



Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Srikaton

Laura Permata Sahara^{1*}, Andri Valen¹, Cahyo Dwi Andita¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2988>

Article Info:

Received : 21 Juli 2026
Revised : 11 Agustus 2026
Accepted : 22 Agustus 2026
Published : 24 September 2026

Correspondence:

Laura Permata Sahara

Phone:

Abstract: This study aimed to develop a digital flipbook based on the contextual approach for fourth-grade students at SD Negeri 1 Srikaton, ensuring it was valid, practical, and effective. The research subjects included experts, teachers, and fourth-grade students at the school. Data collection involved observation, interviews, questionnaires, and tests, utilizing questionnaire sheets and written test items as instruments. The results demonstrated that the developed product was valid, achieving scores of 0.95 from the language validator, 0.95 from the media validator, and 0.85 from the material validator. Analysis of practicality sheets completed by educators and students indicated that the product met practicality criteria with a score of 93.44%. Furthermore, the effectiveness analysis yielded an average N-Gain score of 0.70, placing it in the high category. Based on these findings, the digital flipbook based on the contextual approach for fourth-grade IPAS (Natural and Social Sciences) learning at SD Negeri 1 Srikaton proved to be valid, practical, and effective, making it suitable for use in the classroom.

Keywords: IPAS; Contextual; Digital Flipbook Media; Development; Elementary Scholl (SD).

Citation: Sahara, L. P., Valen, A., & Andita, C. D. (2026). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5736–5740. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2988>

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Munandar et al., 2022:2). Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, metode pendidikan harus terus berinovasi agar dapat menjawab kebutuhan peserta didik. Guru juga sebagai fasilitator memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berhasil mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Upaya ini akan tercapai apabila guru mampu mengembangkan belajar bermakna. Faktor-

faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif orang belajar (Valen & Egok, 2020:182)

Menurut Meylovvia & Julianto, (2023:85) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dengan demikian, pembelajaran IPAS diharapkan mampu membantu peserta didik memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Srikaton pada tanggal 09 September 2025, diperoleh informasi bahwa nilai KKTP

mata pelajaran IPAS adalah 65 dan nilai siswa masih yang banyak di bawah KKTP. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang dan hanya 7 siswa (35%) yang sudah dalam kategori tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa (65%). Nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 54,75 sehingga pembelajaran belum dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Srikaton kepada guru dan siswa ditemukan beberapa fenomena antara lain siswa kesulitan dalam memahami materi, banyak siswa yang kurang fokus pada saat proses pembelajaran, dan masih kurang adanya pembelajaran IPAS yang aktif.

Berdasarkan analisis kinerja dan kebutuhan, siswa memerlukan proses pembelajaran yang interaktif dan bukan hanya menggunakan buku teks saja. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar menjadi interaktif dan menambah rasa semangat siswa salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan pemanfaatan fasilitas proyektor dan WiFi yang ada di SD Negeri 1 Srikaton. Media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas (Sultan & Tirtayasa, 2019). Media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan.

Flipbook digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan materi layaknya buku cetak tetapi dalam bentuk digital, yang memungkinkan halaman dibalik secara virtual dan dilengkapi elemen teks, gambar, animasi, suara, dan video (Prastowo et al., 2025:2250) Dengan karakteristik tersebut, *flipbook* digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik.

Pendekatan kontekstual ini merupakan pendekatan untuk mengajak siswa belajar ke dalam kehidupan yang langsung dialami siswa. Pendekatan kontekstual ialah pendekatan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan yang dialami peserta didik (Babunnajah et al., 2025:51) Oleh karena itu, melalui pembelajaran kontekstual peserta didik diharapkan mampu memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam karena dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Sujana, 2022:244) berjudul "Media *Flipbook* Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar" Implikasi dalam penelitian ini yaitu media *flipbook* ini layak digunakan, karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pendidik untuk bisa memanfaatkan pembelajaran teknologi dalam pelaksanaan. Kebaruan penelitian penulis terletak pada isi media *flipbook* yang memuat materi IPAS kelas IV yang disajikan secara

kontekstual dengan contoh-contoh yang dekat dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa. Di dalamnya terdapat kegiatan pengamatan serta evaluasi yang mendorong siswa berpikir kritis dan menghubungkan konsep dengan pengalaman langsung. Selain itu, media dilengkapi dengan tampilan interaktif seperti gambar kontekstual dan quiz sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan pengembangan media *Flipbook* Digital berbasis Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Srikaton.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch & Dousay, (2023:41) model ADDIE adalah kerangka kerja pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang saling berkaitan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang terdiri dari hasil analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Presentase hasil analisis data validasi menurut Arikunto (2013:211) dapat dihitung menggunakan rumus:

