

Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar

Alifah Beninda Desfi¹ Elfia Sukma²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keyword: <i>Development, Integrated Thematic Teaching Materials, Flipbook Maker Application, ADDIE Model</i>	<i>This research is motivated by the lack of optimal use of integrated thematic teaching materials using the Flipbook Maker application in class V SD. So that it causes conventional learning patterns where learning is centered on the teacher and students only receive information and is also due to a lack of creativity from the teacher to create an integrated thematic teaching material using the FlipBook Maker application. This study aims to develop teaching materials using the FlipBook Maker application for integrated thematic learning in class V SD that are valid and practical. This type of research is a development with the ADDIE model. The product developed is an integrated thematic teaching material using the FlipBook Maker application on Theme 8 (Our Friendly Environment) Sub-theme 1 (Humans and the Environment) Learning 1,2 and 3. Validation was carried out by three experts, namely: material expert, linguist and media expert. The data collection technique was carried out using a questionnaire to assess whether the integrated thematic teaching materials using the FlipBook Maker application which were developed were feasible in terms of material, language and media. The results of the research developed obtained the results of the validity level of integrated thematic teaching materials using the Flipbook Maker application with a total validation value of 94% in the very valid category. Furthermore, the results of the practicality trials of teaching materials using the Flipbook Maker application were stated to be very practical. This can be seen from the results of the responses of students and teachers. Where the response questionnaire from 15 students scored 98% in the very practical category and the teacher's response questionnaire scored 97% in the very practical category. In this way, integrated thematic teaching materials using the Flipbook Maker application are stated to be very valid and practical to use in learning.</i>

ABSTRAK	
Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Tematik Terpadu, Aplikasi Flipbook Maker, Model ADDIE	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya penggunaan bahan ajar tematik terpadu di kelas V SD. Sehingga menyebabkan pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran berpusat pada guru dan peserta didik hanya menerima informasi dan juga disebabkan kurangnya kreativitas dari guru. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi <i>FlipBook Maker</i>. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi <i>FlipBook Maker</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu <i>analysis</i> (analysis), <i>design</i> (desain), <i>development</i> (pengembangan), <i>implementation</i> (implementasi) dan <i>evaluate</i> (penilaian). Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Sedangkan angket respon terdiri atas angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Subjek ujicoba penelitian ini adalah 15 orang yang terdiri atas 5 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan di kelas V SDN 08 Balai Selasa. Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar tematik terpadu berupa Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh hasil akhir sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon dari 15 peserta didik mendapat nilai 98% dengan kategori “Sangat Praktis” dan angket respon guru mendapat nilai 97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi <i>Flipbook Maker</i> dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.
Corresponding author alifahbenindad123@gmail.com	JBES 2023

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan membantu pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Andi Prastowo, 2018) bahan ajar ialah segala bentuk bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan bahan ajar adalah

sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan atau materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, bahan ajar juga berperan sebagai *Medium* yang menjadi perantara dalam kegiatan penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber (pendidik) kepada orang yang belajar (peserta didik). Bahan ajar

berfungsi sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan juga sebagai alat evaluasi pencapaian pemahaman konsep.

Bahan ajar dalam proses pembelajaran menempati posisi penting karena bahan ajar merupakan materi yang akan disampaikan/disajikan. Tanpa adanya bahan ajar keberhasilan pembelajaran tidak dapat terwujud. Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan atau kompetensi yang diharapkan akan menentukan tercapai tidaknya tujuan atau kompetensi pembelajaran yang diharapkan (Handoyo,2020).

Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar `pada dasarnya dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan lengkap akan mampu memotivasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar perlu

dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara individu dan keseluruhan dengan menggunakan bahan aja (Salwani, 2021).

Materi dalam buku ajar sebaiknya memerhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Pada masa usia tersebut anak berada dalam perkembangan kemampuan kognitif tingkat operasional konkret (Wijiningsih, Wahjoedi, & Sumarmi, 2017). Anak memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan mulai mengembangkan cara berpikir logis yang berhubungan dengan objek konkret.

Akan tetapi, bahan ajar yang sudah ada masih belum memanfaatkan lingkungan sekitar peserta didik sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat mengaitkan materi dengan permasalahan nyata yang bertujuan mengembangkan kemampuan bernalar peserta didik dengan baik (Alfi, Sumarmi, & Amirudin, 2016)

Salah satu yang perlu diperhatikan dalam pengembangan

bahan ajar adalah bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, pembelajaran di dalam kelas akan menjadi lebih terarah dan terstruktur. Bahan ajar juga diberikan materi pembelajaran pendidik harus memberikan materi pembelajaran yang sejalan dengan kehidupan peserta didik sendiri (Lestari, 2017).

