

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS FLIPBOOK MAKER

Sugeng Triyanto¹, Muhammad Suhairi², Suriani Sari³

^{1,2,3}Prodi Magister Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Pontianak,
Jalan Ampera No. 88 Pontianak, Kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat.

¹e-mail: sugengtriyanto@gmail.com

Submitted
2024-07-01

Accepted
2024-08-30

Published
2024-12-31



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek uji coba terdiri dari 3 guru dan 71 siswa sekolah dasar, yang mengikuti skala uji coba kecil dan besar. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan siswa, serta tes untuk mengukur efektivitas pembelajaran melalui pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis *flipbook maker* sangat layak, dengan persentase kelayakan materi Kesehatan 85%, materi pendidikan 96%, dan media 91,1%. Respon guru dan siswa pada skala kecil dan besar juga menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi. Media pembelajaran ini terbukti lebih efektif dari pada modul cetak, dengan nilai *t* hitung sebesar 21,205 yang menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran; kurikulum merdeka; bahaya narkoba; *flipbook maker*.

Abstract

*This research aims to develop flipbook maker-based learning media following the Independent Curriculum for elementary school students, especially in Physical Education subjects. The research method uses Research and Development with the ADDIE model. The test subjects consisted of 3 teachers and 71 elementary school students who participated in small and large-scale trials. The instruments used in data collection were questionnaires to obtain feedback from teachers and students, as well as tests to measure learning effectiveness through pretest and posttest. The results of the research show that the flipbook maker-based Merdeka Curriculum learning media is very feasible, with a percentage of suitability for health material of 85%, educational material of 96%, and media of 91.1%. The response of teachers and students on a small and large scale also shows a high level of acceptance. This learning media was proven to be more effective than printed modules, with a calculated *t* value of 21.205 which indicates the effectiveness of this media in increasing students' understanding.*

Keywords: learning media, independent curriculum, dangers of drugs, flip book maker



PENDAHULUAN

Pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna mempermudah kegiatan belajar. Inovasi dalam sistem pembelajaran yang mengarah ke digitalisasi menjadi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas Pendidikan (Yang et al., 2022). Teknologi diharapkan mampu mengubah pendekatan pembelajaran dari yang terpusat pada guru menjadi lebih berfokus pada siswa (*student-centered*). Oleh karena itu, penting bagi media pembelajaran untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi (IT) guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai pendidik di era modern, guru perlu menguasai teknologi IT agar dapat mendukung proses pembelajaran dan pengembangan pribadi (Rozi, 2020). Hal ini sejalan dengan regulasi dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam teknologi informasi. Kemampuan ini diperlukan untuk pengembangan pribadi dan mendukung proses belajar (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru, 2007).

Kurikulum Merdeka menjadi inisiatif terbaru yang diperkenalkan kementerian pendidikan dengan tujuan menghasilkan peserta didik yang siap menghadapi perubahan masa depan. Pengembangan Kurikulum Merdeka diinisiasi sebagai langkah pertama dalam memulihkan sistem pendidikan di Indonesia setelah terdampak pandemi (Zahir et al., 2022). Sebelumnya dikenal dengan istilah Kurikulum *Prototipe*, Kurikulum Merdeka dirancang sebagai kerangka kerja yang lebih *fleksibel*, fokus pada materi inti. Konsep Kurikulum Merdeka menekankan pada kemandirian, memberikan kebebasan kepada setiap siswa dalam menjangkau pendidikan *formal* maupun *non-formal* (Manalu et al., 2022). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Ainia, 2020) yang menyoroti bahwa Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada keleluasaan dan kreatifitas, yang berpotensi membentuk karakter siswa yang mandiri.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Astuti et al., 2021). Perubahan dalam kegiatan belajar saat ini, yang mengarah kepada pembelajaran *online*, menekankan perlunya guru untuk dapat menciptakan

materi pembelajaran yang efektif. Bahan pembelajaran (*learning materials*) merupakan kumpulan materi pelajaran yang disusun sistematis, memberikan gambaran lengkap tentang kompetensi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran (Ritonga et al., 2022). Sejak pandemi Covid-19, sistem pembelajaran di sekolah, termasuk sekolah dasar, banyak beralih ke metode hybrid dan daring. Hal ini membuat para guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dalam bentuk digital yang lebih interaktif.

