



Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBdP Di Sekolah Dasar

Nuzla Rizkia Rahma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

Korespondensi penulis: nuzlarira@upi.edu

Umar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

Uus Kusnadi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

Abstract. *This research is motivated by the limited use of learning media used in the learning process, especially in the material of creative dance in learning the arts and crafts. The purpose of this study is to develop learning media flipbook creative dance art materials on SBdP subjects in elementary school. This study is a Design and Development Research, using research procedures proposed by Peffers, et al. (2007) namely identify the problems, describe the objectives, design & develop the artifact, test the artifact, evaluate the testing results, and communicate the testing results with data collection techniques using validation questionnaire sheets from experts and user response questionnaire sheets, namely teachers and learners. Development is done to evaluate the product on the feasibility of the media when used as a learning medium. Participants of this study involved material experts, media experts, and language experts for validation as well as teachers and students to provide responses in the use of media. The results of this study based on the validation of material experts get a percentage of 100% with the category "very decent", assessment of media experts get a percentage of 91.88% with the category "very decent", and linguists with a percentage of 93.75% with the category "very decent". After testing the Learning media get an assessment of the teacher's assessment with a percentage of 100% in the category of "very good" and the assessment of students with a percentage of 95% in the category of "very good". Based on these results, it can be concluded that the Learning media flipbook creative dance art material on SBdP subjects in elementary school is very feasible to serve as a learning media in Grade IV of elementary school.*

Keywords: *Creative Dance Art, Cultural Arts and Crafts Learning, Flipbook Learning Media*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada materi seni tari kreasi dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development*, dengan menggunakan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Peffers, dkk. (2007) yaitu tahap *identify the problems, describe the objectives, design & develop the artifact, test the artifact, evaluate the testing results, dan communicate the testing result* dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dari para ahli serta lembar angket respon pengguna yaitu guru dan peserta didik. Pengembangan dilakukan untuk menilai produk mengenai kelayakan media apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Partisipan penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk validasi serta guru dan peserta didik untuk memberikan respon dalam penggunaan media. Hasil dari penelitian ini berdasarkan validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli media mendapatkan persentase 91,88% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli bahasa dengan persentase 93,75% dengan kategori "Sangat Layak". Setelah melakukan uji coba media pembelajaran mendapatkan penilaian dari penilaian guru dengan persentase sebesar 100% yang berada pada kategori "Sangat Baik" dan penilaian peserta didik dengan persentase sebesar 95% dengan kategori "Sangat

Received Juli 30, 2023; Revised Agustus 30, 2023; Accepted September 07, 2023

* Nuzla Rizkia Rahma, nuzlarira@upi.edu

Baik". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Flipbook*, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, Seni Tari Kreasi

LATAR BELAKANG

Pendidikan meliputi berbagai jenis pembelajaran yang dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar untuk anak. Di sekolah dasar merupakan tempat di mana anak mulai mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, dan mengembangkan potensi terpendam di dalam diri mereka. Dalam hal ini guru berperan penting dalam membantu sang anak mengembangkan kemampuannya dan mengarahkan peserta didiknya sesuai dengan bakat dan potensi yang dimiliki anak. Selain itu guru juga harus mampu untuk menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman. Dalam proses mendidik tentunya akan ada metode pengajaran yang dijalankan oleh guru dan peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dasar mencakup beberapa mata pelajaran salah satunya Seni Budaya dan Prakarya. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) ialah pendidikan seni yang meliputi seni rupa, musik, tari dan seni keterampilan (Wati dan Iskandar, 2020, hlm. 143). Pendidikan SBdP di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat. SBdP diberikan di sekolah dengan tujuan membentuk karakter peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Secara konseptual Pendidikan Seni dan Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (Wati dan Iskandar, 2020, hlm. 146). Maka dari itu pelajaran SBdP sangat penting untuk diajarkan di sekolah.

