

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARLING (KESADARAN LINGKUNGAN) TERHADAP PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS SISWA SD

Muhammad Andri Hapni¹, Bukman Lian², Kiki Aryaningrum³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
(andrihapni29@gmail.com , 2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id,
3Kikiaryaningrum86@gmail.com)

ABSTRACT

The need for education always grows along with advances in technology, culture and society. Public education aims to form the character and civilization of a nation that is intelligent, confident, innovative, independent, democratic and responsible. The aim of this research is to produce the development of flipbook-based digital media in science and science subjects regarding plants, the source of life on earth for grade 4 elementary school students that is valid and practical. This research uses the development method (R&D). By using the ADDIE development model, analyze (analysis), design (design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (evaluation). The results of the research regarding the assessment of media experts in terms of design aspects of flipbook products and learning media programs got an average of 42 with a percentage of 84% (very valid), the assessment of material experts in terms of curriculum and material aspects got an average of 44 with a percentage of 88% (very valid). valid), the linguist's assessment in terms of language appropriateness aspects got an average of 40 with a percentage of 80% (valid). The results of the student questionnaire research obtained an average of 43.10 with a percentage of 86.21% getting the criteria (very practical) and the results of the trial of the effectiveness of flipbook-based darling (environmental awareness) learning media which was carried out by distributing practice questions with fourth grade student respondents. A SD Negeri 25 Palembang. Based on the results of the practice questions, students obtained a total average score of 84.64 to get the criteria (very effective).

Keywords: *Development, Flipbook, Learning Media, Environmental Awareness*

ABSTRAK

Kebutuhan akan pendidikan selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, budaya, dan masyarakat. Pendidikan masyarakat bertujuan untuk membentuk karakter dan peradaban bangsa yang cerdas, percaya, inovatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan pengembangan media digital berbasis *flipbook* pada mata Pelajaran IPAS materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi untuk siswa kelas 4 SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian tentang penilaian ahli media dari segi aspek desain produk flipbook dan program media pembelajaran mendapatkan rata-rata 42 dengan presentase 84% (sangat valid), penilaian ahli materi dari segi aspek kurikulum dan materi mendapatkan rata-rata 44 dengan presentase 88% (sangat

valid), penilaian ahli bahasa dari segi aspek kelayakan bahasa mendapatkan rata-rata 40 dengan presentase 80% (valid). Hasil penelitian angket respon siswa di peroleh rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21% mendapatkan kreteria (sangat praktis) dan Hasil uji coba keefektifan media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dilakukan melalui penyebaran soal latihan dengan responden siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang. Berdasarkan hasil soal latihan siswa di peroleh total skor rata-rata 84,64 mendapatkan kreteria (sangat efektif).

Kata Kunci : Pengembangan, Flipbook, Media pembelajaran, Kesadaran lingkungan

A. Pendahuluan

Kebutuhan terhadap pendidikan terus berubah sejalan dengan perkembangan teknologi, budaya, dan dinamika masyarakat. Pendidikan masyarakat bertujuan untuk mengembangkan karakter dan peradaban bangsa yang cerdas, percaya diri, inovatif, mandiri, demokratis, serta memiliki rasa tanggung jawab. Pendidikan, menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, diartikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan pendidikan ini adalah untuk membekali siswa dengan kekuatan, nilai-nilai keagamaan, kemampuan pengendalian diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak yang positif, serta keterampilan yang memenuhi harapan masyarakat, bangsa, dan negara (Rahmawati,

Dorahman, Nurul, Puspita, & Latifah, 2022)

Karena dunia digital berkembang dengan sangat cepat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sistem pendidikan di Indonesia terkena dampak dari kemajuan ini. Sumber daya manusia (SDM) harus membantu pendidikan berkembang. Literasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Literasi merupakan salah satu solusi untuk menghadapi permasalahan ini (Irsan, 2021, p. 5632).

Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan pemikiran kreatif siswa dan memberikan kesempatan kepada murid dapat mengekspresikan bakat alami mereka dengan cara yang nyaman, mengasyikkan, dan tanpa tekanan Program yang ditampilkan dalam peluncuran merdeka belajar (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih,

Hermawan, & Prihantini, 2022, p. 6314) Kemendikbud telah meluncurkan program Sekolah Penggerak yang bertujuan untuk mendukung setiap institusi pendidikan dalam mencetak generasi siswa berkualitas yang memiliki karakter Pancasila sepanjang hidup mereka Semua itu akan sukses jika ada kontribusi dari seorang pendidik. Menurut Ainia (2020), "Guru sebagai subjek utama yang berperan dalam kurikulum merdeka, guru diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik". Kurikulum Merdeka melakukan restrukturisasi sistem pendidikan nasional di Indonesia dengan "menghadirkan" kurikulum yang lebih baik (Yamin & Syahrir, 2020).

Pembelajaran IPAS memiliki fitur khusus yang mempelajari fenomena alam yang nyata. Akibatnya, prosedur Pembelajaran IPAS akan sangat menarik jika guru dapat menghubungkan materi yang diajarkan dengan fenomena alam secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS dapat dilakukan di dalam maupun diluar kelas, karena itu sangat penting untuk perkembangan siswa dan dapat memberikan siswa

pengalaman langsung yang memuaskan (Santika, Suastra, & Arnyana, 2022, p. 210)

Selain model dan teknik pembelajaran, ada beberapa komponen yang mempengaruhi pembentukan karakter peduli lingkungan melalui pembelajaran IPAS. Materi pembelajaran mencakup semua elemen kurikulum yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar, sehingga mereka dapat memenuhi standar kompetensi pada setiap mata pelajaran. Dengan mempertimbangkan perkembangan, karakteristik, dan minat siswa, bahan ajar IPAS harus disesuaikan dengan karakteristik, potensi, dan kondisi masyarakat suatu wilayah. Untuk membentuk karakter peduli lingkungan, peserta didik memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran harus mencakup materi dan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi lingkungannya secara aktif (Santika, Suastra, & Arnyana, 2022, p. 210)

Siswa mendeskripsikan media atau alat informasi sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami. melalui

media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan konsep kepada siswa (Maemunawati & Alif, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, biasanya guru memanfaatkan berbagai media. Adanya media pembelajaran mendorong siswa untuk menjadi lebih baik (Gusti, Rismawati, Artha, & Noviandri, 2022, p. 2).

Menurut (Suprihatiningrum, 2021), ada tiga fungsi media pembelajaran di SD: 1) Fungsi perhatian bertujuan untuk menarik minat siswa dengan menghadirkan elemen menarik dari media yang digunakan; 2) fungsi motivasi berfokus pada mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar; 3) fungsi afektif berkontribusi pada peningkatan kesadaran emosional dan sikap siswa terhadap materi pelajaran serta terhadap orang lain; 4) fungsi kompensatori membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan secara lisan maupun melalui teks; 5) fungsi psikomotorik mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik (Puspita, Rustini, & Dewi, 2021, p. 66).

Flipbook, menurut Warista (dalam Kodi et al., 2019), Memiliki kelebihan dibandingkan media pembelajaran

lainnya karena selain menyajikan kombinasi teks, mereka juga berupaya menambahkan animasi, video, suara, dan elemen lainnya. Flipbook, seperti dijelaskan oleh Sanaky, termasuk dalam kategori media slide sound, yang merupakan jenis media audio-visual (Amanullah, 2020). Namun, teknologi digital mencakup alat yang berfungsi tanpa memerlukan interaksi manusia atau langkah-langkah manual. Digital adalah suatu konsep yang mencerminkan perubahan zaman, di mana segala sesuatu yang awalnya manual beralih menjadi otomatis dan yang dulunya kompleks disederhanakan. Hal ini terjadi karena sifatnya yang sangat fleksibel dan dapat mengatasi berbagai kerumitan (Aji, 2021). Oleh karena itu, flipbook digital dapat diartikan sebagai sebuah media yang terorganisir dengan rapi dan memuat konten dalam bentuk teks (Sari & Ahmad, 2021, p. 2821)

