

Pengembangan Flipbook Materi Pancaindra untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Diterima:
22 Februari 2026
Revisi:
23 April 2026
Terbit:
01 Mei 2026

***Anis Azizah, Farida Nurlaila Zunaida, Mumun Nurmilawati**
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Latar Belakang: Penelitian ini menargetkan penyelesaian masalah rendahnya motivasi dan pemahaman materi IPAS yang dipicu oleh minimnya variasi media pembelajaran di luar buku paket. Urgensi penelitian ini didasarkan pada tuntutan akan ketersediaan media pembelajaran yang atraktif, interaktif, serta relevan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran flipbook materi pancaindra bagian mata bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. **Metode:** Penelitian menggunakan metode R&D model ADDIE. **Hasil:** Validasi ahli materi memperoleh persentase 84% dan ahli media 85% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh respons 87,5% dari guru, serta 90% dan 91% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar, dengan ketuntasan klasikal mencapai 87,5% pada uji terbatas dan 100% pada uji luas. **Kesimpulan:** Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook materi pancaindra bagian mata sangat layak, praktis, dan efektif diaplikasikan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci— media pembelajaran; flipbook; IPAS; pancaindra; sekolah dasar

Abstract— Background: This study addresses the problem of low motivation and understanding of IPAS (Integrated Science and Social Studies) material, which is caused by the limited variety of learning media beyond standard textbooks. The urgency of this research is based on the need for engaging, interactive learning media that are relevant to the developmental characteristics of elementary school students. **Objective:** The objective of this study is to develop a flipbook-based learning media on the topic of the five senses, specifically the eye, for fourth-grade elementary school students, and to determine its level of validity, practicality, and effectiveness. **Methods:** This study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. **Results:** The validation results show that the material expert assessment reached 84% and the media expert assessment reached 85%, both categorized as highly valid. The practicality of the media obtained a response of 87.5% from teachers, and 90% and 91% from students, all categorized as highly practical. The effectiveness of the media is demonstrated by improved learning outcomes, with classical completeness reaching 87.5% in the limited trial and 100% in the broader trial. **Conclusion:** These findings indicate that the flipbook-based learning media on the topic of the eye as part of the five senses is highly feasible, practical, and effective for implementation in fourth-grade IPAS learning in elementary schools.

Keywords— learning media; flipbook; IPAS; five senses; elementary school

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Anis Azizah,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: anisazzh11@gmail.com
Orchid ID: <http://orcid.org/0009-0000-9665-4700>

I. PENDAHULUAN

Pemahaman peserta didik terhadap kejadian alam dan sosial dalam konteks kontekstual dibangun melalui peranan penting mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain digunakan sebagai sarana transfer pengetahuan, IPAS juga difungsikan sebagai wadah pengembangan literasi dasar, keterampilan proses, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Rahmayati & Prastowo (2023) menyatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran inti dalam kurikulum, sedangkan Rahmawati et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS menjadi fondasi penting dalam memahami konsep IPA dan IPS secara lebih kompleks. Oleh karena itu, dukungan media yang mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret dan bermakna diperlukan dalam pembelajaran IPAS.

Pada kelas IV sekolah dasar, salah satu materi IPAS yang membutuhkan pemahaman konseptual yang baik adalah materi pancaindra, khususnya bagian mata. Penelaahan keterkaitan fisik organ dan kapabilitas fungsional tubuh manusia, termasuk pancaindra, dituntut untuk dikuasai oleh peserta didik pada capaian pembelajaran IPAS fase B. Tujuan pembelajaran meliputi kemampuan menjelaskan pengertian pancaindra, menyebutkan fungsi utama mata, mengidentifikasi bagian-bagian mata beserta fungsinya, serta menyajikan hasil diskusi. Materi ini tidak hanya menuntut kemampuan menghafal, tetapi juga pemahaman visual dan analitis yang kuat agar siswa dapat memahami keterkaitan antara struktur dan fungsi secara tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di kelas IV SDN 1 Ketawang, pemanfaatan buku paket secara tunggal masih menguasai pola pembelajaran yang berlangsung di kelas. Rendahnya antusiasme siswa diakibatkan oleh pembelajaran yang cenderung monoton dan minim inovasi sebagai dampak dari kondisi tersebut. Selain itu, materi pancaindra menjadi sulit dipahami siswa karena dipengaruhi oleh faktor keterbatasan media pembelajaran yang inovatif. Situasi tersebut menuntut adanya media pembelajaran atraktif yang selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Ketidaktuntasan belajar pada sebagian besar siswa ditunjukkan oleh hasil *pretest* yang sudah dilaksanakan. Data hasil *pretest* siswa kelas IV SDN 1 Ketawang tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Di atas KKM	5	25
Di bawah KKM	15	75
Total	20	100

Belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) oleh 75% siswa bisa diamati di Tabel 1. Temuan ini memperlihatkan bahwa materi mengenai bagian mata belum terserap dengan optimal oleh para siswa. Maka dari itu, perlu diupayakan sebuah inovasi media pembelajaran yang tidak hanya memperbesar pemahaman, namun juga mampu membangkitkan minat belajar siswa secara efektif.

Sebuah alternatif media pembelajaran yang bisa dipakai yakni *flipbook*, yaitu media digital yang memadukan teks, gambar, dan elemen multimedia dalam bentuk buku elektronik interaktif. Wibowo & Purnamasari (2019) menjelaskan bahwa *flipbook* memungkinkan pengguna membuka halaman secara digital seperti membaca buku fisik, sedangkan Rahmawati et al. (2017) menyatakan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dicapai melalui penyajian materi yang menarik dan fleksibel menggunakan *flipbook*. Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran juga bisa memfasilitasi siswa memahami materi kompleks melalui ilustrasi representatif. Dengan demikian, *flipbook* berpotensi menjadi solusi guna menambah kualitas pembelajaran IPAS pada materi pancaindra bagian mata.

Kelayakan dan efektivitas *flipbook* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Nurwidiyanti & Sari (2022) menemukan bahwa *flipbook* berbasis literasi sains memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan literasi sains siswa. Pamela (2023) menyatakan bahwa *flipbook* interaktif berbasis android pada materi pancaindra memperoleh penilaian sangat layak dari ahli, guru, dan peserta didik. Arisandhi et al. (2023) membuktikan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif dapat mempertajam capaian belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memvalidasi kalau *flipbook* memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, namun masih diperlukan pengembangan yang lebih spesifik sesuai kebutuhan materi dan karakteristik siswa.

Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media *flipbook* dalam pembelajaran, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan *flipbook* pada materi pancaindra bagian mata untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan integrasi video pembelajaran dan kuis interaktif dalam satu media. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada aspek kelayakan media secara umum tanpa mengoptimalkan fitur interaktif yang mendukung pemahaman konseptual siswa. Fenomena tersebut mengidentifikasi adanya *research gap* yang menuntut pemecahan masalah agar media pembelajaran mampu mengintegrasikan aspek estetika visual dengan efektivitas pedagogis. Maka dari itu, kehadiran media pembelajaran yang bersifat interaktif serta selaras dengan lingkungan nyata menjadi kebutuhan mutlak bagi peserta didik.

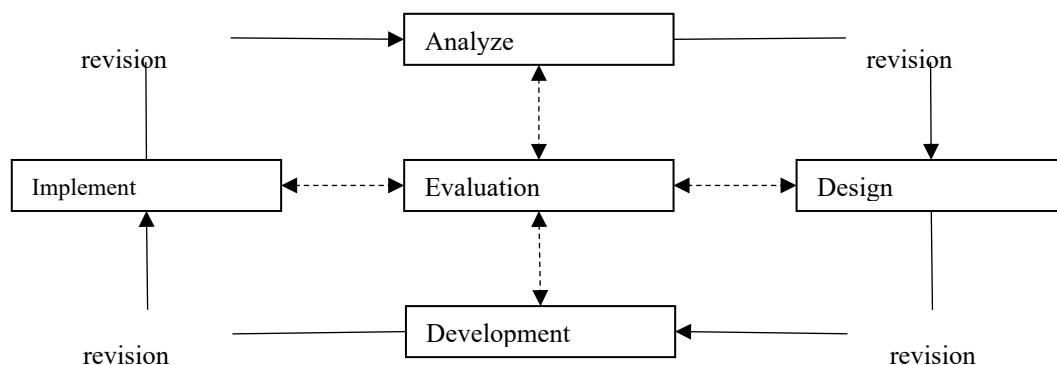
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini mengembangkan media *flipbook* yang difokuskan pada materi pancaindra bagian mata untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan mengintegrasikan teks, gambar, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu

media. Penelitian ini tidak hanya menilai kelayakan media, tetapi juga menekankan pada efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Selain itu, pengembangan media didasarkan pada hasil observasi, wawancara, dan *pretest* sehingga lebih kontekstual dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menawarkan nilai baru melalui penyajian materi yang kontekstual, optimalisasi fitur interaktif, dan penyesuaian terhadap karakteristik kebutuhan siswa di lapangan.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi pancaindra bagian mata untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *flipbook* yang dikembangkan ingin diketahui melalui penelitian ini. Hasil penelitian ini dimaksudkan sebagai kontribusi nyata berupa media inovatif yang dapat diadopsi guru untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS. Penelitian ini juga diharapkan mampu mengoptimalkan pemahaman, minat, dan keterlibatan aktif siswa pada proses pembelajaran.

II. METODE

Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) digunakan dalam penelitian pengembangan (*research and development*) ini karena sistematisasinya dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Ketawang, Kabupaten Nganjuk, dengan subjek 20 peserta didik kelas IV dan guru kelas IV sebagai sumber informasi, serta berlangsung dari Agustus 2025 hingga Januari 2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes, di mana observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal, angket untuk menilai kelayakan dan kemenarikan media dari ahli dan pengguna, serta tes (*posttest*) guna menilai capaian belajar peserta didik. Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan campuran (*mixed methods*), di mana data kuantitatif diperoleh dari tabulasi skor validasi dan hasil belajar, sedangkan data kualitatif disintesis dari deskripsi saran serta observasi sebagai landasan revisi produk.



Gambar 1. Alur Penelitian Model ADDIE (Sugiyono, 2017)

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian memakai model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama. Tahap *analysis* dilakukan guna memetakan keperluan dan kendala pembelajaran yang ada di kelas. Tahap *design* berfokus pada perancangan media pembelajaran yang akan dirancang selaras dengan keperluan peserta didik. Selanjutnya tahap *development* merupakan proses pembuatan media, yang kemudian diimplementasikan pada tahap *implementation*, dan diakhiri dengan tahap *evaluation* untuk menilai efektivitas media yang telah dikembangkan.

Tabel 2 memaparkan struktur kisi-kisi angket yang menjadi dasar penilaian validasi kelayakan media *flipbook*. Indikator yang dinilai meliputi aspek tampilan, tata letak, warna, kejelasan informasi, hingga responsivitas media pada berbagai perangkat. Hasil penilaian ini menjadi acuan dalam menilai kelayakan media sebagai persyaratan sebelum digunakan dalam praktik pembelajaran nyata.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media <i>flipbook</i> atraktif dan relevan dengan usia siswa SD.					
2	Tata letak (layout) konsisten dan memudahkan siswa dalam membaca.					
3	Pemilihan warna dan ilustrasi mendukung kenyamanan visual siswa.					
4	Kejelasan informasi yang disampaikan.					
5	Font yang digunakan jelas, terbaca, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.					
6	Kesesuaian gambar dengan materi yang digunakan.					
7	Media responsif di berbagai platform (laptop, tablet, atau smartphone).					
8	Media memiliki nilai estetika yang mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan.					
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Sumber: Siti Samsidah (2022) dengan modifikasi

Tabel 3 memaparkan struktur kisi-kisi angket yang menjadi dasar penilaian validasi kelayakan materi *flipbook*. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan materi, sistematika penyajian, serta kejelasan bahasa yang digunakan. Data yang didapat dipakai sebagai acuan dalam melakukan revisi terhadap isi materi agar lebih optimal.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai tujuan pembelajaran dalam kurikulum.					
2	Materi mencakup topik-topik yang relevan dan penting.					
3	Penyajian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					
4	Materi lengkap dan menyeluruh.					
5	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					
6	Materi disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					
7	Materi disajikan secara sistematis.					
8	Penjelasan materi cukup rinci dan mudah dipahami oleh siswa.					
9	Materi dilengkapi dengan contoh atau ilustrasi yang memudahkan siswa untuk memahami konsep.					
10	Penyajian materi jelas dan tidak membingungkan siswa dalam memahami inti pembelajaran.					
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Sumber: Siti Samsidah (2022) dengan modifikasi