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

- s = $r - lo$
- lo = Angka penilain validasi yang terendah (dalam hal ini = 1)
- c = Angka penilaian validasi yang tertinggi (dalam hal ini = 5)
- r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai
- n = Banyaknya ahli dan praktis yang melakukan penilaian

Untuk mengetahui kepraktisan media melalui angket respon guru menurut Sugiyono (2019:95) dan angket respon siswa menurut Arikunto (2013:282) menggunakan rumus sebagai berikut: Dari hasil angket kepraktisan guru dianalisis dengan cara:

$$K = \frac{F}{N \times 1 \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

- K = Presentase nilai kriteria
- F = Keseluruhan jawaban responden

- N = Skor tertinggi dalam angket
R = Jumlah responden

Dari hasil angket kepraktisan siswa dianalisis dengan cara:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Skor maksimal

Untuk mengetahui keefektifan media *flipbook* digital melalui hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap tersebut. Perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* menurut Sugiyono (2019:180) melalui rumus berikut ini:

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{ideal} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- (g) = Skor rata-rata gain yang dinormalisasi
S_{post} = Skor rata-rata teis akhir siswa
S_{pre} = Skor rata-rata teis awal siswa
S_{ideal} = Skor maksimum ideal

Hasil dan Diskusi

Tahapan pengembangan model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penjabaran tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS sebagai berikut:

Tahap analisis meliputi: analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Berdasarkan analisis kinerja didapatkan informasi dalam kegiatan proses belajar di kelas IV SD Negeri 1 Srikaton yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi, banyak siswa yang kurang fokus pada saat proses pembelajaran, dan masih kurang adanya pembelajaran IPAS yang aktif. Kemudian guru kelas IV telah menggunakan metode pembelajaran seperti metode ceramah dan diskusi. Namun hal ini tidak terlepas dari komponen guru dalam kegiatan pembelajaran yang penting untuk dipersiapkan yaitu seperti bahan ajar, suasana belajar, sumber belajar dan media. Pada proses pembelajaran ini guru telah menyediakan bahan ajar serta sumber belajar di kelas yaitu hanya berupa buku guru dan buku siswa, akan tetapi pada kegiatan pembelajaran ini masih kurang untuk menunjang keberhasilan hasil belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang

aktif dengan tidak adanya memaksimalkan dalam sebuah penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Tahap Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan observasi dan wawancara langsung dengan ibu Inggit Regita Sari, S.Pd. Selaku wali kelas IV SD Negeri 1 Srikaton, hal ini bertujuan untuk mengetahui terkait media pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan temuan dari hasil observasi diketahui bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi, banyak siswa yang kurang fokus pada saat proses pembelajaran, dan masih kurang adanya pembelajaran IPAS yang aktif. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS untuk membentuk siswa pada proses pembelajaran supaya mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik secara komprehensif. Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan observasi dan wawancara pada tanggal 09 September 2025 dengan wali kelas IV. Hasil yang diperoleh dari wawancara yaitu: Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Srikaton kelas IV menggunakan Kurikulum Merdeka yang memiliki Capaian Pembelajaran yaitu Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan media yang digunakan belum memanfaatkan media teknologi seperti *flipbook* digital, sehingga belum mampu membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS dan belum mendukung pemahaman konsep secara lebih interaktif.