Pendidikan membutuhkan kesadaran lingkungan. Dua masalah terbesar yang harus ditangani adalah pola hidup dan kebiasaan membuang sampah sembarangan. gaya hidup boros dan kurangnya kebersihan (Herdiansyah, 2019). Contoh-contoh tersebut meliputi sampah yang

tergeletak di area sekolah, debu yang menempel pada meja dan jendela, serta pemakaian air dan kertas yang terlalu banyak. Tindakan yang tidak mendukung lingkungan ini akan terus ada hingga generasi mendatang jika tidak ada perubahan yang dilakukan sejak sekarang. Karena manusia adalah sumber dari berbagai masalah lingkungan, dimulai dengan cara manusia menangani masalah lingkungan secara pribadi, Upaya strategis dalam penanaman kesadaran lingkungan diadakan melalui pendidikan lingkungan. Agar generasi mendatang tidak menghadapi ancaman akibat tindakan manusia yang sembrono, perjalanan yang harus dimulai adalah meningkatkan kesadaran akan pentingnya lingkungan hidup (Nurulloh, 2019, p. 238).

Bahan ajar berupa media pembelajaran *darling* (kesadaran lingkungan) dapat menjadikan siswa menjadi lebih mandiri dalam proses belajar. *Darling* (kesadaran lingkungan) diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan pada materi kesadaran lingkungan. Dengan demikian materi pembelajaran yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa. Hal ini juga dapat membantu

siswa aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa menjadi lebih mandiri. Contoh-contoh dari kesadaran lingkungan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk media gambar atau *flipbook*. Berdasarkan observasi sebelum penelitian peneliti mengamati mata pelajaran IPAS belum begitu menggunakan media *flipbook*. Peneliti mendengarkan penjelasan dari guru tentang adanya media pembelajaran yang masih belum menggunakan media *flipbook*. Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan belum begitu di pahami siswa. Maka dari itu peneliti ingin untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Darling* (kesadaran lingkungan) Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Siswa Kelas 4 SD".

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menggunakan model pengembangan ADDIE, tahap 1) *analyze* (analisis) melibatkan pengidentifikasian kebutuhan, penentuan masalah, dan penetapan tujuan; 2) *design*

(perancangan) berkaitan dengan penetapan tujuan yang ingin dicapai. Secara umum, terdapat beberapa langkah yang dapat diukur, yaitu: 1) Mengkategorikan siswa ke dalam berbagai kelompok, 2) Memilih aktivitas yang sesuai untuk siswa, dan memilih media yang tepat, 3) Pengembangan, yang merupakan sesi untuk menyiapkan materi bagi siswa dan guru sesuai dengan spesifikasi produk yang akan dibuat, 4) Implementasi, yang merupakan tahap penerapan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, dan 5) Evaluasi, dimana pengembang mengumpulkan dan menganalisis informasi dari hasil angket yang mencerminkan reaksi siswa serta tanggapan mereka terhadap komposisi yang diberikani (Sari & Ahmad, 2021, p. 2821).

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah angket, tes, dan dokumentasi. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan responden ada dua kuesioner pada penelitian ini yaitu kuesioner yang dibagikan kepada 30 orang siswa dan guru wali kelas untuk mengevaluasi media digital berbasis *flipbook*. Dalam

penelitian ini skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert.

Peneliti menganalisis benda-benda tertulis, seperti buku, majalah, dan jurnal, ketika menerapkan metode dokumentasi. Metode dokumentasi dapat diterapkan dengan berbagai cara, antara lain: panduan dokumentasi yang berisi skema atau kategori untuk mencari data; daftar periksa yang memuat variabel-variabel yang perlu dikumpulkan untuk data. Secara lebih luas, dokumen juga dapat mencakup benda-benda historis seperti prasasti dan simbol, serta karya tulis (Mustafidah & Suwarsito, 2020, p. 127). Metode validasi prototipe dilakukan dengan menggunakan teknik evaluasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menentukan kelayakan rancangan media digital *flipbook*.

Analisis data dilakukan untuk menghasilkan media digital berbasis *flipbook* yang memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas. Setelah mendapatkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan terhadap data itu. Dalam penelitian ini, metode analisis yang diterapkan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan efektifitas.