Tabel 4 memaparkan struktur kisi-kisi angket respon guru guna menilai kemudahan, kesesuaian materi, dan daya tarik media *flipbook* dalam pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media relevan dengan tujuan pembelajaran.					
2	Susunan kalimat yang dipakai untuk menyajikan materi mudah dimengerti.					
3	Warna tulisan serta gambar pada media relevan dan atraktif.					
4	Media <i>flipbook</i> ini bisa memudahkan guru saat menyajikan materi pembelajaran.					
5	Media <i>flipbook</i> ini mudah dipahami dan dijalankan.					
6	Desain media <i>flipbook</i> ini relevan dengan karakteristik peserta didik.					
7	Dalam pembelajaran menggunakan media <i>flipbook</i> ini menarik perhatian siswa.					
8	Media <i>flipbook</i> ini bisa membangkitkan rasa ingin tau peserta didik.					
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

Sumber: Siti Samsidah (2022) dengan modifikasi

Tabel 5 memaparkan kisi-kisi angket respon peserta didik yang dipakai untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan motivasi belajar siswa terhadap media *flipbook*. Angket ini menggunakan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk memudahkan siswa saat memberikan respon. Indikator yang dinilai mencakup aspek kemenarikan, motivasi, dan kemudahan memahami materi. Hasil dari angket digunakan untuk menilai tingkat kemenarikan media yang dikembangkan.

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah media <i>flipbook</i> ini menarik untuk digunakan		
2	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>flipbook</i> ini tidak membosankan		
3	Belajar dengan memanfaatkan media <i>flipbook</i> membuat saya termotivasi		
4	Tampilan media <i>flipbook</i> ini membuat saya sangat bersemangat		
5	Media <i>flipbook</i> ini membuat saya lebih mudah memahami materi		
Total Skor			
Skor Maksimal			
Persentase Skor			

Sumber: Siti Samsidah (2022) dengan modifikasi

Tabel 6 memaparkan kisi-kisi soal evaluasi yang dipakai guna menilai hasil belajar peserta didik sesudah memakai media pembelajaran. Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran dengan tingkat kognitif mulai dari C1 hingga C4. Penyusunan soal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa secara bertahap dari tingkat dasar hingga analisis. Hasil evaluasi dimanfaatkan untuk mengetahui efektivitas media dalam mengoptimalkan belajar siswa.

Tabel 6. Kisi-Kisi Soal Evaluasi

No	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Nomor Soal
1.	Menyebutkan pengertian pancaindra	Pancaindra	C1	1
2.	Mengidentifikasi indra penglihatan	Pancaindra	C1	2
3.	Menjelaskan fungsi utama mata	Fungsi mata	C2	3
4.	Menentukan bagian mata yang berwarna	Iris	C1	4
5.	Menjelaskan fungsi iris	Iris	C2	5
6.	Mengidentifikasi bagian titik hitam pada mata	Pupil	C1	6
7.	Menjelaskan perubahan pupil pada cahaya terang	Pupil	C2	7
8.	Menentukan fungsi lensa mata	Lensa	C2	8
9.	Menyebutkan fungsi kornea	Kornea	C1	9
10.	Menentukan fungsi sklera	Sklera	C1	10

No	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Nomor Soal
11.	Menjelaskan fungsi retina	Retina	C2	11
12.	Menentukan letak badan bening	Badan bening	C1	12
13.	Menjelaskan fungsi badan bening	Badan bening	C2	13
14.	Menjelaskan fungsi koroid	Koroid	C2	14
15.	Menjelaskan fungsi saraf mata	Saraf mata	C2	15
16.	Mengidentifikasi bagian mata paling peka cahaya	Retina	C1	16
17.	Menjelaskan fungsi otot mata	Otot mata	C2	17
18.	Menjelaskan pembiasan cahaya oleh kornea	Kornea	C3	18
19.	Menjelaskan perubahan bentuk lensa	Lensa	C3	19
20.	Menjelaskan hubungan retina dengan saraf mata	Retina & Saraf	C3	20
21.	Menjelaskan pengertian pancaindra	Pancaindra	C2	21
22.	Menjelaskan fungsi pupil	Pupil	C2	22
23.	Menganalisis peran kornea dalam pembiasan cahaya	Kornea	C4	23
24.	Menjelaskan cara kerja retina	Retina	C3	24
25.	Menyebutkan 3 fungsi otot mata	Otot mata	C1	25

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *flipbook* ini mewujudkan sebuah platform digital yang mengintegrasikan berbagai modalitas belajar, mulai dari teks dan gambar hingga animasi serta komponen audio-visual. Temuan penelitian ini adalah bahwa media *flipbook* yang dikembangkan mencapai standar sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk dipakai pada pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil penelitian yang mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dijabarkan sebagai berikut.