Tahap *Design*, pada tahap ini melakukan perancangan, membuat, mengembangkan, dan menghasilkan media *flipbook* digital. Seperti menyusun tes acuan patokan untuk *pre-test* dan *post-test*, pemilihan media *flipbook* digital dipilih sebagai sarana penyampaian materi pada proses pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya pemilihan desain media menggunakan aplikasi canva.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Bahasa	0,95%	Sangat Valid
Ahli Media	0,95%	Sangat Valid
Ahli Materi	0,85%	Sangat Valid

Tahap *Development*, tahap ini, produk yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji kevalidannya kepada tiga para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Penilaian ini dilakukan sebelum media *flipbook* digital digunakan dalam uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media tersebut. Dari hasil validasi ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 0,95% dengan kategori sangat valid.

Ahli media memperoleh presentase sebesar 0,95% dengan kategori sangat valid dan ahli materi mendapatkan presentase sebesar 0,85% dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi perolehan skor pada validasi bahasa, media, dan materi disajikan pada tabel diatas. Dari hasil tabel tersebut media *flipbook* digital valid

untuk digunakan. Tahap *Implementation*, Pada tahap penerapan ini melakukan uji coba kepraktisan guru, *one to one*, *small group*, dan uji coba kelompok besar. Adapun rekapitulasi hasil angket respon guru, uji coba *one to one* dan *small group* dan perhitungan skor dalam bentuk presentase yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Respon Guru, Uji Coba *One to One*, dan *Small Group*

Penilai	Skor Maksimal	Skor	Presentase
Guru	50	46	92%
Uji coba <i>one to one</i>	30	27	90%
Uji coba <i>small group</i>	60	59	98%
Rata-rata			93,44%
Kategori			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa media *flipbook* digital materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan mendapatkan respon baik dari siswa dan guru mendapatkan presentase rata-rata sebesar 93,44% dengan kategori sangat praktis. Adapun uji coba kelompok besar memperoleh N-Gain Score 0,70 dengan kategori tinggi. Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pre-Test	Post-Test
Jumlah	950	1675
Rata-rata	47,5	83,75
N-Gain Score		0,70
Kriteria		Tinggi

Berdasarkan tabel 3 membuktikan bahwa media *flipbook* digital materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan kategori tinggi.

Tahap *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan revisi terhadap produk akhir yang merupakan penyempurnaan produk dari hasil validasi para ahli, dan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan. Tahap evaluasi ini merujuk pada hasil validasi, respon guru dan peserta didik uji *one to one* dan uji kelompok kecil berdasarkan hasil uji coba produk yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi penulis memastikan bahwa produk yang dikembangkan berupa *flipbook* digital sudah mencapai standar kualitas yang diharapkan dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penerapannya pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan di kelas IV SD Negeri 1 Srikaton.

Kesimpulan

Hasil penelitian disimpulkan bahwa:

- 1) Kevalidan media *flipbook* digital berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Srikaton didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, produk berada dalam kategori "Tinggi". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Srikaton valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Kepraktisan media *flipbook* digital berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Srikaton, didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji *one to one*, kelompok kecil, dan uji kepraktisan pendidik diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria "Sangat Praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar dan sangat praktis digunakan peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Keefektifan media *flipbook* digital berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Srikaton memiliki klasifikasi keefektifan tinggi, berdasarkan hasil pre-test dan post-test sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan seluruh peserta didik SD Negeri 1 Srikaton yang telah memberikan izin, bantuan serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga serta semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Babunnajah, S., Banten, P., Rofiq, A., Nursilmi, D., Babunnajah, S., & Banten, P. (2025). Relevansi Al - Qur ' an dan Hadis di Era Modern : Pendekatan Kontekstual sebagai Jembatan Nilai dalam Kehidupan Studi Siswa Kelas X MA Anwarul Hidayah Menes Heri Setiaji Pendahuluan Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa Pendidikan Agama Islam. 01(01).
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2023). *Survey of instructional design models* (6th ed.). Routledge.
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244–258. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.46404>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar ipas siswa kelas ivSdn Pejagan 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. https://www.academia.edu/download/91021639/7757_24249_1_PB_2_.pdf
- Prastowo, B. F., Basori, M., & Kurnia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 2248–2259.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. 2(1).
- Valen, A., Ekok, A. S., Guru, P., Dasar, S., & Lubuklinggau, S.-P. (2020). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Student Team Achievement Division Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu (Vol. 04, Issue 2)*. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa