **Seni Budaya**

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang

mengandung unsur keindahan.

Seni menurut media yang digunakan terbagi tiga yaitu: (1) Seni yang dapat dinikmati melalui media pendengaran atau (audio art), misalnya seni musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan pantun, (2) Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (visual art) misalnya lukisan, poster, seni bangunan, seni gerak bela diri dan sebagainya, dan (3) Seni yang dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran (audio visual art) misalnya pertunjukkan musik, pagelaran wayang dan film (Harris, 2014).

Budaya adalah sebagai sebuah nilai atau praktik sosial yang berlaku dan dipertukarkan dalam hubungan antar manusia baik sebagai individu maupun anggota masyarakat (Nasrullah, 2014: 18).

### **Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik dan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2010). Pendapat lain menyatakan penelitian pengembangan adalah penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk dan desain (Setyosari, 2012).

Proses sistematis dan sistemik dalam merancang aktivitas pembelajaran pada umumnya menggunakan bentuk model tertentu. Sebuah model pada dasarnya menggambarkan urutan atau kegiatan yang dilakukan secara menyeluruh untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran.

Sehubungan dengan itu ada sejumlah model pengembangan yang dikemukakan oleh para pakar yaitu: Model Dick and Carey, Model Jerold E. Kemp, Model ADDIE, Model ASSURE dan Model 4D. (Pribadi, 2011).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Trianto, 2013).

## METODE

### Subjek

Penelitian ini dilakukan pada sebuah SMP Negeri di Indonesia pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Materi dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial kelas VII SMP. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan.

### Prosedur Penelitian

Model pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book* pada materi aritmatika sosial ini mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yaitu model 4D. Tahap-tahapnya yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* (Trianto, 2013). Tahap *Define*: dimulai dengan melakukan analisis awal akhir untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi kepada salah satu guru mata pelajaran matematika; kemudian

melakukan analisis peserta didik, dengan melakukan penyebaran kuesioner gaya belajar peserta didik untuk mengetahui karakteristik gaya belajar peserta didik; selanjutnya analisis tugas, pengidentifikasi tugas atau keterampilan-keterampilan utama yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran; selanjutnya analisis konsep, ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan; dan yang terakhir spesifikasi tujuan pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar yang akan dijabarkan dan dimuat dalam silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap *Design*: pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes acuan patokan. Tes ini merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik; kemudian melakukan pemilihan media, untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi; selanjutnya melakukan pemilihan format, dimaksudkan untuk memilih jenis media, mendesain atau merancang isi, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar media pembelajaran *flip book*; dan yang terakhir melakukan rancangan awal, yaitu rancangan seluruh media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan yaitu dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif *flip book* dan dilakukan penyusunan instrumen penelitian.

Tahap *Develop*: pada tahap ini dilakukan validasi media pembelajaran *flip book* kepada ahli media dan ahli materi. Penilaian para ahli materi terhadap media pembelajaran mencakup: format, isi dan bahasa, serta penilaian para ahli media terhadap media pembelajaran mencakup: kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna; kemudian berdasarkan masukan dan penilaian para ahli media dapat diperbaiki lebih tepat, efektif, mudah digunakan dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Dan selanjutnya akan dilakukan uji pengembangan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik dan para pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun.

Tahap *Disseminate*: pada tahap ini dilakukan pengemasan media pembelajaran *flip book* ke dalam CD dan pembuatan cover CD serta dilakukan penyebaran pada kelas lain pada sekolah yang sama.

### Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancangan desain pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book*, kualitas hasil media pembelajaran interaktif *flip book* serta efektivitas pengembangan produk yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner, tes, dan pengamatan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini terdiri dari lembar kuesioner gaya

belajar peserta didik, lembar kuesioner respon peserta didik, lembar kuesioner kepraktisan ahli media pembelajaran, lembar validitas ahli media pembelajaran, soal tes, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

### Metode Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran interaktif *flip book*. Analisis tersebut terdiri dari analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial.

Analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu subjek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010). Analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, pengetahuan awal peserta didik dan kepraktisan media pembelajaran.

Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010). Analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil kuesioner gaya belajar peserta didik dan lembar kevalidan media pembelajaran.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik pada peserta didik kelas VII sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book*. Analisis keefektifan

media pembelajaran interaktif *flip book* tersebut terdiri dari analisis ketuntasan belajar secara klasikal peserta didik, analisis kuesioner respon peserta didik, dan analisis aktivitas peserta didik.

