

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MELALUI HEYZINE FLIP BOOK SOFTWARE UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Siti Patonah¹, Henry Januar Saputra², Ikha Listyarini³
Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang Indonesia

Diterima : 5 September 2023

Disetujui : 20 Oktober 2023

Dipublikasikan : Januari 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar untuk kurikulum merdeka pada kelas 1 sekolah dasar menggunakan *software heyzine html flip book*. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan melalui model ADDIE. Hasil validasi produk diperoleh persentase 95% oleh ahli materi dan 93.4% oleh ahli media. Respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan sebesar 99.46% . Kesimpulannya adalah bahwa bahan ajar menggunakan *software heyzine html flip* layak untuk digunakan.

Kata kunci: pengembangan, sekolah dasar, bahan ajar

Abstract

The purpose of this study is to develop teaching materials for an independent curriculum in grade 1 elementary school using heyzine html flip book software. The method used in this research is development through the ADDIE model. The results of product validation were obtained a percentage of 95% by material experts and 93.4% by media experts. Student response to the developed teaching materials amounted to 99.46%. The conclusion is that teaching materials using heyzine html flip software are worth using.

Keywords: *development, elementary school, teaching materials*

PENDAHULUAN

Abad ke 21 menuntut masyarakat untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan kebutuhan (Fahrozy *et al.*, 2022; Fricticarani *et al.*, 2023; Rahayu, Iskandar and Kurniawan, 2023) Semua aspek perlu dipersiapkan mulai dari aspek politik, sosial ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pendidikan dapat

diartikan sebagai sebuah usaha untuk memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Pendidikan bertujuan untuk mentransferkan nilai-nilai positif dan ilmu pengetahuan secara universal kepada siswa. Nilai-nilai yang diperoleh dapat menciptakan siswa yang berilmu, berintelektual dan berkarakter sebagai bekal untuk membantu

memenuhi tuntutan dan kebutuhan dalam kehidupan saat ini dan masa mendatang. Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari serangkaian proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik. Interaksi dalam proses pembelajaran diciptakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pembelajaran membuka kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi diri menjadi kompetensi yang diharapkan atau dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat (Hidayat and Shara, 2022; Munir, 2022). Dalam proses pembelajaran, guru dituntut menggunakan pendekatan saintifik yaitu pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang menitikberatkan peserta didik untuk mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring (Rifnil Aufa and Taufik, 2020; Hendri Kurniadi, Wawan Wahyudin and Nana Suryapermana, 2022). Pendekatan saintifik ini diharapkan dapat membuat peserta didik memiliki kompetensi yang lebih baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Raini, 2021; Kartina, 2022; Mutmainah *et al.*, 2022).

Di era teknologi saat ini, media pembelajaran menjadi faktor utama untuk

dapat mengoptimalkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah E-book. E-book merupakan buku elektronik yang dipublikasikan dalam bentuk digital, berisi gambar, video, dan tulisan yang dapat digunakan jika terhubung dengan komputer ataupun android (Meysi Fransiska, Nila Kesumawati, 2022; Rusdinal, 2022). E-book digunakan dan dikembangkan oleh guru karena banyaknya variasi yang dapat dipilih. Banyak guru yang sudah mengaplikasikan media E-book sebagai media pembelajaran karena terdapat menu-menu yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran dapat disajikan lebih menarik, praktis, interaktif dan bervariasi serta memiliki fitur yang bervariasi (Makdis, 2020; Febrianti, 2021; Yulia Aftiani, Khairinal and Suratno, 2021). Salah satu software yang digunakan untuk membuat E-book adalah *software heyzine html flip book*. Software ini bersifat gratis secara online dan dapat digunakan untuk membuat flipbook. Flipbook adalah merupakan perangkat lunak yang dapat mengkonversi file portable document format (PDF) menjadi tampilan halaman bolak-balik seperti membuka buku. Kehadiran kurikulum merdeka di Indonesia sebagai upaya mengatasi *lost learning* yang terjadi selama pandemi memberikan ruang

guru untuk merancang media pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa (Nurzila, 2022; Triyatno, Fauziati and Maryadi, 2022). Kurikulum merdeka menjadi dokumen panduan pelaksanaan pembelajaran di Indonesia sejak ditetapkannya pada tahun 2020. Karakteristik kurikulum merdeka ditandai dengan adanya fase-fase capaian pembelajaran. Untuk tingkat SD, fase capaian pembelajaran ada 3 yaitu: fase A, fase B, dan fase C. Adanya fase dalam capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka didasarkan pada Kepmen No.262/M/2022. Siswa pada kelas 1 termasuk dalam fase A. Siswa SD kelas 1 berada pada perkembangan kognitif pada tahap pra operasional dan concrete operation. Siswa pada tahap ini membutuhkan penyajian pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat konkrit. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang memenuhi perkembangan kognitif siswa. Media pembelajaran dirancang oleh guru untuk dapat meningkatkan pemahaman dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan bahan ajar kurikulum merdeka di sekolah dasar melalui software *heyzine html flip book* diharapkan siswa mampu menangkap materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Pengembangan bahan ajar

kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah dasar melalui software *heyzine html flip book* sangatlah penting. Hal ini karena dengan menggunakan media, guru dalam menyampaikan materi dapat lebih menarik perhatian siswa. Siswa yang memahami materi dengan baik bermanfaat untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, bernalar kritis, dan beradaptasi dengan kemajuan zaman (Mashudi, 2021; Priscilla and Yudhyarta, 2021). Dari permasalahan tersebut maka perlunya pengembangan bahan ajar kurikulum merdeka kelas I Sekolah Dasar melalui software *heyzine html flip book*. Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa bahan ajar kurikulum merdeka kelas I Sekolah Dasar melalui software *heyzine html flip book*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mengembangkan materi ajar siswa kelas 1 adalah dengan menerapkan prosedur Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Model ini dikembangkan oleh Dick&Carry pada tahun 1996. Model ini merupakan model yang efektif untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran karena bersifat fleksibel, dinamis, dan adanya

selaras antara tujuan, instruksi, strategi, dan evaluasi yang efektif (Basu Rupa, 2018; Ningsih, Suryani and Maulana, 2022). Sesuai

dengan namanya, maka prosedur ADDIE yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosedur ADDIE dalam pengembangan media

Tahapan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Menetapkan masalah yang akan ditentukan solusinya melalui analisis kebutuhan dikembangkannya produk
<i>Design</i>	Menentukan pola/prototipe produk yang akan dikembangkan
<i>Development</i>	Mengembangkan produk dengan mengacu kriteria-kriteria yang sudah ditentukan
<i>Implementation</i>	Menerapkan produk yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang ditentukan
<i>Evaluation</i>	Menguji kelayakan dan mengevaluasi produk hingga final untuk siap digunakan

Setiap aktivitas pada Tabel 1, dilakukan dengan rentang total waktu selama 3 bulan

a. Partisipant

Objek dalam penelitian ini terdiri 2 kelompok besar, yaitu guru dan siswa. Objek guru sebagai sumber informasi tentang kebutuhan guru dalam mengembangkan materi ajar menggunakan media E-book software heyzine html flip book dan respon guru terhadap media yang sudah dikembangkan. Objek siswa berkaitan dengan kebutuhan siswa akan adanya media E-book software

heyzine html flip book serta respon siswa dengan adanya media E-book software heyzine html flip book. Media yang sudah dikembangkan diimplementasikan pada siswa kelas 1 SD yang terdapat di SD Panggung Lor dan Tlogosari Kulon 4 yang terdapat di Kota Semarang Jawa Tengah. Secara keseluruhan jumlah siswa kelas 1 di SD Tlogosari Kulon 4 (A) dan SD Panggung Lor (B) ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Number of student

Sekolah	Perempuan	Laki-laki	Total
A	15	13	28
B	14	13	27

b. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk

mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa, kebutuhan guru, validasi ahli, respon guru, dan respon siswa. Instrumen yang

digunakan adalah angket berbentuk Checklist sesuai dengan tujuan dan peruntukannya. Adapun jenis-jenis instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

1) Lembar angket siswa

Lembar angket siswa terdiri dari lembar angket uji analisis kebutuhan dan angket respon pengguna. Data kuantitatif yang berupa skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket siswa menggunakan skala Guttman, yaitu “ya” dan “tidak”. Setiap siswa mengisi check list pada pernyataan yang sesuai. Angket yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu angket analisis kebutuhan siswa terhadap media yang digunakan dan angket respon penggunaan media yang sudah dikembangkan. Angket analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media yang dirancang untuk siswa terhadap media yang digunakan. Sedangkan angket respon pengguna digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Lembar angket guru

Lembar angket guru bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dengan adanya media yang akan dirancang untuk mengajar. Hasil dari penilaian angket guru dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan. Skala

yang digunakan menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “ya”-“tidak” dan “pernah”-“tidak pernah”. Guru memberikan tanda checklist pada kolom yang sudah disediakan.

3) Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapat validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran tentang kualitas media komik berkarakter. Lembar validasi berbentuk checklist menggunakan skala Likert rentang 1-5 dengan kriteria: 5= Sangat Setuju (SS), skor 4= Setuju (S), skor 3= Kurang Setuju (KS), skor 2= Tidak Setuju (TS), dan skor 1= Sangat Tidak Setuju (STS).

c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1) Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tahap awal. Teknik yang digunakan berupa wawancara tidak terstruktur. Peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis, namun hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

2) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tak struktur. Dalam observasi ini, peneliti masih belum tahu hal-hal yang akan diamati. Observasi yang dilakukan meliputi subyek, sampel, dan setting. Obyek penelitian adalah pembelajaran, sedangkan obyek pembelajaran dan siswa sebagai sampel dan settingnya di dalam ruangan kelas.

3) Angket

Instrumen angket yang digunakan berupa kuesioner menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli

media dan ahli materi, serta respon siswa terhadap media anyflip pada materi tematik.

Analisis data terhadap skor yang diperoleh dilakukan secara deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari hasil validasi angket.
- 2) Menjumlahkan skor ideal item kriteria untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- 3) Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut: $\text{banyaknya skor/skor maksimal} \times 100\%$.
- 4) Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif.

Kriteria kelayakan media dicocokkan menggunakan Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria
1	81%-100%	Sangat baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup
4	21%-40%	Kurang
5	0%-20%	Kurang sekali

Respon tanggapan siswa berkaitan dengan media pembelajaran dilakukan dengan menjawab ketertarikan siswa

terhadap media pembelajaran. Jawaban bersifat tertutup dengan jawaban "Ya" mendapat skor (1) dan "Tidak" mendapat

skor (0) dengan menggunakan skala guttman dan dianalisis sama seperti pada skala likert.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi Pendahuluan Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam model ADDIE. Dalam prosedur ini peneliti melakukan analisis guna menemukan masalah yang dihadapi dan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berupa wawancara secara lisan dengan guru kelas I. Hal ini dilakukan untuk menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu materi yang tidak disampaikan secara optimal. Hal ini karena masih minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun maupun mengembangkan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa buku pegangan guru atau buku paket serta gambar yang sederhana. Akibatnya, siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru. Dari hasil wawancara dan angket kebutuhan guru terhadap media pembelajaran,

dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dan menjadikan siswa lebih cepat dalam memahami materi. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, motivasi, minat, merangsang kegiatan belajar, dan memberi pengaruh psikologis terhadap siswa. Peneliti mendesain produk yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Peneliti membuat sebuah produk bernama media *software heyzine html flip book*. Produk ini tepat digunakan untuk siswa kelas I SD kurikulum merdeka dengan materi membaca dan berhitung. Media ini mengembangkan materi dalam bentuk media *software heyzine html flip book* ini yang terdiri dari teks, gambar, audio yang dapat dibaca pada ponsel android, hp, atau perangkat elektronik portable lainnya. Dengan adanya pengembangan dari media *software heyzine html flip book* maka diharapkan siswa akan lebih antusias, semangat, dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan oleh guru juga akan mudah dipahami oleh siswa,

sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Setelah kegiatan mendesain produk, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian berupa angket validasi, angket respon siswa, dan angket respon guru.

b. Desain

Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media ini dibutuhkan langkah-langkah supaya media dapat menjadi media yang

baik. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkannya sebagai berikut: 1) menetapkan tujuan pengembangan, 2) menyusun desain produk media, dan 3) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan materi ajar pada siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan *software heyzine html flip book*. Untuk menyusun desain produk media pembelajaran, terdapat 3 hal yang dilakukan, yaitu: a) Membuat rancangan awal b) Mengumpulkan alat dan bahan, serta c) Menyusun produk. Desain sampel dari media ini ditampilkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan E-book menggunakan software *heyzine html flip book*.

c. Development

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum

diimplementasikan ke siswa. Validasi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan

pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini *media software heyzine html flip book* akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum. Hasil dari 2 validator, terdapat hal-hal yang perlu direvisi guna menyempurnakan desain yang sudah

dibuat. Hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 3. Setelah dilakukan revisi selanjutnya media diuji kelayakannya. Kelayakan media dapat diketahui dengan cara melakukan uji coba. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

Tabel 3. Hasil analisis validasi ahli

No	Aspek yang dinilai	Total skor	Skor maks	Persentase	Kategori
1	Keseuaian	15	16	93.75%	Sangat baik
2	Kelayakan produk	11	16	91.70%	Sangat baik
3	Kontribusi produk	15	16	93.75%	Sangat baik
4	Keunggulan produk	15	16	93.75%	Sangat baik

d. Implementation

Penerapan *media software heyzine html flip book* sudah dilakukan di kelas I SD Negeri Tlogosari Kulon 4 (A) dan SD Negeri Panggung Lor (B) di Kota Semarang. Uji coba langsung dilakukan pada seluruh siswa kelas I di dua SD tersebut.

