

## Pengembangan Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Kumospace* Muatan Materi IPS Kelas VI Tema 2 Subtema 2 Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi

Ni Luh Gede Nadia Pradnya Dewi<sup>1</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup>, I. B. Gede Surya Abadi<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

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

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada muatan IPS. Selama proses pembelajaran guru hanya memberikan materi sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pembelajaran dan mengetahui kelayakan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace*. Metode pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil penilaian ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 91,7% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian siswa melalui uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 98,48% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian siswa melalui uji coba kelompok kecil memperoleh skor sebesar 97,97% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba produk oleh para ahli dan siswakesel VI, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* muatan materi IPS siswa kelas VI ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Kumospace*, *Flipbook*, IPS

### Abstract

This development research is motivated by the lack of maximum use of learning media, especially in social studies content. During the learning process the teacher only provides material so that students do not understand the material provided. This development research aims to describe the design of learning and determine the feasibility of *kumospace*-based *flipbook* learning. Data collection methods and data collection instruments used in this study were questionnaires. The types of data used in this study are quantitative data and qualitative data. In this study, the data analysis technique used descriptive quantitative data analysis techniques and qualitative data analysis techniques. The results of the assessment of learning content experts obtained a percentage score of 97.5% with very good qualifications. The results of the assessment of learning design experts obtained a score percentage of 92.5% with very good qualifications. The results of the assessment of learning media experts obtained a score of 91.7% with very good qualifications. The results of student assessment through individual trials obtained a score of 98.48% with very good qualifications. The results of student assessment through small group trials obtained a score of 97.97% with very good qualifications. Based on the results of product trials by experts and class VI students, it can be concluded that the *Kumospace*-based *flipbook* learning media, the content of social studies material for class VI students, is feasible to use in the learning process.

**Keywords:** Development, *Kumospace*, *Flipbook*, IPS.

### PENDAHULUAN

Pada status pandemi Covid-19 yang pelik saat ini, pendidikan merupakan salah satu sektor yang terdampak. Sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disaes* (Covid-19), proses pembelajaran selama situasi pandemi covid-19 dilaksanakan melalui daring atau pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran daring ini menyebabkan terjadinya kejenuhan pada siswa, karena siswa terbiasa melakukan interaksi dengan teman-teman dan gurunya (Purwanto, 2020). Penerapan pembelajaran daring ini tentu menuntut kesiapan berbagai pihak, baik dari pihak sekolah, pemangku jabatan, dan pihak peserta didik itu sendiri. Dan dalam hal ini, menurut Hasibuan (Anim, 2020) media pembelajaran daring yang dapat digunakan sebagai pembelajaran diantaranya seperti: sosial media, LMS, Web dan lain sebagainya.

Dalam bidang pendidikan IPS merupakan bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan adaptasi dan modifikasi yang diselenggarakan oleh konsep-konsep sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Masalah sosial dalam pembelajaran IPS adalah ketidaksesuaian unsur budaya yang dapat membahayakan kehidupan suatu kelompok sosial. Dan salah satu materi dalam mata pelajaran IPS yang diajarkan di kelas VI SD adalah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Guru dalam mengajarkan isi materi IPS memerlukan bantuan alat peraga untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam dunia pendidikan, media memiliki banyak fungsi selain menyampaikan pesan atau informasi. Khususnya untuk media elektronik dalam proses belajar mengajar. Mengingat perkembangan zaman yang sangat pesat seiring dengan maraknya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Salah satu alat peraga interaktif dapat digunakan sebagai alat penyalur pesan (bahan ajar) agar lebih menarik, sehingga disukai siswa dan tidak membosankan. Dengan penerapan pembelajaran multimedia interaktif dapat mengubah pola pikir siswa yang menganggap bahwa belajar adalah segalanya dan setiap materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu platform web yang jarang diketahui dan digunakan adalah *kumospace*. Platform ini menawarkan obrolan video imersif yang berfokus pada ruang dan jelas tidak ditawarkan pada platform-platform lainnya. Di mana aplikasi ini terinspirasi oleh industri kelas jarak jauh dengan menawarkan pengalaman obrolan video yang mencerminkan interaksi dunia nyata dan beberapa percakapan di ruang yang sama pada waktu yang sama. dan menjadi ruang *virtual* yang dapat dieksplorasi secara mendalam (*virtual happy hour*), di mana pengguna memiliki kebebasan untuk memasuki ruangan dan dapat mendengarkan obrolan dari teman sekamarnya.

Pertama, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan alat peraga IPS untuk materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas VI Sekolah dasar negeri 1 sempidi masih sebatas alat peraga dan video dokumenter atau animasi saja. Selain itu guru kesulitan membuat variasi alat peraga yang sesuai untuk pembelajaran daring/online dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembuatan alat peraga dengan menggunakan teknologi, diketahui juga pada saat pembelajaran online siswa merasa bosan dan jenuh dikarenakan pembelajaran yang monoton (terkesan diulang-ulang) dalam pemberian materi dan tugas serta kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat pada saat proses pembelajaran. Dari hasil pra-penelitian ini terlihat bahwa penggunaan alat peraga untuk materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar kelas VI sudah ada, namun karena pembelajaran pada saat ini dilakukan melalui pembelajaran daring/online atau di jarak jauh, perlu dikembangkan suatu bentuk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung maupun tidak langsung secara daring/online, sesuai dengan karakteristik siswa dan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang dikembangkan dengan menggunakan model Hanaffin and Peck (Analysis-Design-Development). Model pengembangan Hannafin and Peck terdiri atas 3 tahap yaitu tahap analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sempidi pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini melibatkan beberapa ahli yaitu, ahli media pembelajaran, ahli isi/materi, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya terdapat beberapa uji yaitu uji rancang bangun, uji coba produk dan uji kelayakan. Pengumpulan data menggunakan metode observasi tidak berstruktur, wawancara tidak berstruktur dan penyebaran angket atau kuisioner, data kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dibagi menjadi 2 pembahasan yaitu mengenai rancang bangun dan hasil uji kelayakan. Pada rancang bangun di penelitian ini sudah melalui tahapan pada model Hannafin and Peck secara keseluruhan. Pada tahap analisis diperoleh hasil bahwa pengajar atau siswa mengalami permasalahan didalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi proklamasi kemerdekaan dimana untuk pengajar mengalami kesulitan didalam penggunaan media ajar atau bahan ajar, selain itu juga pengajar/guru mengalami kesulitan didalam mendesain atau membuat variasi alat peraga yang cocok untuk pembelajaran online. Sedangkan pada siswa, permasalahan yang di dapat adalah siswa hanya mengandalkan informasi untuk belajar berdasarkan dengan buku relevan, guru, maupun orangtua saja, selain itu juga siswa merasa jenuh dan mulai tidak tertarik dengan pembelajaran yang terlihat monoton dan terkesan berulang-ulang. Berdasarkan permasalahan tersebut maka bahan ajar yang tepat adalah pembelajaran IPS untuk siswa kelas VI adalah pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace*. Selanjutnya tahap perancangan atau *design* pada tahap ini dilakukan kegiatan menentukan hardware dan software, bahan ajar atau materi ajar, penyusunan rancangan pembelajaran, penyusunan instrument penilaian produk. Tahap perancangan dan pengembangan yang dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *flipbook* dan juga *kumospace*, dimana hasil yang diperoleh adalah revisi pada tampilan awal, materi bahan ajar, dan juga rancangan pembelajaran.

Sebelum dinyatakan layak digunakan oleh siswa, guru maupun instansi terkait, dilakukan beberapa uji terlebih dahulu yaitu uji rancang bangun, hasil yang diperoleh adalah aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tahap Hannafin and Peck. Uji ahli isi/materi menunjukkan bahwa isi atau materi dari aplikasi sudah sesuai layak digunakan sesuai dengan perbaikan/revisi. Kemudian uji desain pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *flipbook* berbasis *kumospace* dapat berjalan efektif. Uji media pembelajaran memperoleh hasil berupa revisi pada tampilan awal. Setelah diperbaiki pembelajaran dengan *flipbook* berbasis *kumospace* kemudian diujikan ke SD Negeri 1 Sempidi untuk dilakukan beberapa uji terkait dengan pembelajaran dan kelayakan pembelajaran dengan bantuan media bahan ajar. Uji yang dilakukan adalah uji perorangan dilakukan pada tiga orang siswa, hasil yang diperoleh adalah sebagian besar siswa yang menjadi responden merasa tertarik dengan pembelajaran terkait dan lebih mudah mengikuti pembelajaran dengan bantuan pembelajaran yang diberikan. Uji kelompok kecil dilakukan pada siswa dalam kelompok kecil, hasil yang diperoleh sebagian besar siswa yang menjadi responden merasa tertarik dan lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran dengan bantuan pembelajaran terkait. Hasil dari *flipbook* berbasis *kumospace* setelah melewati seluruh tahapan Hannafin and Peck adalah sebagai berikut,