## Hasil Penelitian

Proses dan hasil penelitian pengembangan media interaktif *flip book* menggunakan model pengembangan 4D adalah sebagai berikut: Tahap *Define*: terdapat beberapa tahapan analisis yaitu, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Analisis awal akhir, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika didapatkan bahwa peserta didik dikatakan mampu mengoperasikan komputer. Sikap peserta didik terhadap materi matematika berbeda antara laki-laki dan perempuan, peserta didik laki-laki hanya sebagian saja yang antusias saat pembelajaran matematika berlangsung. Sebaliknya peserta didik perempuan bersikap positif saat pembelajaran matematika berlangsung. Dan didapatkan hasil bahwa jenis kelamin dan rentan usia yang mendominasi kelas VII SMP Negeri pada sebuah kabupaten di Indonesia yaitu terdapat 16 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan dengan usia sekitar 13-14 tahun.

Analisis peserta didik, dari hasil penyebaran kuesioner gaya belajar tersebut didapatkan hasil bahwa 10 peserta didik memiliki gaya belajar visual, 8 peserta didik memiliki gaya belajar auditorial, 12 peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik.

Analisis tugas, berdasarkan analisis didapatkan hasil bahwa peserta didik lebih senang mengaitkan materi pembelajaran

dengan peristiwa atau kejadian dikehidupan sehari-hari. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book* ini materi yang ditetapkan adalah materi aritmatika sosial.

Analisis konsep, berdasarkan analisis didapatkan hasil bahwa peserta didik lebih senang merumuskan rumus-rumus dalam matematika dalam sebuah simbol ataupun gambar. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *flip book* ini konsep-konsep materi aritmatika sosial yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara dikaitkan dengan seni budaya lokal dan rumus-rumus tersebut dirumuskan dalam sebuah simbol ataupun gambar.

Spesifikasi tujuan pembelajaran, dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran matematika diperoleh tujuan pembelajaran yang dijadikan dasar dalam penyusunan media pembelajaran *flip book*, yaitu peserta didik mampu: menganalisis aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara); menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara) dan lebih dijelaskan lagi dalam silabus dan RPP.

Tahap *Design*: terdapat beberapa tahapan yaitu penyusunan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal media. Penyusunan tes acuan, pada tahap ini dilakukan tes acuan patokan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *flip book*. Soal tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman

penskoran untuk setiap butir soalnya. Berdasarkan tes yang dilakukan didapatkan hasil rata-rata nilai peserta didik masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu masih dibawah nilai 70.

Pemilihan media, proses pemilihan ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Seperti mengumpulkan literasi atau pustaka yang relevan dengan materi aritmatika sosial yaitu buku paket matematika kelas VII SMP yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (edisi revisi 2016), dan mengumpulkan *software-software* yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif *flip book* seperti, *kvisoft flip book maker pro 4.3.3.0*, *quiz maker*, *video scribe*, *FLV converter*, *flash video encoder*, dan *microsoft word 2010*.

Pemilihan format, proses pemilihan ini dilakukan dengan mendesain cover depan *flip book*, mendesain tampilan pada setiap lembar *flip book*, mendesain tampilan video yang menjelaskan mengenai tokoh aritmatika sosial, mendesain cover belakang *flip book*, mendesain isi *flip book*, serta memilih instrumen musik yang digunakan pada *flip book* yaitu sebuah instrumen musik ceria.

Rancangan awal, pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran *flip book* dengan pembuatan awal seluruh isi *flip book* dilakukan di *microsoft word 2010*. Setelah rancangan selesai dibuat dalam bentuk word document maka diubah dalam bentuk PDF. Kemudian diimplementasikan pada *software kvisoft flip book maker*, dan dilakukan pemilihan template yang sesuai dengan usia dan jenis kelamin, dilakukan proses editing pada media dengan memasukkan video dan instrumen suara yang dibutuhkan. Dalam tahap ini

dihasilkan desain sementara media pembelajaran *flip book*. Pada tahap ini juga dibuat instrumen penelitian seperti, kuesioner validitas media pembelajaran *flip book*, kuesioner kepraktisan media pembelajaran *flip book*, kuesioner respon peserta didik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan pembuatan kuis dengan bantuan *software quiz maker*.