A. Hasil Penelitian

Kevalidan merupakan indikator penting untuk menilai kelayakan suatu produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Isi, tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dipastikan menempuh proses validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 7. Hasil Uji Kevalidan Media *Flipbook*

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Validasi Materi	42	50	84%	Sangat Valid
Validasi Media	34	40	85%	Sangat Valid

Capaian sebesar 84% diperoleh dari hasil validasi ahli materi sebagaimana yang tertera di Tabel 7. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa substansi materi dalam media *flipbook* telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka dan relevan dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Meskipun hasilnya sangat valid, ahli materi memberikan masukan agar kolom Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dihapus supaya penyajian lebih fokus pada Tujuan Pembelajaran (TP). Selain itu, validator juga menyarankan perbaikan tata letak penulisan agar lebih seragam dan konsisten.

Hasil validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 85%. Capaian ini mengindikasikan bahwa tampilan visual, navigasi antarlaman, serta integrasi audio-visual dalam *flipbook* sudah sangat baik. Ahli media menyarankan penambahan gambar mata pada sampul depan dan pencantuman identitas penulis pada sampul belakang agar media lebih menarik dan lengkap. Hal ini menegaskan kelayakan media *flipbook* dalam kategori sangat layak untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Kepraktisan media dinilai dari kemudahan penggunaan serta kenyamanan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Media *Flipbook*

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Angket Guru	35	40	87,5%	Sangat Praktis
Angket 8 Siswa	36	40	90%	Sangat Praktis
Angket 20 Siswa	91	100	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 8, media *flipbook* memperoleh hasil kepraktisan yang sangat tinggi. Respon guru kelas IV menunjukkan skor 87,5%, yang berarti media ini membantu penyampaian materi yang sulit dijelaskan hanya dengan buku cetak. Peserta didik memberikan respon yang sangat positif sepanjang tahap uji coba terbatas hingga skala luas. Kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta efektivitas dukungan terhadap kegiatan belajar tercermin dari hasil ini.

Tingkat efektivitas media ditentukan oleh selisih capaian antara *pretest* dan *posttest* sebagai cerminan peningkatan kualitas belajar.

Tabel 9. Hasil Uji Keefektifan Media *Flipbook*

Jenis Uji Coba	Tes	Jumlah Siswa Tuntas	Total Siswa	KBK	Keterangan
Uji Coba Terbatas	<i>Pretest</i>	2	8	25%	(Hanya baseline)
	<i>Posttest</i>	7	8	87,5%	Sangat Valid
Uji Coba Luas	<i>Pretest</i>	3	12	25%	(Hanya baseline)
	<i>Posttest</i>	10	12	83,3%	Sangat Valid

Paparan data Tabel 9 membuktikan bahwa integrasi media *flipbook* ke dalam pembelajaran mampu memicu eskalasi hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persentase ketuntasan klasikal pada uji coba terbatas mencapai 87,5%, sedangkan pada uji coba luas mencapai 83,3%. Kedua hasil tersebut telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal, sehingga media *flipbook* dinyatakan sangat efektif. Bahwa materi pancaindra bagian mata dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik melalui bantuan media ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan tersebut.

B. Pembahasan

Temuan validasi mengonfirmasi bahwa media *flipbook* hasil pengembangan ini mencapai kualifikasi kevalidan yang sangat baik, mencakup integritas materi serta fungsionalitas media. Skor yang tinggi menegaskan bahwa isi media sudah sesuai dengan kurikulum, tersusun runtut, dan didukung tampilan yang menarik. Hasil penelitian ini sejalan atau didukung oleh Arsyad (2017) dan Sadiman et al. (2018) yang menekankan bahwa kelayakan isi dan desain harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang baik agar proses belajar dapat didukung secara optimal. Dengan demikian, hasil validasi memperkuat bahwa *flipbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, respons positif dari berbagai subjek uji coba membuktikan bahwa media *flipbook* memenuhi standar praktisitas, baik dari segi kemudahan operasional maupun kontribusinya dalam memperlancar proses pembelajaran. Daya tarik media ini bersumber dari penyajian materi berbasis visual dan interaktif, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik selama proses pembelajaran. Senada dengan Amanda (2024), temuan ini membuktikan bahwa integrasi elemen visual dan interaktivitas dalam media pembelajaran berperan krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Maka dari itu, hasil kepraktisan pada penelitian ini memperlihatkan bahwa *flipbook* memiliki manfaat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Dari aspek keefektifan, peningkatan hasil belajar pada *posttest* menunjukkan bahwa *flipbook* mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman yang lebih komprehensif mengenai materi pancaindra. Media ini memudahkan peserta didik mempelajari bagian mata karena disajikan melalui gambar, animasi, dan penjelasan yang lebih konkret. Selaras dengan studi yang dilakukan oleh Sungkono et al. (2020) serta Zega et al. (2025), hasil riset ini menegaskan kembali bahwa penggunaan instrumen digital interaktif berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan serta prestasi akademik peserta didik. Signifikansi peningkatan kemampuan kognitif dan ketuntasan belajar dalam mata pelajaran IPAS terkonfirmasi melalui studi Rahayu et al. (2024) dan Yuwalina et al. (2025), yang secara langsung memperkuat temuan dalam riset ini. Maka, media *flipbook* terkonfirmasi efisien guna mendukung pencapaian capaian kompetensi.

Secara keseluruhan, hasil riset ini mengonfirmasi bahwa media *flipbook* yang diinovasikan melampaui sekadar valid dan praktis, namun juga efektif digunakan saat pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini mentransformasi iklim pembelajaran yang lebih atraktif, membantu pemahaman materi, dan mendukung ketercapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad et al., 2023) bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran merupakan faktor kunci untuk mengubah suasana kelas yang tradisional menjadi lebih aktif dan menambah hasil belajar secara optimal. Maka dari itu, *flipbook* bisa direkomendasikan untuk sebuah alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik kelas IV.

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran Flipbook yang memuat materi pancaindra, khususnya bagian mata, memiliki kualifikasi sangat layak untuk diaplikasikan pada peserta didik kelas IV SD. Hal ini diterangkan oleh hasil validasi materi sebesar 84% dan validasi media sebesar 85% yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, media ini mendapat respon sangat baik dari guru sebesar 87,5% serta respon peserta didik sebesar 90% pada uji coba terbatas dan 91% pada uji coba luas. Dari aspek keefektifan, media flipbook juga terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal mencapai 87,5% dan 83,3%, sehingga media ini dinilai sangat efektif sebagai bahan ajar IPAS. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya diterapkan pada materi pancaindra bagian mata dan subjek penelitian yang terbatas pada satu jenjang kelas tertentu, sehingga hasilnya belum mampu digeneralisasi secara luas. Penelitian mendatang direkomendasikan mengembangkan flipbook pada materi lain, melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, serta menguji efektivitasnya pada jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 3(2), 185–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. Mimbar PGSD Undiksha, 11(1), 165–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Arsyad, A. A., Taufiqurrahman, Rahman, S., & Saparuddin. (2023). Penggunaan Model Discovery Learning dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 4(1), 158–168. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.301>

- Budiman, M. A., Irwanto, Syarif, E. A., Ramadhina, S. A., Hoiriyah, D., Susanti, E., Hasanah, N., Natalia, D., Sriwulan, D., Utomo, M. N. Y., & Putri, H. M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Pamela, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, V. T., Sudarsih, & Suebijantoro. (2024). Implementasi Media Eduposter Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 125–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.473>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjiyo. (2018). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Rajawali Pers.
- Samsidah, S. (2022). Analisis Penggunaan Komik Edukasi sebagai Media Pengembangan Literasi Pada Siswa Kelas Rendah SD Negeri 022 Sungai Kunjang. Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono*. In CV Alfabeta. CV Alfabeta.
- Sungkono, Prabowo, M., & Munawaroh, I. (2020). The Primary School Teachers' Competency Profile In Utilization Of Thematic Learning Media. *Atlantis Press*, 147–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.031>
- Wibowo, M. H., & Purnamasari, N. L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.696.g522>
- Yuwalina, N. A. N., Jatmiko, & Lestari, D. P. (2025). Penerapan Problem-Based Learning Berbantuan Media Spinner untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 573–582. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.602>
- Zega, B. H., Sibuea, M. N., & Ritonga, N. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Efektivitas Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Modem: Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, 3(3), 97–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/modem.v3i3.585>