Selanjutnya dari hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru kelas IV dalam pembelajaran SBdP biasanya dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran yang diperoleh dari *Youtube* lalu kemudian dibahas bersama-sama. Sulitnya mencari sumber materi SBdP yang bahasanya mudah dipahami peserta didik karena biasanya sumber materi yang digunakan seperti buku Bupena bahasanya lebih rumit sehingga sulit untuk dipahami peserta didik. Oleh karena itu guru perlu menyampaikan kembali materi dengan bahasa yang mudah dimengerti. Media pembelajaran yang digunakan dalam

proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya masih sangat minim atau terbatas. Sumber materi terbatas hanya dari beberapa buku dipergustakaan. Media yang digunakan biasanya masih terbatas pada penggunaan buku sebagai sumber belajar utama, dan gambar cetak. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku untuk mata pelajaran apapun tidak efektif dan membuat pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga peserta didik merasa bosan dan pasif (Faizah & Rofiah, 2022, hlm. 58). Ketika proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan teknologi, peserta didik terlihat lebih antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, ketersediaan teknologi semakin mudah di akses. Penggunaan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran salah satunya dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru, karena di beberapa negara lain teknologi *gadget* sudah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang interaktif, juga *mobile learning* yang dinilai efektif meningkatkan kemauan dan kemajuan belajar peserta didik (Gradwohl dalam Febriarti, 2021, hlm. 3). Pemakaian media pembelajaran dapat memunculkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Dari permasalahan diatas, untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih antusias ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas diperlukan media pembelajaran yang beragam dan inovatif yang mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dan mempermudah pemahamannya. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP di kelas IV materi seni tari adalah penggunaan media *flipbook* digital. Menurut Warista (dalam Sari & Ahmad, 2021, hlm. 2821) media *flipbook* memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran lain. Media *flipbook* tidak hanya menyajikan kumpulan teks melainkan juga memuat video, animasi, suara, dan sebagainya. *Flipbook* merupakan media yang disusun sistematis yang berisikan materi berupa teks, gambar, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya memuat unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nuryani & Abadi (2021) pengembangan media *flipbook* materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan

hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh uji para ahli dan dari hasil uji perorangan memperoleh kualifikasi sangat baik, sehingga dapat membantu dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Pada pengembangan media kali ini dilakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang memuat materi seni tari kreasi dengan tambahan *games* interaktif di dalamnya yang disertai video dan audio pendukung. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* juga dipilih karena berdasarkan hasil pengamatan, kurangnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan penelitian yang bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari di kelas IV. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Seni Tari Kreasi pada Mata Pelajaran SBdP di Sekolah Dasar”. Diharapkan media tersebut dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi seni tari kreasi dan turut melestarikan tarian.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian yang dilakukan oleh Farah Nabilah (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit Kelas V Sekolah Dasar” menghasilkan produk berupa *flipbook* dengan hasil penilaian dari ahli materi, media dan bahasa memperoleh presentase 86,22% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil dari respons peserta didik memperoleh hasil 90,55% dengan kategori “Sangat Valid”. Peserta didik senang dengan media *flipbook* dan merasa tertarik pembelajaran kecepatan dan debit dengan menggunakan media *flipbook*.

Penelitian lain yang relevan juga telah dilakukan oleh Sari & Ahmad (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian tersebut, produk dikembangkan dengan kualitas yang baik dan layak teruji dari hasil penilaian pakar media dan pakar ahli. Dan menghasilkan media *flipbook* digital mata pelajaran IPS materi indahny keragaman di negeriku pada kelas IV SD untuk digunakan sebagai srana atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini akan digunakan metode penelitian *Design & Development* (D&D) atau metode desain dan pengembangan. Richey & Klein (2007, hlm. 1) mendefinisikan “...*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”

Penelitian *design & development* ialah studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk menciptakan produk atau alat baik pembelajaran atau non-pembelajaran dengan model baru atau mengembangkan yang sudah ada. Penelitian ini termasuk pada penelitian yang berfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk. Berdasarkan desain penelitian tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode *Design & Development* untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan model penelitian *design & development* menurut Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yang merupakan penyempurnaan dari Nunamaker, dkk. (1991) dan Hevner, dkk. (2004). Tahapan *design & development* menurut Peffers, dkk terdiri dari enam langkah besar yaitu *identify the problem, describe the objective, design & develop the artifact, evaluate testing results, dan communicate the testing result* yang dijabarkan dibawah ini.

Mengidentifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap yang pertama ini dilakukan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan atau sekolah. Dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang akan dijadikan sebagai dasar dan mengembangkan penelitian. Ditahap ini dilakukan studi pendahuluan dengan observasi dan juga wawancara kepada guru di SDIT Sulamun Najah untuk menganalisis permasalahan yang ada pada proses pembelajaran peserta didik kelas 4. Kemudian data yang diperoleh tersebut akan dijadikan sebagai dasar acuan dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi seni tari kreasi.

Menyampaikan Tujuan (*Describe the objective*)

Setelah mengidentifikasi permasalahan pada tahap sebelumnya kemudian tahap selanjutnya yaitu mendeskripsikan tujuan dari penelitian ini yaitu pengembangan suatu produk atau media yang dapat digunakan untuk menambah media pembelajaran serta untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi seni tari kreasi.

Desain dan Pengembangan Produk (*Design & develop the artifact*)

Kemudian tahapan ini merupakan tahap pembuatan desain dan pengembangan produk yang akan dijadikan solusi dari permasalahan penelitian. Desain dan pengembangan produk dilakukan dengan tahapan berikut:

- a) Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM)
- b) Menyusun tata letak (*layout*) tampilan buku
- c) Membuat RPP
- d) Pengembangan Media, pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media sesuai dengan acuan GBPM yang telah dibuat. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan canva untuk mendesain tampilan media dan menggabungkan teks materi dengan gambar/ animasi yang sesuai dengan materi. Mencakup pengumpulan multimedia yang dibutuhkan, *flipbook* dibuat dengan memuat materi pada desain *canva* yang kemudian file PDF tersebut di simpan lalu di convert dengan menggunakan bantuan website heyzine.com dan memasukan video/gambar/audio (multimedia). Setelah merancang dan membuat GBPM, pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan produk. Mencakup pengumpulan multimedia yang dibutuhkan, pembuatan buku digital berbentuk pdf menggunakan bantuan aplikasi canva. Yang kemudian file pdf akan diubah menjadi format flipbook dan memasukan multimedia pada flipbook. Produk yang telah dibuat kemudian akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kemudian produk akan diperbaiki berdasarkan hasil validasi dan masukan dari para ahli sebelum diujicobakan pada tahap implementasi.
- e) Validasi Ahli, produk yang telah dibuat kemudian akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Di tahap ini dilakukan uji coba produk kepada para ahli untuk melihat kelayakan media. Kemudian produk akan diperbaiki berdasarkan hasil validasi dan masukan dari para ahli sebelum

diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian media dengan materi seni tari kreasi. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media untuk menilai media dari aspek desain, tampilan dan kemenarikan media. Ahli media disini ialah dosen yang memiliki keahlian pada bidang multimedia. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian media dengan tata bahasa yang digunakan. Ahli bahasa disini ialah dosen yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Indonesia.

Uji Coba Produk (*Test the artifact*)

Setelah produk berhasil dibuat maka akan dilakukan uji coba produk yang dilakukan setelah dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah media/ produk yang dibuat selesai dibuat dan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa maka selanjutnya media akan diujicobakan kepada guru dan juga peserta didik kelas IV. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kemudahan dan kelayak produk yang dikembangkan apakah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi seni tari kreasi dengan melihat respon pengguna yaitu guru dan peserta didik.

Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate testing result*)

Tahap evaluasi hasil ujicoba dilakukan setelah proses uji coba produk dilaksanakan. Evaluasi dilakukan berdasarkan data hasil respon yang diperoleh pada tahap uji coba untuk mengetahui apakah media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan layak atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran dari respon guru dan juga peserta didik berdasarkan hasil uji coba produk.

Komunikasi Hasil Uji Coba (*Communicate the testing results*)

Hasil dari evaluasi dan analisis data pada tahap sebelumnya dibuat kesimpulannya dan hasil kesimpulan tersebut dikomunikasikan secara tertulis dalam skripsi dan dikomunikasikan kepada dosen penguji ketika sidang skripsi. Serta mempublikasikan hasil penelitian ke dalam jurnal.

Teknik Analisis Data

Data penelitian diperoleh dari angket validasi ahli media dan materi serta angket respon pengguna. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Pengumpulan data dilakukan dengan angket menggunakan skala likert yaitu skala skor 1-4. Analisis data dilakukan dengan menghitung hasil angket ke dalam bentuk persentase. Skor yang didapatkan dari

setiap pertanyaan dijumlahkan kemudian dirata-rata lalu diubah menjadi bentuk persentase dengan rumus:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = persentase

S = jumlah skor

N = jumlah skor ideal

Data yang diperoleh dari perhitungan tersebut kemudian diubah menjadi data kualitatif (bentuk deskriptif) yang mengacu pada kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2016).

Tabel 1

Kriteria Interpretasi Skor Validasi Ahli

Presentase	Kriteria Interpretasi
0 – 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2

Kriteria Interpretasi Skor Respon Pengguna

Presentase	Kriteria Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di Sekolah Dasar menggunakan jenis dan model penelitian *Design and Development* (D&D). Pada penelitian D&D terdapat banyak jenis prosedur penelitian yang dikemukakan para ahli, namun pada penelitian ini digunakan 6 tahapan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Peffers, dkk. (dalam Ellis dan Levy, 2010) yaitu

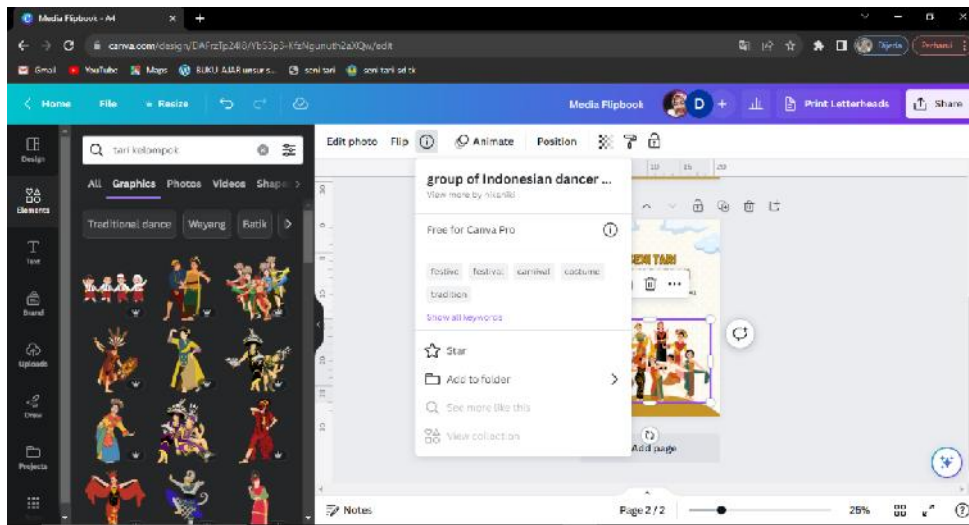
identify the problems, Describe the objectives, Design & Develop the artifact, Test the artifact, Evaluate the testing results, dan Communicate the testing result.

Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar

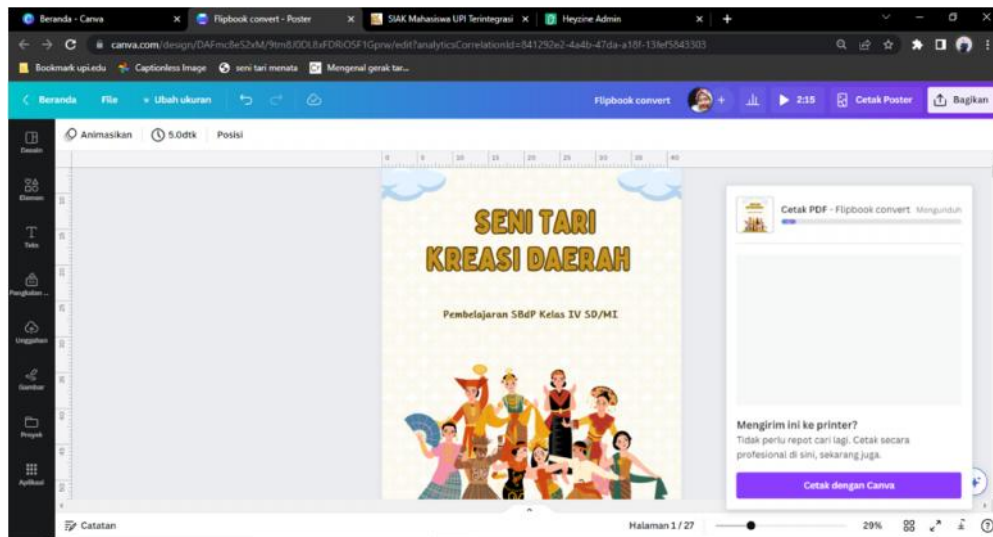
Pada tahap awal penelitian dilakukan identifikasi masalah. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi dilakukan karena belum adanya media pembelajaran yang mendukung untuk materi seni tari kreasi, terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran SBdP khususnya materi seni tari kreasi, serta kurangnya pengetahuan guru terhadap seni tari. Hasil temuan masalah tersebut diketahui dari tahap identifikasi masalah yang dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDIT Sulamun Najah mengenai permasalahan yang terjadi serta observasi. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara langsung, sejalan dengan pendapat Pribadi (2016) yang mengatakan bahwa wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa media pembelajaran digital yang tersedia khususnya pada pembelajaran seni tari kreasi terbatas serta jarang digunakan media pembelajaran digital di ruang kelas. Guru biasanya memanfaatkan materi yang tersedia di buku paket saja dan sesekali menggunakan video Youtube. Jika pembelajaran terus dilakukan seperti itu peserta didik merasa jenuh sehingga kurang antusias dan kurang memahami materi dikarenakan minimnya media pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021). Maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Tahap mendeskripsikan tujuan dibuat berdasarkan hasil identifikasi masalah sebelumnya.

Pada proses desain dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan perancangan mengenai media pembelajaran *flipbook* yang akan dibuat. Proses desain media diawali dengan menyusun materi yang akan dimuat dan penyusunan Garis Besar Program Media atau GBPM yang akan dijadikan sebagai acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran serta memperjelas cakupan materi yang dimuat dalam media pembelajaran *flipbook*. Proses pembuatan media pembelajaran *flipbook* menggunakan bantuan *software* yaitu Canva dan *website* *heyzine*. Dalam pembuatan desain awal *flipbook* digunakan aplikasi atau *website* canva. Pada desain media di canva

ini akan menghasilkan buku yang memuat materi, gambar dan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan materi tersebut.