Tahap *Develop*: terdapat beberapa tahapan yaitu validasi ahli dan uji pengembangan. Validasi ahli, pada tahap ini dilakukan validasi ahli terhadap media pembelajaran *flip book* yang dibuat. Validasi ahli meliputi review ahli materi, review ahli media (desain), review ahli media pembelajaran (kepraktisan).

Validasi ahli materi, Validasi ini digunakan untuk memperoleh data tingkat validitas materi yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran *flip book* memiliki kualifikasi sangat baik dengan persentase 92 % dan tidak perlu revisi.

Validasi ahli media, Validasi ini digunakan untuk memperoleh data tingkat validasi media yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran *flip book* memiliki kualifikasi sangat baik dengan persentase 96,36% dan tidak perlu revisi. Maka berdasarkan kedua penilaian dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan penilaian untuk media pembelajaran *flip book* memiliki kualifikasi sangat baik dengan persentase 94,18 % dan tidak perlu revisi.

Tabel 1. Validasi ahli

Penilaian Validator Materi		Penilaian Validator Media	
Jumlah Skor yang Didapat	69	Jumlah Skor yang Didapat	53
Persentase	92 %	Persentase	96,36 %
Kualifikasi	Sangat Baik	Kualifikasi	Sangat Baik
Keterangan	Tidak Perlu Revisi	Keterangan	Tidak Perlu Revisi
Persentase akhir		94,18 %	
Kualifikasi		Sangat Baik	
Keterangan		Tidak Perlu Revisi	

Penilaian kepraktisan media pembelajaran *flip book*, Penilaian ini digunakan untuk memperoleh data kepraktisan media pembelajaran *flip book*.

Tabel 2. Penilaian kepraktisan media

No.	Nama Ahli	Penilaian secara umum	Keterangan
1.	Midjan, M.Pd.	A	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Hj. Aries Tuningsih, S.Pd.	A	Dapat digunakan tanpa revisi

Dari hasil penelitian secara umum, maka didapatkan bahwa media pembelajaran *flip book* termasuk praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji pengembangan, pada tahap ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan seperti, tahap uji pengembangan dikelas, tahap meminta tanggapan peserta didik, dan tahap evaluasi.

Tahap Uji Pengembangan dikelas, Pada tahap ini dilakukan uji pengembangan di sebuah kelas VII SMP Negeri pada sebuah kabupaten di Indonesia. Uji pengembangan ini untuk memperoleh data tentang keefektifan media yang dikembangkan. Dikarenakan terdapat kendala waktu yang mendekati UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) SMP, peneliti tidak dapat menggunakan laboratorium komputer untuk uji pengembangan dan juga karena terbatasnya laptop yang dimiliki (4 laptop), maka uji pengembangan dilakukan secara bergiliran. Namun sebelum melakukan uji pengembangan, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu, mempersiapkan perangkat pembelajaran, mempersiapkan waktu, dan mempersiapkan peserta didik. Dalam pelaksanaan uji pengembangan pertemuan pertama, peneliti mempersiapkan laptop yang digunakan untuk uji pengembangan.

Peneliti melakukan penginstalan terhadap 3 laptop yang belum terinstal media pembelajaran *flip book*. Setelah menginstal, peneliti meminta peserta didik untuk membentuk menjadi 4 kelompok dan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flip book*. Dalam pertemuan kedua digunakan untuk menjelaskan mengenai materi aritmatika sosial secara singkat oleh peneliti dan kegiatan evaluasi.

Selama proses pelaksanaan uji pengembangan dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *flip book*. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika dan 1 rekan mahasiswa selama 2 kali sesuai dengan banyaknya pertemuan, dari hasil persentase seluruh pertemuan, maka didapatkan bahwa rata-rata persentase seluruh pertemuan pada kriteria aktif mencapai 74,84 % atau lebih dari 50 %.