e. Evaluation

Evaluasi yang dilakukan untuk *media software heyzine html flip book* bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk berdasarkan saran dari validator. Perbaikan yang sudah dilakukan

selanjutnya dapat digunakan untuk skala lebih luas lagi.

f. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

Kelayakan media diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain adalah tahap dimana diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari Media pembelajaran yang dikembangkan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media *software heyzine html flip book* terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Untuk kepraktisan media *software heyzine html flip book* diperoleh dari analisis data terhadap angket respon siswa. Ahli media dan ahli materi pembelajaran yang memvalidasi media

software heyzine html flip book adalah Kepala sekolah Rejosari 3 kota semarang yaitu Seger Sri Rahayu., S.Pd. Pada hasil analisis validasi materi diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli Materi dengan skor 57 dari skor maximal 60 dengan persentase 95%. Angket respon dalam penelitian ini diambil dari guru dan siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur seberapa

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk siswa kelas 1 SD menggunakan heyzine html flip book melalui prosdur penelitian ADDIE. Media heyzine html flip book ini yang terdiri dari teks, gambar, audio yang dapat dibaca pada ponsel android, hp, atau perangkat elektronik portable lainnya. Pada tahap yang pertama dari seluruh tahapan ADDIE adalah analisis. Analisis yang dimaksud dalam tahapan ini adalah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran untuk siswa kelas 1 SD. Hasil dari analisis kebutuhan digunakan sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran (Basu Rupa, 2018; Ningsih, Suryani and Maulana, 2022). Untuk selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan didesain untuk memasukkan teks, gambar, dan video agar meningkatkan

banyak minat siswa pada media software heyzine html flip book. Berdasarkan pada hasil analisis angket siswa di SD N Panggung Lor adalah respon dari siswa rata-rata 99,46. Produk media ini sesuai dan baik di terapkan dalam pembelajaran abad 21, selain itu memudahkan guru dalam menjelaskan materi peserta didik lebih tertarik dan semangat belajar.

ketertarikan siswa kelas 1 belajar. Desain yang sudah dibuat selanjutnya dikembangkan menjadi produk melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan Pada tahap ini, media heyzine html flip book dinilai untuk menentukan kelayakannya untuk diimplementasikan kepada pengguna (siswa kelas 1 SD). Validasi materi dan media pembelajaran berisi tentang kesesuaian, kelayakan, kontribusi produk, dan keunggulan produk. Uji ahli dilakukan kepada 2 Kepala Sekolah Dasar, yaitu SD Tlogosari Kulon 4 (A) dan SD Rejosari 3 (C). Hasil validasi menunjukkan jumlah skor 57 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase 95% yang masuk kriteria sangat baik. Persentase keseluruhan pada aspek validasi komponen dari uji validasi materi menunjukkan kualitas materi produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua

komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media software heyzine html flip book layak digunakan. Komentar dari ahli materi menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi membaca dan berhitung dengan lebih baik lagi menggunakan media software heyzine html flip book. Untuk Hasil Validasi media dan materi pembelajaran dengan skor 56 dari jumlah skor maksimal 60 sehingga persentasenya sebesar 93,4%. Persentase tersebut menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media software heyzine html flip book layak digunakan. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi dengan lebih baik lagi dari pada tanpa menggunakan media Anyflip. Siswa SD terutama pada kelas rendah menyukai hal-hal yang konkrit. Media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi. Setelah divalidasi, media selanjutnya diuji kelayakannya kepada pengguna, yaitu guru dan siswa. Respon yang diberikan siswa

terhadap media pembelajaran memberikan skor 99,46% artinya bahwa media yang dikembangkan membantu siswa memahami materi, mendorong keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, pembelajaran tidak membosankan, bahasa yang digunakan mudah dipahami, menyenangkan, dan tidak membuat bosan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan bahan ajar kurikulum merdeka kelas 1 sekolah dasar melalui software heyzine html flip book merupakan inovasi media dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Dalam pengembangan ini dilakukan validasi materi dan media yang dilakukan oleh Kepala sekolah SD N Rejosari 3 yaitu Ibu Seger Sri Rahayu S.Pd untuk validasi materi dengan jumlah skor 57 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase 95%. Hasil dari validasi media oleh ahli diperoleh skor 56 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase 93,4%. Dari hasil implementasi media bahan ajar kurikulum merdeka kelas 1 melalui software heyzine html flip book mendapat respon dari

