

**Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Materi
Metamorfosis Kupu-Kupu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

Adristi Vida Lidya Putri¹, Andita Pertiwi², Pritiya Intan Febriani³

Universitas PGRI Semarang ¹²³

**e-mail¹ : adristivida75@gmail.com e-mail² : ditaprt26@gmail.com e-mail³ :
pritiyaintan@gmail.com**

Article Information Received:04-02-2023 Accepted:28-5-2023 Published:02-06-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi media pembelajaran flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi media pembelajaran flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu di kelas III sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sedangkan penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara guru dan siswa, serta analisis hasil LKPD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook digital meningkatkan fokus dan minat belajar siswa berkat tampilan visual bergerak yang jelas. Guru menilai media ini sangat membantu proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian materi tanpa harus membawa media fisik. Temuan utama menunjukkan bahwa 35% siswa masih salah menuliskan urutan metamorfosis, 20% belum memahami fungsi kepompong, dan 10% mengira metamorfosis hanya terjadi pada kupu-kupu. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jarak pandang bagi siswa di belakang serta distraksi akibat animasi. Guru merekomendasikan penambahan fitur narasi dan perbesaran teks. Secara keseluruhan, flipbook digital efektif digunakan tetapi perlu beberapa penyesuaian agar lebih optimal.

Kata Kunci: *Flipbook digital, Metamorfosis kupu-kupu, Media pembelajaran, Sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dituntut menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami agar siswa dapat belajar dengan lebih bermakna. Materi metamorfosis kupu-kupu merupakan salah satu materi IPA yang membutuhkan visualisasi jelas agar siswa dapat memahami tahapan perubahan bentuk secara konkret. Media pembelajaran konvensional seperti gambar diam dan buku cetak sering kali kurang memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dan animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. Andriani dan Ningsih (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian lain oleh Dewi dan Mahadewi (2021) menunjukkan bahwa e-flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan materi secara sistematis dan menarik. Selain itu, Ardhiana dan Rahmawati (2022) menegaskan bahwa media flipbook digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan media cetak konvensional. Oleh karena itu, pengembangan media flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu relevan untuk diterapkan di kelas III sekolah dasar. Flipbook digital hadir sebagai alternatif media yang mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, serta mudah diakses. Menurut penelitian sebelumnya, media digital interaktif dapat meningkatkan fokus belajar siswa dan membantu pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih dekat dengan realitas. Oleh karena itu, implementasi flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu menjadi penting untuk dikaji.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis proses dan hasil implementasi media flipbook digital, termasuk respon guru, respon siswa, kendala yang muncul, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Flipbook digital hadir sebagai alternatif media yang mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, serta mudah diakses. Menurut penelitian sebelumnya, media digital interaktif dapat meningkatkan fokus belajar siswa dan membantu pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih dekat dengan realitas. Oleh karena itu, implementasi flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu menjadi penting untuk dikaji.

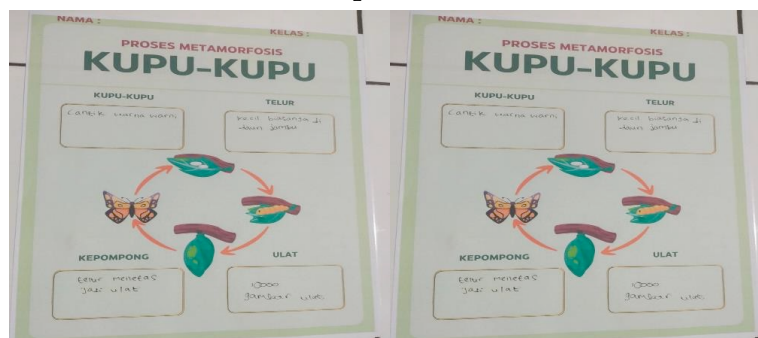
Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis proses dan hasil implementasi media flipbook digital, termasuk respon guru, respon siswa, kendala yang muncul, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara menyeluruh proses implementasi media flipbook digital. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD dan seorang guru kelas. Instrumen pengumpulan data meliputi: Wawancara guru sebelum dan sesudah implementasi. Observasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara siswa yang mengalami kekeliruan dalam memahami materi. Analisis hasil LKPD untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pascapembelajaran. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Hasil Wawancara Guru Guru menyampaikan bahwa flipbook digital sangat membantu dalam menjelaskan proses metamorfosis kupu-kupu. Visual animasi membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami tahap telur, larva, pupa, hingga kupu-kupu dewasa. Media digital juga memudahkan guru karena tidak perlu membawa media fisik. Rekomendasi guru meliputi ukuran teks diperbesar, menambahkan narasi suara. Berikut lampiran LKPD



Gambar 1. LKPD

Observasi Siswa menghasilkan: Siswa terlihat antusias, berdiskusi aktif, dan menunjukkan rasa ingin tahu. Beberapa komentar siswa:

“Oh, jadi ulat itu dari telur dulu ya!”

“Ternyata kepompongnya lama, aku baru tahu.”

“Bagus gambarnya, jadi gampang ngerti.

Kendala yang terjadi yaitu :Siswa di bagian belakang kurang jelas melihat detail gambar. Ada siswa yang terlalu fokus pada animasi hingga lupa mencatat. Kekeliruan umum yang terjadi yaitu Tertukar antara tahap larva dan pupa. Ada yang mengira metamorfosis tidak dimulai dari telur. Hasil LKPD memperlihatkan bahwa 35% siswa salah menuliskan urutan metamorfosis, 20% belum memahami fungsi kepompong dan 10% mengira hanya kupu-kupu yang mengalami metamorfosis.



Grafik 1. Kekeliruan Siswa pada LKPD

Wawancara Siswa memperlihatkan bahwa siswa merasa media flipbook menarik tetapi animasi berjalan cukup cepat sehingga mereka kurang sempat mencatat. Siswa juga mengaku bingung membedakan larva dan pupa karena dianggap mirip.

Wawancara Guru Setelah Implementasi menghasilkan bahwa guru menyatakan pembelajaran berhasil dan siswa lebih antusias. Namun guru perlu memutar flipbook sebanyak tiga kali dan memberi jeda agar siswa bisa mencatat. Guru juga menambahkan sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital memberikan dampak positif terhadap minat dan fokus belajar siswa. Visualisasi interaktif mendukung teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya representasi konkret untuk memahami konsep abstrak. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Fatimah dan Hasanah (2020) yang menyatakan bahwa media digital dengan visual interaktif mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Nurhayati dan Fitria (2023) menjelaskan bahwa animasi dalam media pembelajaran membantu siswa memahami proses perubahan bentuk makhluk hidup secara lebih konkret.

Namun, hasil LKPD menunjukkan masih adanya miskonsepsi, terutama terkait urutan metamorfosis dan fungsi kepompong. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media visual membantu, siswa tetap membutuhkan pendampingan berupa pengulangan materi, penjelasan verbal, dan kegiatan tanya jawab.

Kendala teknis seperti ukuran teks dan kecepatan animasi menunjukkan bahwa media digital tidak selalu langsung efektif tanpa penyesuaian. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang memastikan media digunakan secara optimal.



Gambar 1. Flipbook digital metamorfosis kupu-kupu (gunakan gambar dengan pixel terbesar)

KESIMPULAN

Implementasi flipbook digital pada materi metamorfosis kupu-kupu berjalan efektif dan meningkatkan minat belajar siswa. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Namun, beberapa kendala seperti kecepatan animasi, ukuran teks, serta jarak pandang masih perlu diperbaiki. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan flipbook dengan fitur **narasi suara, tombol jeda (pause)**, serta tampilan yang lebih besar agar dapat digunakan lebih maksimal di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, F. S., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan media flipbook berbasis digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 45–56.
- Andriani, T., & Ningsih, S. (2020). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 12–20.
- Ardhiana, A. L., & Rahmawati, S. D. (2022). Flipbook digital sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 210–218.
- Astuti, D. W., & Handayani, T. (2020). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1), 54–63.
- Dahlia, N., & Pratiwi, D. (2021). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap pemahaman konsep metamorfosis pada siswa kelas III. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 349–359.
- Dewi, N. L., & Mahadewi, L. P. (2021). Pengembangan e-flipbook untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech*, 19(3), 233–241.
- Fadhilah, N., & Hidayat, R. (2023). Analisis miskonsepsi siswa sekolah dasar pada materi metamorfosis. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31.
- Fatimah, S., & Hasanah, U. (2020). Penggunaan media digital dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan fokus belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 101–110.
- Kurniawan, H., & Sihotang, M. (2022). Implementasi media pembelajaran digital berbasis flipbook untuk meningkatkan literasi sains siswa SD. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 5(2), 134–142.
- Lestari, A. A., & Widodo, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran visual terhadap pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan SD*, 6(1), 60–70.
- Mulyani, I., & Putri, D. K. (2020). Efektivitas bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Ceria*, 4(3), 155–164.

- Nurhayati, T., & Fitria, N. (2023). Respon siswa terhadap penggunaan media animasi dalam memahami proses metamorfosis. *Jurnal Pembelajaran IPA Indonesia*, 8(1), 77–85.
- Prasetyo, R., & Liana, H. (2022). Kendala penggunaan media digital dalam pembelajaran daring dan luring di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2), 90–98.
- Ramadhani, S., & Karim, M. (2020). Pengembangan media elektronik flipbook berbasis animasi untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 150–160.
- Suryani, E., & Nasution, D. (2021). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada materi perubahan wujud makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 188–198.