Tabel 3. Hasil pengamatan pembelajaran

Aktivitas Ke	Pertemuan Ke-1			Pertemuan Ke-2		
	% Aktif	% Cukup Aktif	% Tidak Aktif	% Aktif	% Cukup Aktif	% Tidak Aktif
1	93,34 %	6,67 %	0 %	96,67 %	3,34 %	0 %
2	66,67 %	28,34 %	5 %	90 %	6,67 %	3,34 %
3	78,34 %	18,33 %	3,34 %	65 %	23,33 %	11,67 %
4	58,33 %	33,34 %	8,34 %	91,67 %	8,34 %	0 %
5	55 %	26,67 %	18,35 %	53,34 %	26,67 %	20%
Persentase rata-rata	70,34 %	22,67 %	7 %	79,34 %	13,67 %	7 %
Rata-rata Persentase Seluruh Pertemuan	% Aktif			74,84 %		
	% Cukup Aktif			18,17 %		
	% Tidak Aktif			7 %		

Tabel 4. Tanggapan peserta didik

No. Aspek	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1	128	85,33 %	Baik
2	121	80,67 %	Baik
3	134	89,33 %	Baik
4	131	87,33 %	Baik
5	130	86,67 %	Baik
6	138	92 %	Sangat Baik
7	137	91,33 %	Sangat Baik
8	127	84,67 %	Baik
9	125	83,33 %	Baik
10	133	88,67 %	Baik
11	133	88,67 %	Baik
12	128	85,33 %	Baik
13	130	86,67 %	Baik
14	118	78,67 %	Cukup Baik
15	141	94 %	Sangat Baik
<b>Rata-rata Respon Peserta didik</b>		<b>86,85 %</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan analisis didapatkan hasil persentase respon peserta didik dari tiap aspek dan disajikan adalah 86,85 %.

Tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil belajar dengan cara memberikan soal kepada peserta didik yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan termuat satu folder pada media pembelajaran *flip book*. Berdasarkan analisis data yang diperoleh didapatkan hasil bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 24 orang dan dikatakan tuntas, sedangkan 6 peserta didik 70 atau tidak tuntas. Sehingga ketuntasan klasikal peserta didik sebesar 80 %.

Tabel 5. Ketuntasan belajar peserta didik

NO	NO INDUK	NILAI	KRITERIA	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	12478	80	✓	
2	12479	90	✓	
3	12480	70	✓	
4	12481	70	✓	
5	12482	70	✓	
6	12483	100	✓	
7	12484	80	✓	
8	12485	100	✓	
9	12486	80	✓	
10	12487	80	✓	
11	12488	60		✓
12	12489	50		✓
13	12490	60		✓
14	12491	80	✓	
15	12492	70	✓	
16	12493	80	✓	
17	12494	80	✓	
18	12495	80	✓	
19	12496	70	✓	
20	12497	60		✓
21	12498	70	✓	
22	12499	80	✓	
23	12500	70	✓	
24	12501	60		✓
25	12502	50		✓
26	12503	70	✓	
27	12504	90	✓	
28	12505	90	✓	
29	12506	80	✓	
30	12507	80	✓	

Pada penelitian ini media pembelajaran *flip book* dikatakan efektif karena memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75 % dari seluruh peserta didik, (2) Secara persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65 % dan dikatakan cukup baik, (3) Dan jumlah peserta didik yang aktif mencapai lebih dari 50 %. Pada tahap sebelumnya telah dilakukan hal-hal tersebut, maka desain sementara media pembelajaran *flip book* dikatakan efektif dan tidak perlu melakukan revisi. Sehingga desain sementara tersebut dikatakan sebagai desain akhir media pembelajaran *flip book* dan layak untuk digunakan.

Tahap *Disseminate*: pada tahap ini dilakukan pengemasan media pembelajaran *flip book* dengan cara memindahkan data ke dalam keping CD dan membuat cover CD. Dan dilakukan penyebaran pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain atau guru lain. Namun, peneliti memilih untuk melakukan penyebaran di kelas yang berbeda pada sekolah yang sama. Sehingga produk hasil pengembangan dapat dipergunakan dan dimanfaatkan



secara maksimal dalam penunjang pembelajaran.

Gambar 1. Cover Depan Media Pembelajaran *Flip Book*

## Pembahasan

Berdasarkan data hasil dari penelitian ini, pengembangan media pembelajaran *flip book* memperoleh hasil yang memuaskan. Perbedaan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah (1) materi yang akan dijadikan bahan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu materi aritmatika sosial, (2) terdapat tampilan berupa video yang menceritakan mengenai sejarah singkat tokoh aritmatika sosial, (3) terdapat penjelasan mengenai seni budaya lokal, (4) terdapat lembar kerja yang disesuaikan dengan pendekatan saintifik, (5) soal-soal aritmatika sosial dikaitkan dengan seni budaya, kerajinan, dan makanan khas lokal, (6) terdapat materi, rumus-rumus dan contoh soal yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi aritmatika sosial, (7) media pembelajaran ini memiliki uji pengetahuan atau latihan soal dan soal evaluasi berbentuk kuis pilihan ganda yang dapat memberikan interaksi antara pengguna (peserta didik) dengan media pembelajaran karena merupakan output dari *software quiz maker* (yang terdapat pada satu folder media).

Pada pengembangan media *flip book* ini peneliti menggunakan materi aritmatika sosial. Dikarenakan berdasarkan hasil penelitian, peserta didik lebih mudah menerima materi matematika saat materi tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penambahan video sejarah singkat tokoh aritmatika sosial dan perpaduan soal-soal aritmatika sosial dengan seni budaya lokal dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya mempelajari materi aritmatika sosial, namun juga mempelajari

mengenai sejarah tokoh aritmatika sosial dan seni budaya lokal.

Media *flip book* dilengkapi dengan uji pengetahuan dan latihan soal pilihan ganda yang secara interaktif dapat diselesaikan peserta didik, sehingga peserta didik dapat melatih kemampuan kognitif pada materi aritmatika sosial. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dan media yang dibuat oleh peneliti terdahulu (Mustakim, Zainul. 2015).

Pada penelitian yang dilakukan peneliti media *flip book* dibuat dengan adanya video dan soal-soal yang secara interaktif dapat dijawab oleh peserta didik. Sedangkan pada penelitian terdahulu media *flip book* hanya dibuat tanpa adanya kuis yang dapat diselesaikan peserta didik secara interaktif (Habibi, Bayu. 2017).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka jawaban dari rumusan masalah yang merupakan kesimpulan penelitian ini adalah proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *flip book* yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebaran).

Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yaitu tahapannya antara lain: analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; pada tahap *design* (perancangan), peneliti merancang produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: penyusunan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media & instrumen

penelitian; pada tahap *develop* (pengembangan), peneliti menghasilkan produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: validasi ahli, analisis dan revisi, uji pengembangan; dan pada tahap *dessiminate* (penyebaran), peneliti melakukan pengemasan media kemudian melakukan penyebaran media pembelajaran *flip book*.

Peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa efektifitas media pembelajaran *flip book* pada penelitian di sebuah kelas VII SMP Negeri pada sebuah kabupaten di Indonesia adalah dikatakan efektif. Karena memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75 % dari seluruh peserta didik yaitu sebesar 80 %, (2) Secara persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65 % dan dikatakan cukup baik yaitu sebesar 86,85 %, (3) Dan jumlah peserta didik yang aktif mencapai lebih dari 50 % yaitu sebesar 74, 84%.

### Ucapan Terima Kasih

Kami berterima kasih kepada seluruh peserta didik, guru, dan orang tua yang telah berpartisipasi.

### Referensi

- Agung, A. 2010. *Metode Penelitian*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Bustari, M. 2005. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Rangka Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan No. 1*.
- Diena, R., & Heri, S. 2010. Penggunaan Media flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Habibi, Bayu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Etnomatematika*. Skripsi dipublikasikan. Lampung: Program Sarjana (Strata 1) di Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Harris, K. 2014. Peran Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam Pengembangan Seni Budaya di Kabupaten Bulungan. *Jurnal Ilmu Pemerintahan No. 01, Vol. 02*, 2007.
- Manivannan, M., & Manian, D. 2011. Animation In J2ee Projects-An Overview. *Internasional Journal of Graphics Multimedia No. 01, Vol. 02*.
- Martono. 2011. Peran Pendidikan Seni dalam Pelestarian dan Pengembangan Batik Sebagai Produk Budaya Bangsa. *Jurnal Seni*, 15.
- Mustakim, Zainul. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Flass Flip Book Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Pernapasan*. Skripsi dipublikasikan. Jakarta: Program Sarjana (Strata 1) di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nasrullah, R. 2014. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Rasiman. 2014. Efektifitas Resource-Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika SMA. *JKPM, 1*.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.

- Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata, N. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosya Karya.
- Sundayana, R. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suryanti, S., & Sutaji, D. (2019). Pengembangan Teori Ring Mobile Application (Terima App): Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran Teori Ring. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 25(2), 147-156.
- Syarif, H., & Rakhmawati, L. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flip Book Maker pada Pelajaran Elektronika Dasar di SMKN 1 Sampang. *Jurnal Matematika FMIPA UNNESS No. 02, Vol. 03*.
- Trianto. 2013. *Model Pengembangan Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.