### Pembahasan

Mengembangkan pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* dengan menggunakan metode Hannafin and Peck. Metode Hannafin and Peck merupakan sebuah metode pengembangan yang terbagi menjadi beberapa tahapan, pertama tahap *Need Assess*, kedua tahap *Design*, ketiga tahap *Development / Implementation*, dan pada setiap tahapannya selalu melalui tahap *Evaluation* and *revision*. Metode ini dipilih karena metode ini merupakan metode yang tepat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar serta hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada produk, contohnya pada media pembelajaran, instrument dan lain sebagainya. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan menurut Afandi dan Badarudin, 2011:22, model Hanafin

dan Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, salah satunya contohnya seperti media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut juga flipbook berbasis kumospace dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diterapkan di sekolah dasar. *Flipbook* atau *Digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk *virtual*. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta media yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran secara mudah dan efisien yaitu dengan penggunaan media flipbook. Pernyataan diatas juga didukung oleh rekap hasil uji validitas media pembelajaran flipbook berbasis kumospace. Sebuah media pembelajaran dikatakan valid apabila terdapat keterkaitan dan kepaduan antara tujuan pengembangan dengan pembelajaran dan kurikulum. Keterkaitan tersebut dapat dinyatakan dalam persentase hasil perhitungan terhadap beberapa aspek dan indikator yang dianggap relevan dengan media pembelajaran, pernyataan ini didukung oleh pendapat. Pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* secara umum dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hasil ini diperoleh berdasarkan hasil analisis uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli antara lain uji validitas ahli Isi/Materi, validitas media pembelajaran, Uji validitas desain pembelajaran.

Tabel 1. Rekap Hasil uji Validita

No.	Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi
1	Uji Validitas Ahli Isi/Materi	97,5%	Sangat Layak
2	Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran	91,7%	Sangat Layak
3	Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran	92,5%	Sangat Layak
4	Uji Coba Perorangan	98,48%	Sangat Layak
5	Uji Coba Kelompok Kecil	97,97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis tersebut menurut para ahli dan subjek ujicoba mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan secara keseluruhan memiliki persentase skor dengan kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar. Pada tahap uji coba produk media pembelajaran interaktif terdapat komentar-komentar dari para ahli yang bersifat merevisi produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Walaupun pada tabel di atas yaitu produk yang telah dikembangkan sudah dalam kategori sangat layak, tetap perlu dilakukan penyempurnaan/perbaikan produk yang disesuaikan dengan komentar-komentar para ahli sehingga produk yang telah dikembangkan lebih utuh dan sempurna.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *flipbook* berbasis *kumospace* muatan materi IPS sangat valid untuk dikembangkan dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VI siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Agung, A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. FIP Undiksha.
- Agung, A. (2016). *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*. Deepublish.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Gunawan, F. I. and Sunarman, S. G. (2017) 'Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam

- Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, pp. 340–348.
- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. 1988. *The design, development, and evaluation Of instructional software*. New York: Mc Millan Publishing Company
- Hamelik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005, cetakan keempat
- Hasbullah, (2006) *Implementasi E-Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Proceeding), SNPTE 2006, UNY, Yogyakarta
- Koyan. (2012). *statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Majid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Maswan dan Khoirul Muslimin. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Muwallidah, M., Sedyati, R. N. and Ani, H. M. (2018) 'Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kd Sistem Dan Alat Pembayaran Kelas X Ips Di Sman 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017', *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), p. 140. doi: 10.19184/jpe.v11i2.6461
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendikbud (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada
- Rinardi, H. (2017) 'Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia', *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(2), p. 143. doi: 10.14710/jscl.v2i2.16170.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Simarmata, & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Surjono Herman Dwi (2017) *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, UNY Press. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/332444168\\_Multimedia\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Konsep\\_dan\\_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download](https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download).
- Tamar, R. H. Z. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia Menggunakan MacromediaFlash Kelas V SD/MI', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp.1689–1699.
- Tegeh, I. M., Nyoman, J. I., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, D. K. (2017) 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong', *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), pp. 158–164. Available at: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>. Yusuf, M.(2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Fajar Interpratama Mandiri.
- Wardani, Naniek Sulistya dkk. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD Bahan Ajar Mandiri*. Semarang: Widya Sari Press