

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa latin "*medium*" berarti perantara atau pengantar (Hikmawan & Sarino, 2018). Sedangkan Ruth lautfer (dalam Tafonao, 2018) media pembelajaran pendidik untuk mengirimkan konten instruksional, meningkatkan fokus siswa, dan menumbuhkan kreativitas di kelas. Lebih lanjut Rohmat (dalam Moto, 2019) mengartikan media pembelajaran menjadi alat untuk belajar atau sebagai stimulus, guna menjalin hubungan antara belajar mengajar dan mencapai tujuan pengajaran.

Mengacu penjelasan di atas, media pembelajaran adalah metode pendidik untuk menstimulasi pembelajaran sehingga isi pembelajaran dapat dikomunikasikan, sehingga meningkatkan fokus dan daya cipta siswa. Menurut Ramli (dalam Hasan et al., 2021) fungsi media pembelajaran yakni:

a. Membantu guru dalam pembelajaran

Sumber belajar efektif mampu membantu siswa belajar dimana dapat memahami informasi dan menggunakan waktu belajarnya dengan lebih efektif.

b. Membantu siswa memahami materi

Media pembelajaran memberikan stimulus yang kuat, maka dapat membantu dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pelajaran, meningkatkan daya ingat, hingga membangkitkan emosi yang kuat.

c. Memperbaiki proses belajar mengajar

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan bahan pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran tertentu sehingga meningkatkan hasil belajar.

2. Media Pembelajaran *Flipbook*

a. Pengertian *flipbook*

Menurut Mulyaningsih & Saraswati (2017) menyatakan kemajuan dalam buku digital mampu mewujudkan untuk menggabungkan dari perkembangan percetakan dengan teknologi pada computer disetiap melakukan pembelajaran. Bentuk dari buku digital adalah dengan menyampaikan media pembelajaran dalam bentuk buku secara online berbentuk virtual dimana perangkat lunak mengubah tampilan bentuk file PDF menjadi bentuk yang lebih interaktif yakni seperti buku dengan bisa menampilkan bentuk gambar, menampilkan video dalam bentuk link, dan juga memiliki suara sehingga menjadi lebih menarik. Penggunaan media *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan kemudahan dalam belajar dan bisa belajar ulang secara mandiri, media *flipbook* bisa diakses dari ponsel pribadi, sehingga memudahkan pembelajaran lebih ringkas dan meningkatkan mengoptimalkan belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif (Cahyani et al., 2023). Sehingga dinyatakan bahwa media *flipbook* adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk merubah file PDF atau yang

disebut dengan kvsoft dimana mengubah menjadi halaman bolak balik dalam berbentuk digital menjadi seperti buku elektronik yang interaktif.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Media Flipbook

Menurut Juliani & Ibrahim (2023) menyatakan ada beberapa kelebihan dari penggunaan media flipbook diantara lain :

- 1) Media yang mudah dan juga murah, karena flaksibel untuk dibawa, awet dan cara menyimpannya juga mudah
- 2) Tidak membahayakan lingkungan, karena media tidak berbentuk nyata, hanya diakses dalam bentuk online.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami isi materi pembelajaran, karena didukung dari beberapa unggulan seperti bisa mengisi video, suara, animasi, kuis maupun soal berupa link.
- 4) Menciptakan minat belajar pada siswa yang tinggi, karena siswa merasa penasaran dengan media untuk bahan ajar pembelajaran.

Menurut Juliani & Ibrahim (2023) Kekurangan dari penggunaan media flipbook dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- 1) Menggunakan media *flipbook* dalam belajar harus memerlukan akses internet untuk mengakses media.
- 2) Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran harus dikondisikan terlebih dahulu prasarana sekolah apakah sudah memadai, apakah di sekolah sudah menjalankan pembelajaran menggunakan alat bantu seperti power point, sudah tersedia lab

komputer yang bisa diakses oleh siswa kapan saja dan guru yang bisa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media teknologi.

- 3) Menggunakan harus setara dengan tujuan dan moto dari pihak sekolah dimana media pembelajaran menggunakan teknologi supaya mudah untuk dicapai.