Flipbook digital menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk digunakan di sekolah dasar. Pengalaman pembelajaran selama pandemi telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan teknologi. Banyak siswa yang kini terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *handphone*, yang juga digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. *Flipbook* memungkinkan penyampaian materi secara visual dan interaktif, yang sangat membantu dalam memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan dengan cara konvensional (Wibowo & Pratiwi, 2018). Mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak usia 7-12 tahun berada dalam Tahap Operasional Konkret, di mana mereka mulai berpikir logis tentang benda konkret dan kejadian nyata. *Flipbook* dapat menyajikan informasi secara visual yang konkret, mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Mulyaningsih & Saraswati, 2017).

Namun, media pembelajaran yang ada saat ini, seperti modul cetak, memiliki berbagai kelemahan. Modul cetak umumnya bersifat statis, kurang interaktif, dan terbatas dalam hal ilustrasi serta penggambaran konsep-konsep abstrak. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi tidak optimal, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi, seperti pencegahan penyalahgunaan narkoba. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, beberapa kekurangan yang ditemukan pada media pembelajaran yang ada adalah sebagai berikut: 1) Materi yang dikembangkan masih menerapkan Kurikulum 2013, sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengajaran di bawah Kurikulum Merdeka yang lebih fleksibel (Putra et al., 2023); Materi yang dikembangkan terkait dengan mata pelajaran lain, sehingga tidak fokus pada pengembangan materi yang sesuai dengan tema tertentu, seperti bahaya narkoba bagi siswa SD (Asmi et al., 2018); 3) Akses



terbatas bagi yang memiliki perangkat laptop, sehingga membatasi sebagian siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara maksimal (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016); 4) Belum terdapat teks, gambar, pembelajaran untuk setiap materi, serta kuis interaktif, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendalam (Noor Mayaminiy Maulidah et al., 2021); dan 5) Resolusi gambar yang rendah dan kurang jelas, yang mempengaruhi kualitas visualisasi materi pembelajaran dan kesulitan siswa dalam memahaminya (Erawati et al., 2022).

Survei yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) bersama dengan Pusat Riset Masyarakat dan Budaya dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) menunjukkan peningkatan prevalensi penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar. Dari 2019 hingga 2021, prevalensi penyalahgunaan narkoba meningkat sebesar 0,15%, dari 1,80% pada 2019 menjadi 1,95% pada 2021 (Agus Irianto, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penyalahgunaan narkoba sering kali terjadi karena rasa ingin tahu dan tekanan sosial, yang sebagian besar terjadi pada usia remaja dan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penting untuk mulai memberikan pendidikan tentang bahaya narkoba di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan mengenai bahaya narkoba bagi kesehatan perlu dimulai sejak dini, khususnya di sekolah dasar (Rahmayanty et al., 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, materi tentang zat berbahaya telah dimasukkan dalam pelajaran Penjasorkes kelas V. Penggunaan media menarik dan gambar yang relevan dapat mempermudah pemahaman siswa (Hamdani, 2011). Namun, materi ajar yang ada masih terbatas dan ilustrasi gambar kurang optimal, membuat pemahaman siswa menjadi kurang konkret. Guru juga menganggap media digital sangat penting untuk mendukung penyampaian materi, tetapi media yang ada terbatas pada buku teks. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kualitas materi ajar dan penggunaan media digital yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba.

Dengan merujuk pada penjelasan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Inovasi Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Flipbook Maker*" dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan

kesadaran dan kehati-hatian terhadap interaksi antar pelajar serta yang dapat mempermudah pemahaman pada materi bahaya narkoba bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan, proses pengembangan dilakukan dengan memastikan tingkat validitas. Proses dimulai dengan menganalisis kebutuhan dan diikuti dengan menguji efektivitas produk di lapangan (Kurniawan et al., 2020). Metode pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Analisis peserta didik mencakup evaluasi tahap perkembangan dan kemampuan kognitif berdasarkan berbagai faktor seperti pengalaman individu dan latar belakang lingkungan. Analisis tujuan bertujuan untuk memastikan pengembangan media pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran (Abidin, 2007). Analisis teknologi meninjau sarana dan prasarana yang diperlukan agar media pembelajaran dapat digunakan, dan analisis materi mengacu pada kurikulum yang diterapkan, khususnya dalam konteks materi bahaya narkoba.