Menurut Mudlofir (2012: 131), ciri-ciri bahan ajar yang baik yaitu (1) menimbulkan minat baca. Biasanya dengan menyisipkan gambar, tabel, dan dengan menggunakan warna. Sehingga siswa akan tertarik membaca bahan ajar tersebut. (2) ditulis dan dirancang untuk siswa. Bahan ajar yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan kondisi psikologis siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Misalnya, untuk siswa SD bahan ajarnya mengandung unsur permainan dan ilustrasi yang menarik agar siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik. (3) menjelaskan tujuan instruksional. (4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel. Maksudnya adalah bahwa bahan ajar

yang disusun dapat diterapkan atau digunakan sesuai dengan kondisi sekolah maupun kelas. (5) struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai. (6) memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih. (7) mengakomodasi kesulitan siswa.

Bahan ajar yang dikembangkan harus memperhatikan tampilan dan keindahan dari segi estetika sehingga membuat peserta didik bersemangat dalam belajar yang mengakibatkan peserta didik termotivasi untuk belajar. Bahan ajar yang dikembangkan harus menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan harus holistik sehingga bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah-masalah kompleks, meningkatkan kolaborasi, mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, meningkatkan keterampilan peserta didik. Dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran serta materi

dalam bahan ajar harus luas (Magdalena, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN 01 Balai Ahad pada tanggal 16 November 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu : (1) Dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku siswa sebagai sumber belajar (2) Pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah (3) guru masih belum mampu mengajak peserta didik untuk bersikap disiplin dalam proses pembelajaran misalnya disiplin dalam segi waktu (4) Pada pembelajaran keterampilan guru hanya menjelaskannya tanpa memberikan praktik langsung. Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka kurang berminat untuk melakukan pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran tematik terpadu karena kurangnya bahan ajar yang bervariasi.

Kemudian pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 08 Balai Selasa. Pada kegiatan observasi

dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran telah menggunakan kurikulum 2013. (2) Menyediakan fasilitas berupa laptop dan print yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar, akan tetapi tidak dipergunakan sebagaimana mestinya pada pelaksanaan pembelajaran. (3). Memiliki jaringan *Wifi* sekolah dan proyektor 4) Guru mengajar hanya menggunakan buku paket saja dalam proses pembelajaran serta sesekali menggunakan proyektor. Dari hasil wawancara dengan peserta didik di SD tersebut, peserta didik mengatakan bahwa mereka tidak suka belajar menggunakan proyektor karena hanya ada gambar-gambar saja. Adapun kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yang bervariasi yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang bervariasi yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang mudah dibuat dan digunakan, serta dapat diakses melalui perangkat digital yaitu bahan ajar tematik terpadu

yang dikembangkan dengan menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker*

Flipbook Maker merupakan sebuah platform untuk membuat suatu file PDF menjadi seperti sebuah buku, majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Pemanfaatan platform *Flipbook Maker* dapat membuat tampilan buku supaya lebih menarik dan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audi juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan mudah digunakan (Ramdania,2013). *Flipbook Maker* ialah sebuah perangkat lunak yang sesuai apabila dipergunakan sebagai media pembelajaran karena dalam aplikasi ini dapat untuk menambahkan berbagai fitur seperti animasi gerak, video, gambar, serta audio yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik dan membuat kegiatan belajar mengajar tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018). Bahan ajar ini diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik pada pembelajaran Tematik Terpadu.

Penelitian terdahulu mengenai bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini telah dilakukan oleh Putriani (2021) dengan berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan *Flipbook Maker* Pada Tema 4 Hidup Bersih Dan Sehat SubTema 1 Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubalan Kangin Kabupaten Gianyar”. Penelitian yang dilakukan oleh Sindi Natri Tilova (2022) dengan judul “Pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di kelas V SD”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Harti (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Aplikasi Flip Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD”.

Penelitian di atas mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi yaitu *Flipbook* yang berbentuk audio visual dan pada pembelajaran Tematik Terpadu di SD. Sedangkan pengembangan bahan ajar tematik terpadu yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri

dari audio visual dan visual serta kuis yang menarik.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan sesuai dengan perkembangan zaman, peneliti akan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan sebuah aplikasi perangkat lunak yang bernama *Flipbook Maker*. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk bahan ajar tematik terpadu. Aplikasi *Flipbook Maker* ini masih awam diketahui maupun digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam belajar karena peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Zuardi,2022)

Sejalan dengan itu, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rasiman, 2014) bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Flipbook* ini diharapkan menjadi alternative pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit

untuk dijelaskan dan berisikan materi pelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Trianto, 2010)

Bahan ajar Tematik Terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video dan audio sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Meita, 2017)

Agar penggunaan bahan ajar menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* ini dengan pembelajaran yang maksimal maka di dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu ini merupakan teknik pembelajaran terpadu, utuh dan menyeluruh yang mengaitkan beberapa konsep dari beberapa tema sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna (Indrawini, dkk., 2021). Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran tematik terpadu

dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Flipbook Maker*. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini sebagai media pembelajaran tematik terpadu dirasa perlu, karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : 1) Bahan ajar tematik terpadu disusun dengan menyajikan gambar, music, animasi dan hiasan lain yang menarik perhatian peserta didik, 2) Materi yang disajikan lebih konkrit karena terdapat gambar, music dan animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, 3) *Flipbook Maker* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall (dalam Aini, 2013) penelitian

pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan menurut Kantun (2013) penelitian pengembangan berfungsi untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk atau aplikasi. Penelitian pengembangan tidak untuk menguji teori melainkan berasal dari permasalahan pembelajaran di kelas yang memerlukan inovasi terbaru berupa aplikasi perangkat lunak maupun perangkat keras sebagai solusi alternatif (Aini, 2013).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan memvalidasi aplikasi yang telah dikembangkan agar bertujuan untuk memberikan inovasi yang terbaru serta solusi alternatif dari permasalahan yang ada di kelas. Ada beberapa macam model penelitian pengembangan, tetapi model penelitian yang penulis gunakan adalah model penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE memiliki lima langkah dalam pelaksanaannya yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Developmant* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan Aplikasi *Flip Book Maker* menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan apa yang dipelajari peserta didik. Analisis yang biasa dilakukan adalah analisis kebutuhan dan permasalahan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Dalam tahapan ini yang harus dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan permasalahan peserta didik yang ada di kelas V SDN 08 Balai Selasa, Kabupaten Agam. Diantaranya menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kurikulum untuk menentukan KI dan KD yang digunakan, indikator, tujuan pembelajaran, serta analisis materi yang sesuai dengan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 1,2 dan 3.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain atau perancangan adalah tahap merancang bahan ajar untuk pembelajaran tematik terpadu menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* di Sekolah Dasar. Bahan ajar yang akan dirancang meliputi:

a) Merancang konsep produk seperti halaman sampul/*Cover*, penyajian konten materi, tombol-tombol dan komponen lainnya yang disusun dan dikemas dalam aplikasi *Flipbook Maker*.

b) Menetapkan bahan-bahan seperti gambar, ilustrasi, video dan materi pembelajaran pada Tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 1,2 dan 3.

c) Pembuatan *Flowchart* sebagai penggambaran alur atau bagian yang ditampilkan dalam bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang ingin dikembangkan.

3.Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan telah menghasilkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan Aplikasi *Flip Book Maker* di Sekolah Dasar. Pada tahap ini dilaksanakan uji validitas ahli materi, bahasa dan media oleh ahli sehingga dapat memperoleh masukan dari para ahli untuk bahan ajar tematik terpadu menggunakan Aplikasi *Flip Book Maker* di Sekolah Dasar. Jika bahan ajar yang dikembangkan belum valid maka akan dilaksanakan revisi. Tetapi apabila sudah valid, bahan ajar sudah dapat digunakan.

NAMA VALIDATOR

1. Prof. Dr. Risda Amini, MP : Validator Ahli Materi

2. Dr. Nur Azmi Alwi , S.S., M.Pd: Validator Ahli Bahasa

3. Atri Walidi, M.Pd. : Validator Ahli Media

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Pada tahap penerapan, bahan ajar yang sudah dikembangkan dan diuji validitas diterapkan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, penulis menyiapkan segala keperluan untuk melaksanakan proses pembelajaran seperti RPP, alat tulis, dan kondisi pembelajaran. Setelah semua dipersiapkan, maka penulis dapat menggunakan bahan ajar tematik terpadu sebagai media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Flip Book Maker*. Seperti yang telah dijelaskan, karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan pikiran, penelitian dilaksanakan dengan skala terbatas yaitu satu kelas saja.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, setelah bahan ajar tematik terpadu menggunakan Aplikasi *Flip Book Maker* diterapkan, maka uji praktikalitas dilaksanakan dengan angket respon guru dan peserta didik. Pelaksanaan ujian praktikalitas dengan skala terbatas yaitu satu kelas di kelas V SDN 08 Balai Selasa, Kabupaten Agam.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, adalah instrument validitas dan praktikalitas.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli dan data uji praktikalitas media pembelajaran melalui angket respons guru dan peserta didik.