3. Validitas, Praktis dan Efektivitas

a. Validitas

Menurut Alfiatunnisa et al., (2022) uji validitas adalah tes yang menentukan valid atau tidaknya suatu alat dengan cara menunjukkan pengukurannya. Alat ukurnya adalah angket yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan; Apabila pertanyaan dapat menjabarkan sesuatu yang diukur, maka kuesioner valid. Berdasarkan evaluasi ahli, peneliti melakukan validitas item media flipbook pada penelitian ini.

b. Kepraktisan

Keprkatisan dalam berupa media bisa ditentukan dari hasil nilai penggunaan yang dapat dilihat dari kejelasan yang bisa dipastikan bahwa produk mudah untuk dikembangkan dan digunakan. Tahap uji kepraktisan dilakukan untuk melihat tingkat praktis media *flipbook* pada uji coba skala besar dan besar dengan berupa pemberian angket pada guru dan juga siswa kelas IV di SD 02 Josenan

c. Efektivitas

Adapun dalam penelitian untuk melihat efektivitas dari pengembangan dengan dilakukan cara membandingkan apa yang terjadi dari sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Dalam penelitian ini uji efektivitas dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test setelah menggunakan media *flipbook*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media *flipbook* ini memiliki penelitian sebelumnya yang relevan yaitu:

1. Penelitian oleh Fitriasih & Wulandari (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini guna mengidentifikasi media pembelajaran berbasis *flipbook* pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Tambakaji 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data melalui kegiatan *pretest/posttest*, wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Jenis penelitian *Research & Development* (R&D) metode kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh (1) media pembelajaran berbasis *flipbook* terdapat 38 halaman berisi gambar, dan video penjelasan materi IPA, soal latihan, serta penugasan; (2) media pembelajaran berbasis *flipbook* sangat layak sebesar 100% dan ahli materi sebesar 90%; (3) hasil uji *t-test* $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $-23.38506759 \leq -2,052$, menunjukkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dan hasil uji *n-gain* diperoleh 0,557 kriteria sedang. Simpulan yaitu media

pembelajaran berbasis *flipbook* “sangat layak” diterapkan dan hasil belajar meningkat.

2. Penelitian oleh Azhar et al., (2023) berjudul “Pengembangan Media Flipbook Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV SD Negeri 19 Pangkalpinang”. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan ADDIE 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 19 Pangkalpinang yang berjumlah 25 orang siswa. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis data angket. Data keefektifan melalui analisis nilai pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil penilaian validator materi hasil persentase sebesar 95% dan validasi ahli media sebesar 98%. Selanjutnya hasil dari media pembelajaran Flipbook pada uji coba skala kecil sebesar 100% dan pada uji coba skala besar sebesar 98%. Hasil sample t-test $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,493 > 1,711$. Maka, H_0 diterima terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran.
3. Penelitian oleh Sonia et al., (2023) berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD” menggunakan model empat D (4 D) adalah jenis penelitian yang dimaksud. Ada enam tahap dalam penelitian ini: mendefinisikan, merencanakan, mengembangkan, dan mendistribusikan. Uji validitas media oleh tiga orang ahli yaitu dua orang validator media dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang dan satu validator materi dari guru IPA dan teknologi SDN 12 Tapi Selo. Hasil validasi materi

sebesar 97,5% dinilai “Sangat Valid”, hasil validasi media I sebesar 99% dinilai “Sangat Valid”, dan hasil validasi materi II sebesar 95,8% dinilai “Sangat Valid” berdasarkan penilaian media. dan validator materi. Dengan skor 96,9%, konten video ini dikategorikan “sangat praktis”.

4. Penelitian oleh Mufidah & Pranata (2024) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Berbasis Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Model ADDIE digunakan dalam metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian ini. Siswa kelas IV SDN Utan Kayu Selatan 20 dijadikan sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, hasil validasi ahli bahasa sebesar 95% (sangat baik), hasil validasi ahli media sebesar 83,3% (sangat baik), dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 97,5% (sangat bagus). Uji coba secara keseluruhan (uji lapangan) memberikan hasil sangat baik dengan persentase 88,4%, uji coba perorangan (one to one) memberikan hasil sangat baik dengan persentase 85%, dan uji coba kelompok kecil memberikan hasil sangat baik dengan persentase 87,08%.
5. Penelitian oleh Maqomammahmuda (2024) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Materi Ips Bagian – Bagian Tumbuhan Kelas IV Di SDN 02 Indralaya Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar berbasis flipbook dalam kegiatan belajar peserta didik di kelas IV SDN 02 Indralaya Utara dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan bahan ajar. Model ADDIE digunakan dalam tahap

pengembangan penelitian semacam istilah penelitian dan pengembangan (R&D). Peneliti menggunakan kurikulum independen dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data meliputi survei, dokumentasi, lembar validasi, dan wawancara. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Ahli media memperoleh proporsi 94% dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi. Hasil validasi ahli materi sebesar 93% masuk dalam kategori “sangat valid”. Lima belas siswa berpartisipasi dalam percobaan kelompok besar selama tahap implementasi. Siswa memperoleh persentase 89% dalam kategori sangat menarik sepanjang tahap pengujian. Artinya sumber daya ajar berbasis flipbook “Sangat Valid” dan “Sangat Menarik” dalam belajar mengajar di kelas pada siswa kelas IV SDN 02 Indralaya Utara.