siswa rata-rata 99,46%. Guru memberikan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sesuai dan baik di terapkan dalam pembelajaran abad 21 untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi peserta didik lebih tertarik dan meningkatkan semangat belajar. Sebagai rekomendasi bagi peneliti berikutnya dapat menambahkan peristiwa-peristiwa sehari-hari yang dekat dengan siswa untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Basu Rupa (2018) 'Instructional Design Models: Benefits and Challenges', *UGC Approved Journal*, 41(June). Available at: https://www.researchgate.net/publication/352771683_Instructional_Design_Models_Benefits_and_Challenges.
- Fahrozy, F. P. N. *et al.* (2022) 'Upaya Pembelajaran Abad 19-20 dan Pembelajaran Abad 21 di Indonesia', *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 3093–3101. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2098.
- Febrianti, F. A. (2021) 'Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa', *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), p. 102. doi: 10.33603/caruban.v4i2.5354.
- Fricticarani, A. *et al.* (2023) 'Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4, pp. 56–68.
- Hendri Kurniadi, Wawan Wahyudin and Nana Suryapermana, N. S. P. (2022) 'Implementation of Scientific and Standard Approaches to PAI Learning in the Formation of Student Morals', *Formosa Journal of Sustainable Research*, 1(6), pp. 821–840. doi: 10.55927/fjsr.v1i6.1748.
- Hidayat, T. and Shara, Y. (2022) 'Implementasi kearifan lokal dalam pengembangan program pembinaan siswa di SMP Terpadu Al Farabi pada era revolusi 4.0', in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2022*, pp. 300–308.
- Kartina (2022) 'Peningkatan Kemampuan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi Siswa Melalui Pendekatan Saintifik SMP Negeri 2 Payaraman', *Wahana Didaktika*, 20(1), pp. 128–139.
- Makdis, N. (2020) 'Penggunaan e-book pad era digital', *Al-Maktabah*, 19, pp. 77–84. Available at: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>.
- Mashudi, M. (2021) 'Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21', *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), pp. 93–114. doi: 10.23971/mdr.v4i1.3187.
- Meysi Fransiska, Nila Kesumawati, N. N. (2022) 'Pengembangan E-Book Berbasis PMRI Materi Perkalian Bilangan Bulat Kelas V SD', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, pp. 569–575. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/438837-none-f2ed9558.pdf>.
- Munir, M. S. (2022) 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Dunia Pendidikan Islam untuk Menghadapi Era Society 5.0 Menjelaskan Pendidikan Nasional

- berfungsi sebagai pengembangan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka sehingga terc’, *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam*, 01(02), pp. 118–129. doi: 10.38073/aljadwa.v1i2.704.
- Mutmainah, S. U. *et al.* (2022) ‘Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Kompetensi Abad 21 Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), p. 443. doi: 10.26418/j-psh.v13i2.54831.
- Ningsih, S. R., Suryani, A. I. and Maulana, I. T. (2022) ‘The Implementation of Group Investigation E-Task in Activities Learning (GIETAL) in Higher Education’, *Electronic Journal of e-Learning*, 20(2), pp. 120–133. doi: 10.34190/ejel.20.2.2066.
- Nurzila, N. (2022) ‘Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Perlu Strategi Tepatguna’, *Jurnal Literasiologi*, 8(4), pp. 89–98. doi: 10.47783/literasiologi.v8i4.397.
- Priscilla, C. and Yudhyarta, D. Y. (2021) ‘Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO’, *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 64–76. doi: 10.46963/asatiza.v2i1.258.
- Rahayu, R., Iskandar, S. and Kurniawan, D. T. (2023) ‘Karakteristik Keterampilan Guru Abad 21’, *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), pp. 308–321.
- Raini, G. K. (2021) ‘Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD’, *Journal of Education Action Research*, 6(1), pp. 58–65. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/42944>.
- Rifnil Aufa, G. and Taufik, T. (2020) ‘Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas II Sekolah Dasar (Studi Literatur)’, *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), p. 2020. Available at: <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>.
- Rusdinal, T. S. (2022) ‘Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS BLENDED LEARNING TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH Abstrak Pendahuluan Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan paradigma pada dunia pendidikan, dimana dampak pada pembelajaran. P’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), pp. 378–387. Available at: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>.
- Triyatno, Fauziati, E. and Maryadi (2022) ‘Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam perspektif filsafat progresivisme John Dewey’, 17(2), pp. 17–23.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K. and Suratno, S. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh’, *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu*

Sosial, 2(1), pp. 458–470. doi:
10.38035/jmpis.v2i1.583.