Pada tahap desain, dilakukan pembuatan desain yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *flipbook* tentang bahaya narkoba. Desain ini mencakup penetapan capaian dan tujuan pembelajaran, penyusunan tes atau alat evaluasi, perancangan produk awal beserta struktur materi, pengumpulan bahan materi, dan penyusunan instrumen penilaian. Tim kerja dibentuk dengan tugas dan tanggung jawab yang jelas, dan jadwal penelitian disusun untuk memastikan pengaturan waktu yang efisien. Spesifikasi media meliputi elemen-elemen seperti tema, gaya penulisan, teks, animasi, dan musik. Struktur materi disusun sesuai dengan prinsip pembelajaran yang relevan dengan kurikulum, dan *storyboard* dibuat sebagai panduan grafis bagi pengembang.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk berdasarkan kerangka desain yang telah disusun. Materi yang telah dikumpulkan diintegrasikan menggunakan aplikasi Canva dan *dieksport* ke aplikasi Heyzine untuk pembuatan



flipbook. Kuesioner validitas produk dibuat untuk dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi, serta mendapatkan tanggapan dari guru dan peserta didik. Validasi produk oleh ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Setelah menerima masukan dan melalui proses validasi, produk direvisi untuk mengatasi kelemahan yang teridentifikasi.

Implementasi merupakan tahap penting dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba pertama kali dilakukan pada sekelompok kecil dengan 15 siswa di SD Negeri 02 Nanga Mahap. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan kecil pada media pembelajaran dan mengevaluasi kelayakan produk. Setelah mendapatkan masukan dan melakukan perbaikan, implementasi selanjutnya dilakukan pada kelompok yang lebih besar di SD Negeri 01 Nanga Mahap, yang melibatkan 56 siswa. Tujuan dari uji coba pada kelompok besar ini adalah untuk menilai tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran dan mengevaluasi efektivitas serta kelayakannya dalam konteks yang lebih luas. Data yang terkumpul digunakan untuk mengevaluasi kekurangan, hambatan, dan potensi perbaikan pada media pembelajaran berbasis *flipbook* ini.

Tahap evaluasi dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan kesalahan dapat segera diperbaiki. Evaluasi dilakukan di setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi, kemudian evaluasi ahir dilakukan pada akhir proses pengembangan untuk menilai kualitas dan kelayakan produk secara menyeluruh (Hadi & Agustina, 2016). Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi hingga produk dianggap layak digunakan.

Uji efektivitas dilakukan pada 26 siswa di SD Negeri 04 Teluk Kebau menggunakan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test* untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba (Minarta & Pamungkas, 2022). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur pemahaman siswa terdiri dari tes tertulis, yang mencakup *pre-test* dan *post-test*. Tes ini dirancang khusus untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*. *Pre-test* diberikan sebelum siswa mempelajari materi menggunakan *flipbook*, sementara *post-test* diberikan

setelah pembelajaran untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, khususnya mengenai bahaya narkoba.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa memahami bahaya narkoba dengan cara yang menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media pembelajaran berbasis flipbook, tetapi juga bertujuan untuk menyediakan alat yang dapat mendukung kompetensi siswa dalam mengenal dan mencegah bahaya narkoba sejak dini.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian dalam angket validasi (Made Intan Asri Devi, 2020). Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan fokus pada validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian dari pengguna (peserta didik) dan pengguna (guru). Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari wawancara serta saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan penilaian dari pengguna (peserta didik) dan pengguna (guru).

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$: Jumlah nilai ideal dalam item

Tabel 1 Kriteria Validasi

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	81 % - 100 %	Sangat Valid (digunakan tanpa direvisi)
2.	61 % - 80 %	Valid (digunakan dengan revisi kecil)
3.	41 % - 60 %	Kurang Valid (tidak digunakan karena perlu revisi)
4.	21 % - 40 %	Tidak Valid (tidak digunakan)
5.	0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid (Tidak digunakan)

(Fitri, & Haryanti, 2020)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital yang dapat diakses melalui PC maupun *smartphone*, dengan fokus pada materi tentang bahaya narkoba. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan elemen interaktif seperti gambar, video animasi, dan kuis. Dapat diakses dan diunduh secara gratis, media ini dibuat menggunakan *Canva* untuk desain dan diunggah dalam bentuk PDF interaktif melalui platform *Heyzine Flipbook*. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan kualitas yang optimal.

Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media *konvensional*, seperti modul cetak, yang memiliki kelemahan dalam hal kurangnya interaktivitas, keterbatasan visual, dan akses yang terbatas pada perangkat tertentu. Sebagai contoh, modul cetak sering kali kurang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, seperti yang diungkapkan oleh Putra et al. (2023). Selain itu, materi yang ada di banyak media pembelajaran seringkali tidak fokus pada tema tertentu, seperti yang diungkapkan oleh Asmi et al. (2018), dan sulit diakses tanpa perangkat tertentu, seperti laptop (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Dalam media berbasis *flipbook* ini, siswa dapat mengakses materi melalui perangkat *smartphone*, meningkatkan inklusivitas.

Analysis (Analisis)

Pertama yang dilakukan adalah analisis (*analysis*), yang mencakup analisis kebutuhan serta analisis awal dan akhir. Analisis dilakukan dengan membagikan angket berisi pertanyaan kepada 56 siswa. Berikut adalah hasil dari analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan.

Tabel 2 Hasil analisis kebutuhan

No	Indikator	Presentase (%)
1.	Peserta didik memiliki <i>smartphone</i> pribadi dan terampil menggunakannya	92,86 %
2.	Peserta didik bersemangat apabila pembelajaran menggunakan media interaktif	96,43 %
3.	Peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif pada materi bahaya narkoba	100 %

Hasil analisis kebutuhan pada tabel 2 di atas, sebanyak 92,86% peserta didik memiliki smartphone pribadi dan terampil menggunakannya. Sebanyak 96,43% peserta didik bersemangat jika pembelajaran menggunakan media interaktif, dan 100% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mempelajari bahaya narkoba.

Design (Desain)

Dalam perencanaan penelitian ini, dilakukan pembuatan desain *flipbook* tentang bahaya narkoba, yang mencakup pembentukan tim kerja, penyusunan jadwal penelitian, dan spesifikasi media seperti tema, gaya penulisan, teks, animasi, dan musik. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta mencakup teks, gambar, video, dan animasi. Struktur materi mengikuti prinsip pembelajaran dan tujuan kurikulum, dengan storyboard sebagai panduan pengembang. Evaluasi desain dilakukan dengan masukan dari dosen pembimbing dan rekan guru untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik media

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini produk berupa media pembelajaran Kurikulum Merdeka akan dinilai kelayakannya oleh para penelaah untuk mendapatkan masukan dan penilaian. Desain produk dikembangkan melalui langkah-langkah berikut: peneliti mengintegrasikan materi yang telah terkumpul dan mendesainnya menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi yang menawarkan berbagai alat untuk membuat desain (Alfian et al., 2022), kemudian mengekspor ke aplikasi Heyzine sesuai pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook*. *Heyzine Flipbook* adalah situs web yang menyediakan layanan konversi PDF ke *flipbook* secara gratis, dengan efek membuka halaman yang menyerupai buku elektronik (Manzil & Thohir, 2022). Setelah revisi terakhir, produk siap untuk validasi. Kuesioner validitas produk dibuat untuk dievaluasi oleh ahli dan pengguna. Validasi oleh ahli media dan ahli materi bertujuan mendapatkan penilaian dan saran tentang kesesuaian materi dan tampilan media. Setelah menerima masukan dari para ahli dan melalui proses validasi, kelemahan produk diidentifikasi dan diperbaiki.



Tabel 3 Data hasil validasi ahli media

No	Indikator	$\sum x$	X_i	Presentase (%)	Katagori
1.	Desain dan Tampilan	40	34	85 %	Sangat Valid
2.	Interaktivitas	20	19	95 %	Sangat Valid
3.	Manfaat	15	14	93,3 %	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		75	67	91,1 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 67 dengan persentase 91,1%, sehingga dikategorikan sebagai sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4 Data validasi ahli materi kesehatan

No	Indikator	$\sum x$	X_i	Presentase (%)	Katagori
1.	Pengetahuan tentang narkoba	10	9	90 %	Sangat Valid
2.	Dampak kesehatan	20	19	95 %	Sangat Valid
3.	Pencegahan dan penanggulangan	20	14	70 %	Valid
Rata-rata keseluruhan		50	42	85 %	Sangat Valid

Hasil penilaian validator ahli materi bidang kesehatan, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 42 dengan persentase 85%, sehingga dikategorikan sebagai sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 5 Data validasi ahli materi pendidikan jasmani

No	Indikator	$\sum x$	X_i	Presentase (%)	Katagori
1.	Isi	20	20	100 %	Sangat Valid
2.	Pembelajaran	30	28	93,3 %	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		50	48	96 %	Sangat Valid

Hasil penilaian validator ahli materi bidang pendidikan jasmani, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 48 dengan persentase 96%, sehingga dikategorikan sebagai sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Produk media pembelajaran *flipbook* diuji coba melalui dua tahap. Implementasi pertama dilakukan di SD Negeri 02 Nanga Mahap dengan melibatkan satu guru dan 15 siswa untuk mengidentifikasi kesalahan dan mengevaluasi kelayakan media. Hasilnya menunjukkan respons guru dengan skor 90 (90%) dan siswa 1400 (93,3%), mengindikasikan media sangat valid dan layak. Pada implementasi kedua, media diterapkan di SD Negeri 01 Nanga Mahap dengan 2 guru dan 56 siswa. Respons guru mencapai skor 180 (90%) dan siswa 4590 (90,7%), yang juga menilai media sebagai sangat valid dan layak digunakan.

Evaluation (Evaluasi)

Setiap fase dalam pengembangan media selalu dievaluasi secara terus-menerus untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini. Evaluasi dilakukan di setiap tahap, dari analisis hingga implementasi, untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan kecil, kemudian evaluasi dilakukan pada akhir proses pengembangan untuk menilai kualitas dan kelayakan produk secara menyeluruh. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang belum terpenuhi. Setelah tidak ada lagi revisi yang diperlukan, media tersebut dianggap layak untuk digunakan.

Uji efektivitas

Tabel 6 Uji t Pretest dan Posttest Pengetahuan Peserta Didik

Data	Rata-rata	t_ hitung	Sig	t_ tabel(²⁵)	Selisish	Peningkatan
<i>Pretest</i>	53,46	21,205	0,000	2.05954	38,46	71,94 %
<i>Posttest</i>	91,92					

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 6 di atas, ditemukan nilai t hitung sebesar 21,205, dengan nilai t tabel (df 25) sebesar 2.05954 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Rata-rata skor pre-test adalah 53,46, sedangkan setelah peserta didik diberikan media pembelajaran *flipbook*, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 91,92. Analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook maker* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V sekolah Dasar dalam memahi materi bahaya narkoba.



Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu menyediakan alat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya narkoba. Evaluasi yang ketat dan hasil uji efektivitas yang signifikan menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan secara luas dalam konteks pendidikan dasar

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis *Flipbook Maker* efektif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi bahaya narkoba kelas V. Media ini telah diuji coba dan terbukti lebih efektif dibandingkan modul cetak, dengan pengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa. *Flipbook Maker* memudahkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat Android, sehingga membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2007). Analisis Kebutuhan Pembelajaran dan Analisis Pembelajaran dalam Desain Sistem Pembelajaran. *Jurnal Suhuf*, 19(1), 60–69.
- Agus Irianto, dkk. (2021). *Survei Nasional Penyalah Gunaan Narkoba Tahun 2021*. Jakarta: Pusat Penelitian, Data, dan Informasi Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembanagan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Asmi, A. R., Dhita Surbakti, A. N., & C., H. (2018). E-Module Development Based Flip Book Maker for Character Building in Pancasila Coursework Sriwijaya University. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1.
- Astuti, A., Panjaitan, R. G. P., & Titin, T. (2021). Kelayakan Media Video

- Pembelajaran pada Submateri Sistem Endokrin. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 290.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71–80.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajak Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Kurniawan, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 183–195.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86.
- Manzil, E. F., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112–126.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–



199.

- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25.
- Noor Mayaminiy Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, & Lailatul Mubarakah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–84.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru (2007).
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
- Rahmayanty, D., Addinda, D., Oktrianda, A., & Ananda, S. (2023). Pemahaman Tentang Bahaya Narkoba Terhadap Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3441–3449.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
- Rozi, B. (2020). Problematika Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 33–47.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 55–62.