Hasil dari kuesioner validasi yang telah diisi, dinilai, dan diberi komentar atau saran oleh para ahli akan dianalisis oleh penulis dengan merangkum skor yang diberikan oleh para ahli tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penggunaan media digital berbasis flipbook bagi siswa kelas IV di SD Negeri 25 Palembang. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan untuk mengumpulkan respon dari peserta didik menerapkan skala likert, yang bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media digital berbasis *flipbook* dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 25 Palembang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan modul digital berbasis *flipbook* pada siswa kelas IV di SD Negeri 25 Palembang diperoleh melalui beberapa tahapan. Proses ini mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan Agustus tahun 2024 di SD Negeri 25 Palembang, permasalahan yang paling banyak

ditemui pada SD Negeri 25 Palembang yaitu pada kelas IV A masih banyak siswa kurang semangat pada saat proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah, yang terbukti dengan beberapa nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total 28 siswa, hanya 10 yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 18 siswa tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa siswa menganggap pelajaran IPAS sulit untuk di pahami. Siswa masih membutuhkan tambahan bahan ajar berupa media pembelajaran *darling* (kesadaran lingkungan) berbasis *flipbook* pembelajaran yang dapat melengkapi sumber belajar untuk pembelajaran. media pembelajaran yang di pakai oleh guru hanya memakai papan tulis dan buku cetak secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa peneliti mengembangkan media

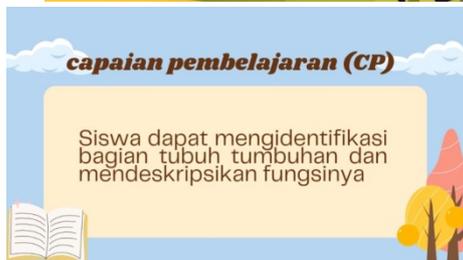
pembelajaran digital berbasis flipbook pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja di butuhkan yang dalamnya terdapat gambar dan materi pembelajaran yang menunjang gaya belajar siswa. Sehingga produk yang di hasilkan nantinya dapat di manfaatkan oleh siswa dan digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang praktis.

Analisis karakteristik siswa adalah langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memahami sifat-sifat siswa, yang menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar mereka dan mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa SD Negeri 25 Palembang kelas IV A pada umumnya berusia 9-10 tahun. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV A SD Negeri 25 Palembang bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran dalam bentuk cetak sebagai bahan ajar, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar dan memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru

dan juga siswa merasa bosan. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang sedang di jelaskan oleh guru, masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangku.

Berdasarkan analisis karakteristik siswa peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis flipbook didalamnya terdapat gambar dan materi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru.

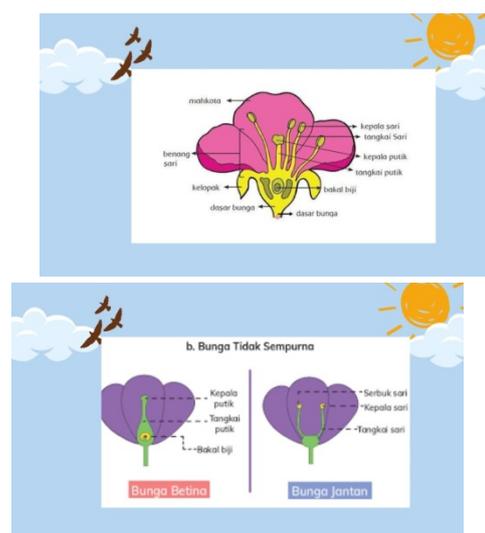
Penelitian menggunakan tahap ADDIE berikut tahapannya. Tahapan desain media pembelajaran berbasis flipbook yaitu membuat dokumen menggunakan canva dengan bantuan aplikasi canva untuk gambar animasi dan tampilan materi pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang sudah di edit di aplikasi canva dan selanjutnya di konvensi kedalam aplikasi heyzine, agar dapat menyusun dan melengkapi gambar, audio dan link ke dalam file heyzine agar dapat menjadi media pembelajaran berbasis flipbook. Desain flipbook sebagai berikut:



Gambar 1. Cover flipbook



Gambar 2. Isi flipbook



Gambar 3. Materi flipbook
Setelah tahap desain selesai, lalu ke tahap development. Instrumen

yang dibuat melibatkan penilaian dari pakar media, pakar bahasa, dan pakar materi, yang kemudian divalidasi oleh validator untuk memastikan bahwa instrumen penelitian tersebut sesuai untuk digunakan dalam studi. Setelah media mendapatkan validasi dari para ahli, tahap selanjutnya dalam penelitian adalah melakukan revisi produk. Pada tahapan ini, perbaikan modul digital berbasis flipbook dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli materi, media, dan bahasa. Revisi dari ahli materi sudah layak untuk di uji coba tanpa revisi, revisi dari ahli bahasa yaitu Sesuai dengan materi dan media, dan revisi dari ahli media Layak di uji coba tanpa revisi. Diketahui jumlah yang didapat dari ahli media Bapak Aan Suriadi, S.Pd.,M.Pd mendapatkan nilai 42 dengan nilai rata-rata 84% dan tergolong "sangat valid". dari ahli bahasa Bapak Sunedi,M.Pd mendapatkan nilai 40 dengan nilai rata-rata 80% dan tergolong "valid". Diketahui jumlah yang didapat dari ahli materi Ibu Anita Putri Oktariani, S.Pd.,Gr. mendapatkan nilai 44 dengan nilai rata-rata 88% dan tergolong "sangat valid".

Tahap keempat dalam penelitian adalah proses implementasi. Di fase

ini, penelitian akan melaksanakan penerapan penggunaan produk media pembelajaran IPAS digital berbasis *flipbook* yang telah divalidasi pada tahap selanjutnya. Implementasi dilakukan dengan uji coba penggunaan produk media digital berbasis *flipbook* pembelajaran IPAS pada pengguna yang merupakan siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang.

Setelah media digital *flipbook* Setelah dinyatakan valid oleh para ahli media, material, dan bahasa, media tersebut kemudian dapat diuji coba sebagai sarana pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebelum melakukan uji coba media pembelajaran, peneliti harus mempersiapkan segala sesuatu yang di perlukan selama proses pembelajaran. Data yang di perlukan dalam uji coba media pembelajaran *darling* (kesadaran lingkungan) berbasis *flipbook* yaitu data lembar penelitian kepraktisan media pembelajaran *darling* (kesadaran lingkungan) berbasis *flipbook* yang akan di isi oleh siswa. Setelah semua siap, uji coba media pembelajaran dapat di laksanakan.

Pada hari pertama penelitian, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengklik media dan

menggeser halaman, sehingga peneliti memberikan bantuan dan arahan secara langsung. Namun, pada hari kedua, para siswa sudah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan baik. Para siswa merasa lebih antusias dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*, yang terlihat dari ekspresi gembira mereka selama proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat karena metode ini tidak membosankan. Selain itu, siswa tidak lagi menunjukkan tingkah laku bermain saat belajar, terlihat dari perhatian yang mereka berikan pada pelajaran. Mereka juga merasa lebih mudah memahami materi karena media berbasis *flipbook* menyediakan konten pembelajaran yang interaktif di lengkapi dengan gambar seperti akar tunggang, akar serabut, proses fotosintesis bunga sempurna dan bunga tidak sempurna. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah mengerti materi dan tidak merasa jenuh saat belajar.

Selama proses uji coba produk, peneliti mengadakan sesi tanya jawab bagi siswa yang ingin menanyakan hal-hal terkait materi yang tengah dipelajari di kelas. Setelah siswa

menguasai materi, peneliti melakukan pengujian dengan memberikan pernyataan kepada siswa yang kemudian dijawab dengan tepat oleh mereka.

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dapat dilihat pada gambar 4. dibawah ini.



Gambar 4. Pelaksanaan Uji Coba Media Pembelajaran

Tahap terakhir tahap evaluation, yaitu terdiri dari :

a. Analisis Ahli Media

Ahli media adalah individu yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran serta merupakan validator yang ditunjuk untuk mengevaluasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) yang berbasis flipbook, yang dikembangkan dari sudut pandang media. Evaluasi oleh para ahli media dilakukan melalui pengisian formulir penilaian media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli media.

b. Analisis Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan sebagai validator yang ditunjuk untuk mengevaluasi media pembelajaran tentang kesadaran lingkungan yang berbasis flipbook, yang dikembangkan dari sudut pandang materi. Penilaian oleh para ahli materi dilakukan dengan cara mengisi formulir evaluasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli materi.

c. Analisis Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah individu yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang bahasa Indonesia serta berperan sebagai validator yang ditunjuk untuk mengevaluasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) yang berbasis flipbook, yang dikembangkan dari perspektif bahasa. Penilaian oleh para ahli bahasa dilakukan melalui pengisian formulir penilaian bahasa pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli bahasa.

d. Analisis Angket Respon Siswa

Setelah uji coba media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook peneliti

memberikan angket mengenai media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang telah peneliti buat untuk di isi oleh siswa tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook Menurut para ahli media, pernyataan ini dianggap "sangat valid" dan dapat diuji untuk menilai kevalidannya dalam proses pembelajaran dengan rentang skor 1-5. Pada penilaian ahli media dari segi aspek desain produk flipbook dan program media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 42 presentase 84% dengan kriteria "sangat valid".

Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook oleh ahli materi dinyatakan "sangat valid" dan bisa di uji coba untuk menilai ke validanya di dalam proses pembelajaran dengan rentang skor nilai 1-5. Pada penilaian ahli materi dari segi aspek kurikulum

dan materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 44 presentase 88% dengan kriteria "sangat valid".

Menurut data dari validasi media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) yang menggunakan flipbook, ahli bahasa menilai bahwa media tersebut "valid" dan dapat diuji coba untuk mengukur kevalidannya dalam proses pembelajaran, dengan rentang skor 1-5. Dalam evaluasi oleh para ahli bahasa, aspek kelayakan bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 40 dengan persentase 80% yang tergolong dalam kategori "valid"

Setelah melakukan penelitian di SD Negeri 25 Palembang tentang pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook didapatkan hasil kelebihan dari flipbook yakni mampu menyampaikan materi pembelajaran melalui kata-kata, kalimat, gambar, serta ditambahkan dengan warna-warna yang menarik agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Pembuatan media pembelajaran menggunakan format flipbook sangat sederhana dan praktis. Media ini dapat diakses di mana saja dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kekurangan dari media pembelajaran

berbasis flipbook yang ditemukan dalam penelitian ini adalah perlunya koneksi internet yang stabil saat mengakses aplikasi ini. Di samping itu, juga diperlukan perangkat tambahan seperti proyektor LCD dan laptopp.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dan angket soal latihan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV A SD Negeri 25 Palembang dengan kategori yang di nilai berdasarkan aspek media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook kepada siswa dengan rentang skor 1-5. Berdasarkan hasil angket siswa di peroleh total skor rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21% mendapatkan kreteria "sangat praktis"

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan

"sangat valid" berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli media sebesar skor rata-rata sebesar 42 presentase 84% ahli bahasa sebesar skor rata-rata sebesar 40 presentase 80% dan ahli materi sebesar skor rata-rata sebesar 44 presentase 88%.

- 2) Pengembangan media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan "sangat praktis" berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 43,10 dengan presentase 86,21.
- 3) Pengembangan media pembelajaran darling (kesadaran lingkungan) berbasis flipbook dinyatakan "sangat efektif" berdasarkan hasil penilaian keefektifan menurut soal latihan siswa mendapatkan skor rata-rata 84,64%.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusti, U. A., Rismawati, Artha, H. W., & Noviandri. (2022). Analisis Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Literasi Lingkungan Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 1-7.
- Irsan. (2021). Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5631-5639.
- Mustafidah, H., & suwarsito. (2020). *Dasar-dasar metodologi penelitian*. Purwokerto: UM Purwokerto Press.
- Nurulloh, E. S. (2019). Pendidikan Islam dan Pengembangan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 238-253.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-BOOK Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational learning and Innovation*, 65-84.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hermawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar disekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6313-6319.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4581-4586.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4581-4586.
- Santika, I. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. P. (2022). Membentuk karakteristik peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran IPAS. *Jurnal education and development*, 207-212.
- Saputri, N., Akhbar, M. T., & Aryaningrum, K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 967-971.
- Sugiyono, P. D. (2021). *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiawati, Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media kahoot untuk pelajaran PPKN materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. *Jurnal bintang pendidikan indonesia*, 144-156.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 46-57.