C. Kerangka Berpikir

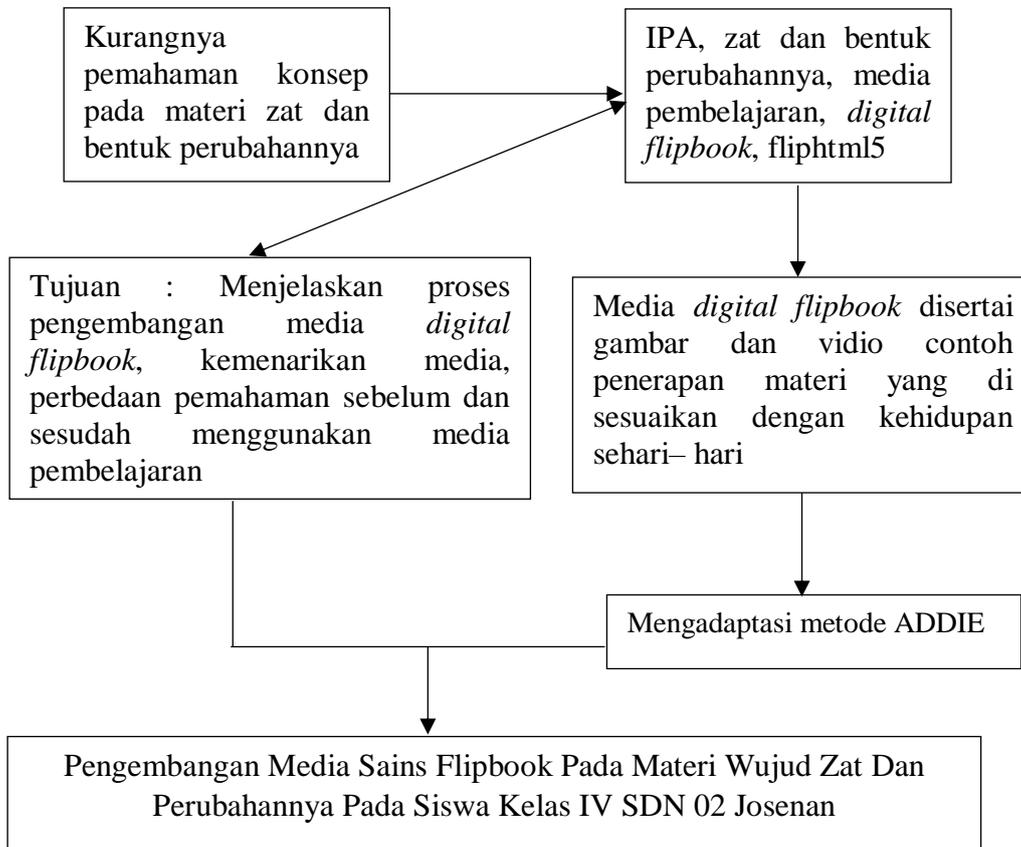
Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dijelaskan, perkembangan pendidikan harus sejalan dengan era teknologi saat ini. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan proses belajar, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Kerangka berpikir biasanya disajikan dalam bentuk diagram agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Kerangka berpikir menggambarkan hubungan antara masalah utama dengan teori-teori yang relevan dan faktor-faktor yang diidentifikasi.

Pembelajaran berbasis teknologi belum optimal saat ini, dan tidak semua guru memanfaatkan teknologi dengan baik saat mengajar. Akibatnya, siswa cenderung bosan dan tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari.

Di SDN 02 Josenan, media pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran IPA tidak menarik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam menciptakan metode pembelajaran baru. Sehingga, media seperti *Flipbook* diperlukan untuk mendukung pembelajaran IPA agar siswa dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan masalah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk membuat media *Flipbook* yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini yakni metode *flipbook* ini diduga mempunyai pengaruh lebih baik terhadap pemahaman konsep sifat dan perubahan wujud benda.