

Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Berbantuan *Flipbook Maker* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD

Nida Ulfa Nurhidayah¹, A. R. Supriatna², Endang M. Kurnianti³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: nidaulfanurhidayah@gmail.com¹, arsupriatna@gmail.com²,
ekurnianti@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) yang dikembangkan melalui aplikasi *flipbook maker* pada muatan pembelajaran IPA materi "Sistem Peredaran Darah" di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan lima tahap model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kebon Baru 09 Jakarta Selatan. Hasil penelitian berdasarkan *expert review* para ahli menunjukkan kelayakan media pembelajaran MAJINATIF melalui *flipbook maker* dengan presentase sebesar 92,10% dari ahli materi, 98,61% dari ahli bahasa, dan 79,34% dari ahli media dengan kategori "sangat baik". Hasil uji coba pengguna kepada guru dan peserta didik, masing-masing memperoleh presentase 100% dengan kategori "sangat baik". Selain itu, setelah menggunakan media pembelajaran sebagai pengayaan peserta didik memperoleh nilai rata-rata 92,25 dan memperoleh presentase penilaian terhadap media sebesar 97,20% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* sangat layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran IPA materi "Sistem Peredaran Darah" Kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran; MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif); Flipbook Maker; IPA

Abstract

The study aims to development a product in the from of MAJINATIF (Educational Smart Magazine) learning media which was developed through the flipbook maker application on science learning content "Circulatory System" material in class V elementary school. The study uses the Reseach and Development (RnD) research method, with of five stage the ADDIE research model (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). The subject in this study were Grade V students at SDN Kebon Baru 09, South Jakarta. The results based on expert reviews showed the feasibility of MAJINATIF learning media assisted by flipbook maker with a percentage of 92,10% form materials experts, 98,61% from linguist, and 79,34% from media expert with "excellent" categories. The result of user trials for teachers and students, each obtained a percentage 100% with "excellent" categories. Furthermore, after using learning media as exercise, student get average score of 92,25 and get percentage of 97,20% of media assesment with "excellent" categories. Based on the results, it can be conclude that MAJINATIF (Educational Smart Magazine) learning media assisted by flipbook maker is very suitable to supporting the science learning proses for class V Elementary School of "Circulatory System" material.

Keywords : *Learning media; MAJINATIF (Educational Smart Magazine); Flipbook Maker; Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini menetapkan pelaksanaan Kurikulum 2013, hal ini diperkuat oleh penerbitan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 253/KEP.D/KR/2017. Tentang Penetapan Satuan Pendidikan Pelaksanaan Kurikulum 2013 Tahun 2017 (Direktorat Jendral Anak Usia Dini, 2020). Dalam kurikulum 2013 ini muatan pelajaran terintegrasi dalam satu tema. Tidak hanya itu, kurikulum 2013 mengedepankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pada proses pembelajaran *student centered*, peserta didik aktif memanfaatkan lingkungan belajar untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah guru itu sendiri, peserta didik lain, bahan atau materi ajar dan sumber belajar lainnya serta fasilitas yang mendukung pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ini sejalan dengan teori operasional konkret Piaget yang terjadi antara usia 7 sampai 11 tahun (Santrock, 2017).

Hal ini juga sejalan dengan kemampuan IPA, yaitu: (1) untuk mengetahui apa yang diamati; (2) kemampuan memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen; (3) dikembangkannya sikap ilmiah (Tadius, 2019). IPA merupakan studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Oleh karena itu, dibutuhkanlah bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran IPA, keberhasilan proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi pada tingkat literasi peserta didik. Namun, pada era *milenial* saat ini tingkat literasi peserta didik mulai menurun, peserta didik lebih memilih untuk berlama-lama dengan gawai dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Hal ini dikarenakan, generasi yang lahir pada tahun 2000an merupakan generasi *digital native*, yaitu generasi yang lahir pada era digital (Ikha Listyarini, 2020). Oleh karena itu, teknologi seperti gawai sudah tidak asing dan sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik. Tidak hanya itu, bahan ajar yang digunakan sekarangpun dirasa belum cukup menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Karena, penyampaian yang tidak menarik membuat peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran dan masih belum banyak ketersediaan bahan ajar yang dapat dijangkau dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian tersebut, proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan bahan ajar saja tetapi juga membutuhkan bantuan media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Hamid, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SDN Kebon Baru 09 Pagi, didapatkan informasi bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan beberapa materi IPA, karena materi yang dirasa cukup sulit dimengerti oleh peserta didik sehingga guru harus menggunakan media pembelajaran, namun terkadang media yang digunakan belum bersifat praktis dalam penggunaannya sehingga dirasa belum cukup untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar mandiri dan tidak efisien untuk digunakan di luar sekolah.

Melihat permasalahan-permasalahan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berupa Majalah Pintar Edukatif atau bisa disebut MAJINATIF melalui aplikasi *flipbook maker* dalam mengembangkannya, dengan harapan mampu menarik perhatian dan menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Sebelumnya sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan majalah sebagai media pembelajaran.

Salah satunya dikembangkan oleh Muhammad Yusuf Setia Wardana dan Suci Lintiasri. dengan judul jurnal "Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Pada Pembelajaran Sains Untuk Anak". Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA dengan MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) dinyatakan layak diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya, penelitian dan pengembangan dilakukan

oleh Henry Januar Saputra dan Qoriati Musafanah dengan judul jurnal “Pengembangan Media Koran Melalui *Flipbook* Berupa *E-Book* Pada Materi IPA”. Hasil pengembangan membuktikan media pembelajaran berbentuk *flipbook* layak dan dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disajikan.

Perbedaan MAJINATIF yang peneliti kembangkan dengan pengembangan MAJINATIF sebelumnya adalah MAJINATIF berbantuan *flipbook maker* ini akan dibuat semenarik mungkin, produk yang dihasilkan berupa tautan web yang nantinya akan mudah diakses melalui jaringan internet kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik. Dilengkapi sajian audio visual melalui video lebih lanjut tentang materi yang disampaikan, serta dilengkapi fitur “Glosarium Pintar”, yaitu sebuah fitur yang menunjukkan definisi dari kata kunci (kata yang mengandung sains) pada sebuah teks saat pengguna mengkliknya.

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) 3 penerapan kognitif dan (KI) 4 penerapan psikomotor dan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Memahami organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia; 4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran IPA kelas V dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Berbantuan *Flipbook Maker* Dalam Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD”

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Borg and Gall dalam Hanafi juga mendefinisikan penelitian pengembangan yaitu *Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*. “Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan” (Hanafi, 2017). Berdasarkan pendapat tersebut penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *Research and development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang didalamnya terdiri dari beberapa tahapan-tahapan untuk menguji sebuah produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai validasi sebuah produk sehingga produk tersebut layak digunakan.

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Pada model ADDIE, terdapat 5 langkah untuk mengembangkan produk yaitu: 1) *Analyze* (menganalisis); 2) *Design* (desain/perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (implementasi); dan 5) *Evaluation* (evaluasi) (Cahyadi, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* ini adalah observasi, wawancara dan pemberian angket. Angket digunakan peneliti pada tahap uji ahli dan uji coba pengguna peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Sugiyono berpendapat statistik deskriptif kuantitatif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2018).

Perhitungan menggunakan statistik sederhana dengan angket *rating scale* *Rating scale* merupakan bagian dari kriteria evaluatif dan kategori penilaian yang menunjukkan sejauh mana perilaku, keterampilan atau strategi tertentu yang ditampilkan oleh seorang individu (Lira Erwinda, 2020). Tipe *rating scale* yang digunakan peneliti adalah *numerical scale* rentang 1 sampai dengan 4 dengan rincian 1 (sangat kurang baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), 4 (sangat baik) dalam penilaian uji ahli. Peneliti juga menggunakan instrumen dengan skala

Guttman. Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk menjawab pertanyaan yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Hidayat, 2021). Perhitungan dalam skala Guttman digunakan untuk penilaian oleh peserta didik dengan menggunakan rentang 0 sampai dengan 1 dengan rincian 0 (tidak) dan 1 (ya).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dengan guru kelas V SDN Kebon Baru 09 memperoleh informasi bahwa guru masih mendapat kendala dalam menyampaikan materi muatan IPA, khususnya materi sistem peredaran darah. Proses pembelajaran yang dilakukan juga belum pernah menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar selain buku, gambar, alat peraga, video pembelajaran dan lingkungan sekitar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dirasa belum cukup menarik perhatian peserta didik dalam belajar mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada peserta didik kelas V SDN Kebon Baru 09, peneliti mengamati proses pembelajaran secara daring membuat motivasi belajar peserta didik cukup rendah. Tidak banyak peserta didik yang memperhatikan proses pembelajaran berlangsung. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran dominan satu arah dan menggunakan bahan ajar serta media pembelajaran yang terbatas. Hasil observasi juga menunjukkan kurangnya tingkat literasi peserta didik dan hampir semua peserta didik sering menghabiskan waktu dengan gawainya baik hanya sekedar menonton video ataupun bermain *game*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti berupaya membuat pengembangan media pembelajaran yang menarik, berupa Majalah Pintar Edukatif (MAJINATIF) berbentuk tautan web sehingga mudah diakses saat terhubung jaringan internet melalui gawai yang dimiliki peserta didik. Dalam pengembangannya peneliti juga melakukan studi pustaka terkait majalah, penggunaan *flipbook maker* pada media pembelajaran dan karakteristik peserta didik, hal ini dilakukan agar optimalnya proses pengembangan media pembelajaran.

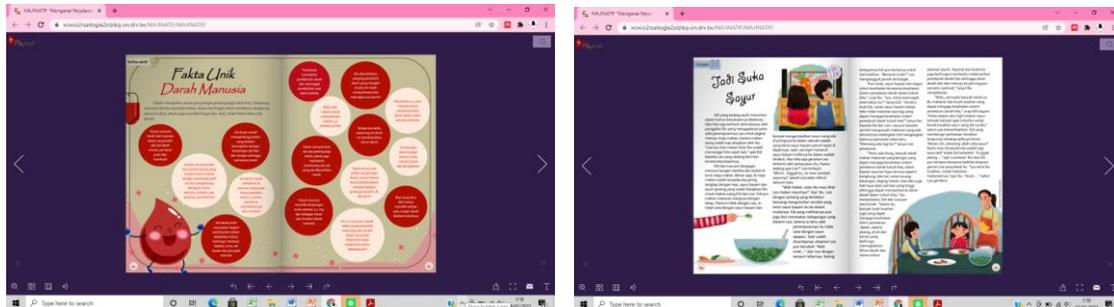
Design

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah perancangan. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang terdiri dari tiga proses, yaitu: 1) Pemilihan serta penulisan materi. Materi yang terdapat pada produk media pembelajaran merupakan pengembangan materi sistem peredaran darah pada muatan IPA di kelas V Sekolah Dasar yang dikemas kedalam konten-konten pilihan peneliti (tahukah kamu, pengetahuan, video, cerita pilihan, serba-serbi, eksperimen dan kuis MAJINATIF); 2) Pemilihan tipografi dan gambar animasi. Pemilihan tipografi berupa jenis dan ukuran huruf dengan menyesuaikan karakteristik usia perkembangan peserta didik. Gambar animasi yang digunakan dalam media merupakan gambar-gambar animasi yang peneliti gambar sendiri dan ada beberapa gambar animasi yang peneliti unduh melalui situs jaringan *pinterest* dengan ketentuan bebas lisensi. Sedangkan khusus pada konten cerita pilihan peneliti bekerjasama dengan seorang ilustrator dalam pembuatan gambar ilustrasi cerita; 3) Pembuatan *storyboard* media. Pada tahap ini peneliti membuat *storyboard* agar memudahkan peneliti mengembangkan desain media yang akan dibuat pada aplikasi *Microsoft Power Point*, sebelum nantinya dikembangkan lebih lanjut pada aplikasi *Flipbook Maker*.

Development

Terdapat tiga proses dalam pengembangan produk media pembelajaran MAJINATIF, yaitu: 1) Membuat desain tampilan media MAJINATIF pada *Microsoft Power Point* dan disimpan dalam format PDF; 2) Mengubah file PDF kedalam bentuk *flipbook* dan menyimpannya dalam format HTML5 menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Aplikasi *flipbook maker* digunakan peneliti untuk melengkapi desain dan penambahan fitur pada media. 3)

Mengkonversikan file HTML5 menjadi tautan web, yaitu dengan mengunggah file HTML5 kedalam *Google Drive* kemudian dihubungkan dengan situs jaringan *drv.tw* untuk dikonversikan menjadi tautan web, selanjutnya tautan web dipersingkat melalui situs jaringan *s.id*. Berikut merupakan contoh dari tampilan media MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* yang dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1. Tampilan MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif)

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk dinilai kelayakannya. Validasi ahli materi diperoleh dari pengisian angket yang terdapat 19 butir penilaian. Penilaian tersebut terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian, dengan perolehan presentase 92,10%. Validasi ahli bahasa diperoleh dari pengisian angket yang terdapat 18 butir penilaian. Penilaian tersebut terdiri dari dua aspek, yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian, dengan perolehan presentase 98,61%. Validasi ahli media diperoleh dari pengisian angket yang terdapat 23 butir penilaian. Penilaian tersebut terdiri dari dua tiga indikator, yaitu indikator penilaian ukuran MAJINATIF, desain cover MAJINATIF dan desain isi MAJINATIF, dengan perolehan presentase 79,34%. Berikut tabel hasil rekapitulasi validasi para ahli:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

Responden	Persentase (%)
Ahli Materi	92,10%
Ahli Bahasa	98,61%
Ahli Media	79,34%
Rata-rata Keseluruhan	89,16%

Berdasarkan hasil rekapitulasi *expert review* para ahli, media pembelajaran MAJINATIF memperoleh presentase 89,16%, sehingga produk masuk kedalam kategori sangat baik pada kriteria kelayakan produk dan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Setelah dinyatakan valid pada *expert review* oleh para ahli. produk yang dikembangkan Produk yang dikembangkan diuji kelayakannya kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas V SDN Kebon Baru 09. Adapun presentase kelayakan yang diperoleh dari uji coba pengguna kepada guru yaitu 100%. Berdasarkan presentase penilaian tersebut media pembelajaran MJINATIF berbantuan *flipbook maker* masuk kedalam kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh dari 15 butir penilaian pada angket yang telah disediakan. Penilaian tersebut terdiri dari empat aspek, yaitu aspek tampilan, materi, bahasa dan efektifitas.

Uji coba media kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar terdiri dari dua tahap, yaitu uji coba pengguna individu (*One to One Evaluation*) dan kelompok kecil (*Small Group Evaluation*). *One to one evaluation* melibatkan tiga peserta didik dan *Small Group Evaluation* melibatkan lima peserta didik. Hasil penilaian diperoleh dari pengisian angket yang terdapat 15 butir penilaian dengan lima aspek didalamnya, yaitu aspek isi media, tampilan fisik media,

penggunaan bahasa, pemahaman istilah-istilah sains dan penyajian materi. Adapun persentase kelayakan uji coba pengguna *One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation* memperoleh masing-masing presentase 100%.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk

Uji Coba Produk	Persentase (%)
One to One Evaluation	100%
Small Group Evaluation	100%
Rata-rata Keseluruhan	100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba produk, media pembelajaran MAJINATIF memperoleh presentase 100%, sehingga produk masuk kedalam kategori sangat baik.

Implementation

Media pembelajaran MAJINATIF yang telah divalidasi oleh para ahli dan diuji kelayakannya kepada pengguna diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SDN Kebon Baru 09 secara individu diluar jam Kegiatan Belajar Mengajar sebagai pengayaan untuk menunjang proses pembelajaran pada materi sistem peredaran darah. Peserta didik secara mandiri mengoperasikan media pembelajaran MAJINATIF, dengan mencoba fitur, membaca konten-konten dan menonton video pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran sebagai penambah wawasan peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan soal Teka-teki Silang dari salah satu konten yang ada pada media MAJINATIF sebagai pengayaan kepada peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah, peneliti juga meminta peserta didik untuk mengisi kuisioner penilaian media pembelajaran MAJINATIF. Berikut hasil rekapitulasi nilai pengayaan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran MAJINATIF pada responden kelas V SDN Kebon Baru 09.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Pengayaan Peserta Didik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran MAJINATIF Pada Responden Kelas V SDN Kebon Baru 09

No	Responden	Nilai Pengayaan Dalam Menggunakan MAJINATIF
1	R 1	100
2	R 2	80
3	R 3	80
4	R 4	90
5	R 5	80
6	R 6	100
7	R 7	90
8	R 8	100
9	R 9	100
10	R 10	100
11	R 11	100
12	R 12	90
13	R 13	100
14	R 14	100
15	R 15	80
16	R 16	90
17	R 17	100
18	R 18	90
19	R 19	80
20	R 20	100

21	R 21	100
22	R 22	90
23	R 23	100
24	R 24	80
25	R 25	100
26	R 26	100
27	R 27	80
28	R 28	100
29	R 29	90
30	R 30	80
31	R 31	90
Rata-rata		92,25

Hasil rekapitulasi nilai pengayaan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) pada materi sistem peredaran darah memperoleh nilai rata-rata 92,25. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran MAJINATIF layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran, karena dapat melatih kemampuan dan menambah wawasan peserta didik pada materi sistem peredaran darah, serta dapat digunakan secara mandiri maupun terbimbing dimana saja dan kapan saja.

Peserta didik juga memberikan penilaian terhadap media pembelajaran MAJINATIF yang digunakan diluar Kegiatan Belajar Mengajar sebagai media penunjang proses pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran majinatif sebagai penunjang proses pembelajaran:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik kelas V Terhadap Media Pembelajaran MAJINATIF Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran

No	Responden	Jumlah Butir Instrumen	Skor Kriteria	Skor yang Didapat	Persentase
1	R 1	15	15	15	100%
2	R 2	15	15	14	93,33%
3	R 3	15	15	13	86,67%
4	R 4	15	15	15	100%
5	R 5	15	15	13	86,67%
6	R 6	15	15	15	100%
7	R 7	15	15	15	100%
8	R 8	15	15	15	100%
9	R 9	15	15	15	100%
10	R 10	15	15	15	100%
11	R 11	15	15	15	100%
12	R 12	15	15	15	100%
13	R 13	15	15	15	100%
14	R 14	15	15	15	100%
15	R 15	15	15	14	93,33%
16	R 16	15	15	15	100%
17	R 17	15	15	15	100%
18	R 18	15	15	15	100%
19	R 19	15	15	13	86.67%
20	R 20	15	15	15	100%
21	R 21	15	15	15	100%
22	R 22	15	15	15	100%

23	R 23	15	15	15	100%
24	R 24	15	15	13	86,67%
25	R 25	15	15	15	100%
26	R 26	15	15	15	100%
27	R 27	15	15	14	93,33%
28	R 28	15	15	15	100%
29	R 29	15	15	15	100%
30	R 30	15	15	13	86,67%
31	R 31	15	15	15	100%
Jumlah			465	452	97,2%

Hasil rekapitulasi penilaian peserta didik kelas V Sekolah Dasar, media pembelajaran MAJINATIF memperoleh skor 452 dengan presentase 97,2%, sehingga media pembelajaran MAJINATIF masuk kedalam kategori sangat baik pada kriteria kelayakan produk.

Evaluation

Evaluasi dilakukan peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Evaluasi diperoleh berdasarkan hasil *expert review* oleh para ahli, uji coba pengguna kepada guru dan kepada peserta didik (*one to one* dan *small group*) kelas V Sekolah Dasar serta berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran MAJINATIF kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan dari ketiga hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran IPA khususnya materi sistem peredaran darah dimana saja dan kapan saja, baik digunakan secara terbimbing ataupun mandiri.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa majalah yang dikembangkan melalui aplikasi *flipbook maker* kemudian dikonversi kedalam bentuk tautan web yang bernama "MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif)", menyajikan pelengkap materi sistem peredaran darah khususnya pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Dalam proses pengembangannya peneliti mengacu pada 5 tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE.

Uji validasi produk dilakukan oleh tiga ahli, dengan perolehan presentase ahli materi 92,10%, ahli bahasa 98,61%, dan ahli media 79,34% dengan kategori sangat baik. Pada uji coba pengguna kepada guru kelas V memperoleh presentase sebesar 100% dan uji coba kepada peserta didik melalui dua tahap, yaitu *One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation*, memperoleh presentase masing-masing 100%, sehingga produk masuk kedalam kategori sangat baik.

Implementasi dilakukan di luar Kegiatan Belajar Mengajar sebagai pengayaan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran, memperoleh nilai rata-rata 92,25 dan presentase penilaian terhadap media sebesar 97,20% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* sangat layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa Education Journal*. 3.
- Direktorat Jendral Anak Usia Dini, P. D. (2020). [ARSIP] SK Dirjen Dikdasmen Tentang Sekolah Pelaksana Kurikulum 2013 Tahun 2017.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman. 4.

- Hidayat, A. A. (2021). 'Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas dan Reabilitas. Surabaya: Health Books Publishing
- Ikha Listyarini, A. R. (2020). Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. Elementary School. 7, p. 292.
- Lira Erwinda, S. S. (2020). Validasi Skala Penilaian Instrumen Perencanaan Karier Menggunakan Andrich Threshold. Jurnal Psikologi Indonesia, 9.
- Sanrock, J. W. (2017). Psikologi Pendidikan. Jakarta; K E N C A N A. p. 53.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung; Alfabeta
- Tadius, B. S. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Jelajah Alam Sekitar (JAS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 1 Rantepao Kab. Toraja Utara. JKIP: Universitas Kristen Indonesia Toraja. 2.