1. Analisis Data Validitas Bahan Ajar *Flipbook Maker*

Data yang diperoleh dari hasil validasi bahan ajar ini dianalisis menggunakan Skala Likert. Maka variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu menggunakan *flipbook maker*

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik

2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber : Modifikasi dari Hendriani & Gusteti (2021)

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban. Untuk menentukan validasi bahan ajar elektronik, harus menentukan skor maksimum pada lembar validasi. Menentukan skor maksimum menggunakan rumus sebagai berikut:

Skor Maksimum (SM) = Jumlah Indikator x skor maksimum penilaian

Setelah menentukan skor maksimum, dapat menentukan persentase atau nilai persen dari validasi menggunakan rumus (Tilova & Amini, 2022) sebagai berikut

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

Persentase Validasi = Nilai persen Validitas

R = Jumlah skor yang diperoleh dari analisis data validitas

SM = Skor Maksimum Validitas
Hasil analisis validasi bahan ajar elektronik dikonversikan dengan kriteria skor validasi. Kriteria skor

validasi dapat dilihat dari tabel berikut.

Kriteria	Persentase Validitas Bahan Ajar (%)
Sangat Valid	86-100 %
Valid	71-85 %
Kurang Valid	41-55 %
Sangat Kurang Valid	<40 %

Sumber modifikasi : Yazid, Susantini & Fitrihidajati (2016)

Setelah mendapatkan skor validasi, selanjutnya menghitung nilai akhir validasi menggunakan rumus rerata (Rikizaputra, dkk, 2021).

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{x}{y}$$

Keterangan :

Rerata Persentase = Rata-rata persentase validitas

X = Jumlah persentase dari tiap validator

Y = Banyak data/jumlah validator

2. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar *Flipbook Maker*

Teknik Praktikalitas digunakan untuk menganalisis data dari hasil keterlaksanaan angket respon guru dan respons peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik terpadumenggunakan *flipbook maker* di sekolah dasar yang dirancang. Kategori ketentuan yang dikonfirmasi ke dalam rubrik sebagai berikut :

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik

Rentang	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu Ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Modifikasi Yanto (2019)
Nilai akhir dari perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus

dari Arifin (2017:233), sebagai berikut :

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

x : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3. Kategori Kepraktisan Bahan ajar tematik terpaduMenggunakan *flipbook maker*

Interval	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
<20	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Yanto (2019)

HASIL PENGEMBANGAN

Pada tahap ini tahap uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, peserta didik dan guru dengan melakukan uji coba terbatas dengan

jumlah peserta didik di kelas V SD Negeri 08 Balai Selasa sebanyak 15 orang. Pada tahap pengembangan ini digunakan model ADDIE dengan penyajian data hasil uji coba sebagai berikut :

a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis ini, awalnya dilakukan dengan observasi dan ke sekolah. Pada observasi yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa saat pembelajaran guru belum menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti *Flipbook Maker*. Selanjutnya dilakukan analisis materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu: untuk menentukan materi pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD khususnya pada tema 8, Subtema 1, Pembelajaran 1,2 dan 3. Untuk mendukung analisis materi ini, peneliti melakukan analisis dengan melihat buku kurikulum 2013 dan materi untuk kelas V SD.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang sebuah bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Bahan ajar ini yang dirancang serta dibutuhkan untuk memudahkan

guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi bahan ajar yang diajarkan oleh guru.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini meliputi validasi bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya yang terdiri dari 3 orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini kemudian direvisi. Hasil dari revisi ini digunakan untuk perbaikan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang telah dibuat dengan memasukan segala saran yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang valid.

1. Dosen Ahli Materi

Data validasi materi diperoleh dari satu orang ahli materi yaitu Ibu Prof. Dr. Risda Amini MP selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi yang dilakukan dengan cara

memberikan lembar penilaian berupa angket. Angket validasi materi untuk ahli materi terdapat 10 pertanyaan. Validasi materi dilakukan pertama kali pada hari senin, 6 Maret 2023 kemudian validasi kedua pada hari Jum'at, 17 Maret 2023.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi diperoleh hasil validasi menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada aspek materi mempunyai rentang nilai 1 s/d 4 dengan jumlah 93 % yang berada pada kategori Cukup valid. Validasi ini mendapat penilaian secara umum “dapat digunakan dengan sedikit revisi, jika kategori cukup valid”. Kemudian pada validasi kedua setelah revisi nilai rata-rata dari validator berkisar antara 1 s/d 4 dengan jumlah 98% yang berada pada kategori “Sangat Valid”. Validasi kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dengan penilaian secara umum “dapat digunakan tanpa revisi, jika kategori sangat valid”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa materi yang telah di revisi layak

diuji cobakan.