Gambar 1. Menambahkan Ilustrasi Gambar pada Desain Media



Gambar 2. Proses Penyimpanan desain buku ke dalam bentuk PDF

Tahap uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi dalam proses pembelajaran. Tahapan uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan respon dari pengguna terhadap media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap selanjutnya ialah evaluasi hasil uji coba media pembelajaran *flipbook* materi seni

tari kreasi pada mata pelajaran SBdP yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di Sekolah Dasar

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan dengan proses validasi yang dilakukan para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian yang berbeda. Ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi, ahli media memberikan penilaian mengenai desain dan tampilan media dan ahli bahasa memberikan penilaian mengenai tata bahasa. Uji kelayakan dilakukan untuk mengukur validitas media pembelajaran *flipbook* serta untuk mengetahui pemberian saran dan masukkan yang diberikan oleh ahli materi, media, dan bahasa.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Materi/ Isi	10	40	40	100%
Rata-rata					100%

Penilaian pada aspek materi/ isi media pembelajaran memperoleh skor 40 dari jumlah skor ideal 40, yang kemudian jumlah skor yang didapatkan tersebut dibagi dengan skor ideal dan hasilnya dikali 100%. Maka diperoleh hasil persentase penilaian ahli terhadap kualitas materi sebesar 100%. Berdasarkan hasil akumulasi persentase tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria interpretasi skor pada tabel 3.6 dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar berada pada kategori “Sangat Layak” karena berada dalam rentang nilai interpretasi skor 81-100%. Ahli materi menyatakan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi. Dan terdapat saran dan komentar dari ahli materi yang berisi media sudah layak digunakan karena ada kesesuaian dengan materi ajar. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran SBdP di sekolah dasar dari aspek materi/isi.

Tabel 4 Rekapitulasi penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Aspek Media	8	32	30	93,75%
2.	Kualitas Teknis	5	20	18	90%
	Jumlah	13	52	48	183,75%
	Rata-rata				91,88%

Dalam penilaian yang dilakukan ahli media terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek media dan aspek kualitas teknis. Pada aspek media berisi 8 butir indikator dengan perolehan skor 30 dari 32. Indikator kejelasan petunjuk belajar memperoleh skor 4, penggunaan ukuran huruf pada *flipbook* sesuai memperoleh skor 3, jenis huruf yang digunakan sesuai memperoleh skor 4, tulisan dalam *flipbook* terbaca dengan jelas memperoleh skor 3, tata letak tampilan seimbang, keselarasan warna memperoleh skor 4, tampilan isi buku menarik memperoleh skor 4 dan multimedia (audio, video, ilustrasi atau gambar) yang digunakan sesuai dengan materi juga memperoleh skor 4.

Kemudian pada aspek kualitas teknis berisi 5 butir indikator pertanyaan dengan perolehan skor 18 dari 20. Indikator multimedia (audio/video) mudah digunakan memperoleh skor 4, mudah diakses atau digunakan menggunakan ponsel memperoleh skor 3, membantu guru dalam menyampaikan materi memperoleh skor 4, media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja memperoleh skor 4 dan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran memperoleh skor 3.

Jumlah skor penilaian dari ahli media adalah 48 dari jumlah skor ideal 52. Setelah jumlah skor yang didapatkan diketahui kemudian skor tersebut dibagi dengan jumlah skor ideal yang kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan hasil validasi dari penilaian ahli media pada tabel di atas, rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 91,88%. Maka media dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Layak” karena berada pada rentang nilai interpretasi skor 81-100%. Dilihat dari persentase hasil lembar angket validasi ahli media pembelajaran *flipbook* sudah memperoleh nilai sangat layak. Ahli media menyatakan menyatakan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi, namun terdapat saran dari ahli media yaitu untuk membuat *shortlink* untuk memudahkan user untuk mengakses media pembelajaran *flipbook* dan merenggangkan font atau tulisan yang terlalu rapat.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Kebahasaan	8	32	30	93,75%
Rata-rata					93,75%

Penilaian aspek kebahasaan terdiri dari 8 butir indikator pertanyaan. Pada aspek kalimat petunjuk penggunaan media mudah dipahami memperoleh skor 4, keefektifan penggunaan kalimat dalam menyampaikan pesan/informasi memperoleh skor 4, ketepatan struktur kalimat memperoleh skor 3, pemahaman terhadap informasi yang terdapat dalam media memperoleh skor 4, kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik memperoleh skor 4, media menggunakan bahasa yang komunikatif memperoleh skor 4, ketepatan penggunaan simbol memperoleh skor 4 dan ketepatan ejaan memperoleh skor 3. Sehingga penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh skor 30 dari jumlah skor ideal 32. Setelah jumlah skor yang didapatkan diketahui maka skor tersebut dibagi dengan jumlah skor ideal yang kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Penilaian dari ahli bahasa untuk aspek kebahasaan mendapatkan nilai sebesar 93,75% yang jika dilihat ada skala likert pengkategorian kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2015) maka media dapat dikatakan sangat layak karena berada pada rentang skor 81-100%. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran terhadap media yang mana diminta untuk memperbaiki penulisan huruf kapital pada jenis tari. Ahli bahasa juga memberikan kesimpulan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran SBdP di kelas IV namun memerlukan revisi penulisan huruf kapital.

Respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP

Respon pengguna melibatkan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi. Setelah melalui proses validitas uji kelayakan kepada para ahli maka dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan para ahli sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Tahap uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV seolah dasar di SDIT Sulamun Najah yang berjumlah 17 orang dan 1 orang guru kelas IV. Respon guru dan peserta didik diperoleh dari hasil pengisian lembar angket respon yang dibagikan setelah tahapan uji coba penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada proses pembelajaran. Hasil perolehan persentase dari

lembar angket respon guru terhadap media pembelajaran sebesar 100% yang berada pada kategori interpretasi “Sangat Layak”.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Lembar Angket Respon Guru

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
1.	Materi/ Isi	5	20	20	100%
2.	Tampilan Media	3	12	12	100%
3.	Penggunaan	2	8	8	100%
Rata-rata					100%

Penilaian pada aspek materi berisi 5 butir indikator pertanyaan dengan perolehan skor 20 dari skor ideal 20. Berdasarkan persentase yang dimuat pada tabel 4.8, hasil lembar angket respon guru terhadap media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 100%. Dengan perolehan persentase tersebut maka media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Layak” karena berada pada rentang nilai 81-100% berdasarkan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2015). Selain hasil skor persentase juga didapatkan komentar positif terhadap media pembelajaran bahwa media yang dikembangkan cukup jelas dan menarik. Selain itu media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan juga sangat mempermudah peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sa’diyah (2021, hlm. 1299) bahwa *flipbook* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan menghadirkan suasana belajar yang menarik.

Tabel 7 Rekapitulasi Lembar Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Perolehaan Skor	Persentase	
1.	AK	Keseluruhan	8	32	32	100%
2.	AM	Keseluruhan	8	32	29	90,63%
3.	AFR	Keseluruhan	8	32	32	100%
4.	AC	Keseluruhan	8	32	32	100%
5.	AS	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
6.	AR	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
7.	AZM	Keseluruhan	8	32	29	90,63%
8.	HT	Keseluruhan	8	32	32	100%
9.	HR	Keseluruhan	8	32	31	96,88%
10.	IM	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
11.	MT	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
12.	MZ	Keseluruhan	8	32	32	100%
13.	MH	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
14.	NA	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
15.	PA	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
16.	SA	Keseluruhan	8	32	30	93,75%
17.	SN	Keseluruhan	8	32	28	87,5%
Rata-rata						95%

Berdasarkan hasil lembar angket respon peserta didik yang memuat 8 butir pertanyaan mengenai media pembelajaran yaitu desain sampul buku menarik, desain isi buku menarik, materi pada *flipbook* mudah dipahami, materi yang disampaikan jelas, multimedia (audio/video/gambar) menarik dan jelas, buku digital membuat peserta didik senang belajar, dengan menggunakan media *flipbook* membantu saya memahami seni tari kreasi dan dengan menggunakan media ini saya lebih tertarik untuk mempelajari materi seni tari kreasi telah diisi dengan penilaian respon peserta didik. Kemudian di rekapitulasi keseluruhan respon peserta didik yang berjumlah 17 orang terhadap media pembelajaran yang hasil persentase tiap peserta didik dijumlahkan kemudian dirata-ratakan akan memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% yang juga dapat dilihat pada tabel 4.9. Dengan perolehan persentase tersebut maka jika dikategorikan dengan kriteria interpretasi skor berada pada kategori “Sangat Baik” karena berada pada rentang skor 81-100%. Dari hasil penilaian lembar angket respon peserta didik maka dapat dilihat bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar tertarik dan senang belajar menggunakan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi hal tersebut didukung karena dilihat dari antusias peserta didik saat menggunakan media pembelajaran tersebut serta dari hasil

jawaban lembar angket respon. Secara keseluruhan peserta didik sudah memberikan penilaian yang sangat baik mengenai media pembelajaran. Tampilan media yang disajikan menarik perhatian peserta didik, materi cukup mudah dipahami. Dan peserta didik senang belajar menggunakan media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan pada media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar menggunakan desain penelitian *Design and Development* dengan tahap identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, dan mengkomunikasikan hasil uji coba. Pada tahap pertama yaitu tahap identifikasi masalah ditemukan permasalahan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang tersedia untuk mata pelajaran SBdP khususnya materi seni tari kreasi. Tahap selanjutnya ialah mendeskripsikan tujuan berdasarkan hasil temuan masalah pada tahap sebelumnya. Kemudian melakukan desain dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi dengan menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), menyusun tata letak (*layout*) tampilan buku, dan membuat desain buku menggunakan aplikasi canva yang menghasilkan bentuk *file* PDF yang kemudian akan dilanjutkan proses pengembangan menggunakan *website heyzine* untuk memasukan multimedia tambahan seperti audio, video, dan *games/kuis* TTS interaktif. Serta melakukan uji validasi kepada ahli materi, media, dan ahli bahasa. Uji validitas materi seni tari kreasi yang termuat pada media pembelajaran *flipbook* mendapatkan persentase sebesar 100% dengan interpretasi kelayakan “Sangat Layak”. Uji validitas media kepada ahli media dengan memperoleh persentase sebesar 91,88 % dan mendapatkan interpretasi kelayakan “Sangat Layak”. Uji validitas bahasa yang terdapat pada media pembelajaran *flipbook* mendapatkan persentase sebesar 93,75% dan mendapatkan interpretasi kelayakan “Sangat Layak”.

Respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar mendapatkan respon yang sangat baik. Hasil respon dilakukan dengan membagikan lembar angket respon kepada guru dan peserta didik. Hasil respon yang diperoleh dari guru terhadap media pembelajaran *flipbook* mendapatkan persentase 100% dan mendapat interpretasi kelayakan “Sangat Baik”. Dan untuk respon yang diberikan peserta didik terhadap media

pembelajaran *flipbook* memperoleh persentase sebesar 95% dan mendapat interpretasi kelayakan “Sangat Baik. Dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi kepada guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media *flipbook* mendapatkan respon yang baik, dapat membantu guru dalam memberikan materi seni tari kreasi, dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar di kelas dilihat dari antusiasme peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBdP sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A guide for novice researchers: Design and development research methods. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (Vol. 10, No. 10, pp. 107-117). Italy, Cassino
- Faizah, Z. N., & Rofi'ah, S. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF TARI KREASI DAERAH BERBASIS 5W1H PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 57-72.
- Febriarti, G. N. (2021). Eksplorasi teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran sbdp berbasis kearifan lokal seni tari guna meningkatkan kreativitas siswa di SDN Ngabean Ponjong. *Jurnal PGSD Indonesia*, 7(2), 1-16.
- Nabilah, F., & Komariah, K. Pengembangan Media Flipbook Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(10).
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Riduwan. (2016). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298-1308.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (sbdp) kelas IV MI/SD. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 142-159.