2. Dosen Ahli Media

Data validasi media diperoleh dari satu orang ahli media yaitu Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi ini dilakukan dengan cara memberi penilaian angket bentuk desain yang disajikan dalam media. Angket validasi media terdapat 10 pertanyaan. Pengambilan data validasi ahli media dilakukan pertama kali pada hari Senin, 20 Februari 2023 kemudian validasi kedua pada hari Senin, 13 Maret 2023.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi media diperoleh hasil validasi menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada aspek materi mempunyai rentang nilai 1 s/d 4 dengan jumlah 85 % yang berada pada kategori cukup valid. Validasi ini mendapat penilaian secara umum “dapat digunakan dengan sedikit revisi, jika kategori cukup valid”. Kemudian pada validasi kedua setelah revisi nilai rata rata dari validator berkisar anatar 1 s/d 4 dengan jumlah 90% yang berada pada kategori “sangat valid”.

Validasi kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dengan penilaian secara umum “dapat digunakan tanpa revisi, jika kategori sangat valid”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* yang telah direvisi layak diuji cobakan di lapangan.

3. Dosen Ahli Kebahasaan

Data validasi media diperoleh dari satu orang ahli bahasa yaitu Ibu Dr. Nur Azmi Alwi , S.S., M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi dilakukan dengan cara memberi penilaian angket. Angket validasi bahasa terdapat 20 pertanyaan. Pengambilan data validasi ahli bahasa dilakukan pertama kali pada hari Kamis, 2 Maret 2023 kemudian validasi kedua pada hari Kamis, 9 Maret 2023.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi diperoleh hasil validasi menunjukkan bahwa setiap pernyataan pada aspek materi

mempunyai rentang nilai 1 s/d 5 dengan jumlah 88% yang berada pada kategori “valid”. Validasi ini mendapat penilaian secara umum “dapat digunakan dengan sedikit revisi, jika valid”. Kemudian pada validasi kedua setelah revisi nilai rata-rata dari validator berkisar 1 s/d 5 dengan jumlah 94% yang berada kategori “sangat valid”. Validasi kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dengan penilaian secara umum “dapat digunakan tanpa revisi, jika sangat valid”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahasa pada bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* yang telah direvisi layak diuji cobakan di lapangan.

d. Implementation (Penerapan)

Pada tahap penerapan, bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dinyatakan sudah valid kemudian diujicobakan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang sudah dikembangkan. Untuk melihat tingkat kepraktisan

bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dikembangkan dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Praktikalitas ini juga berguna untuk melihat keterpakaian bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang sudah diujicobakan kepada 15 orang peserta didik kelas V SD Negeri 08 Balai Selasa dan 1 orang guru kelas V. Uji coba praktikalitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dibuat praktis digunakan kelas V SD dalam pelaksanaan pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh dari tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil uji validitas dari penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar” pada aspek materi diperoleh hasil 98% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek media diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari aspek bahasa diperoleh hasil 94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil Uji praktikalitas bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik di kelas V sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah adalah 98% untuk respon peserta didik dan 97% untuk guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar

menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*
sudah layak untuk digunakan di

lapangan.

REFERENSI

- Aini, Nur. (2013). Teknologi Fermentasi pada Tepung Jagung. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Alfi, C., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 1(4), 597–602.
- Hendriani, M., & Gusteti, M. U. (2021). Validitas LKPD elektronik berbasis masalah terintegrasi nilai karakter percaya diri untuk keterampilan pemecahan masalah matematika SD di era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2430-2439.
- Ihsan, M., N. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lestari, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Siswa Kelas Iv. *Direktorat UPI Bandung*, 2(1), 1489–1497.
- Prastowo, Andi. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014, h. 54-55.
- Rasiman, Noviana Dini Rahamawati. 2014. “Pengembangan Media E-Comic Berbasis FlipBook Maker Dengan Pendekatan Scientific Learning pada Siswa kelas VIII SMPN 15 Semarang.” In *Prosiding Mathematics and Sciens Forum 2014*.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran* (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2007). *Metode pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yazid, K. (2016). Validitas Buku Saku Materi Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *BioEdu*, 5(3).