

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Zeni Rahma Dayanti¹, Resa Respati², Rosarina Gyartini³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya

¹ zenirahma21@upi.edu, ² respati@upi.edu, ³ rosarina@upi.edu

Abstract

This research was conducted to solve problems regarding children's difficulties in learning regional art in class V by using flipbook-based teaching materials and to increase teacher creativity in making electronic-based teaching materials. The purpose of this research is to design flipbook-based digital teaching materials to facilitate learning of regional art, especially class V. The method used is Design Based Research (DBR) starting from analyzing needs according to problem identification and exploring what is found in elementary schools, design and construction. tools developed, to evaluation and reflection of the developed tools. The results of electronic flipbook teaching materials in regional art learning developed by researchers in grade 5 elementary schools include: (1) understanding of regional art, (2) kinds of regional art, (3) characteristics of regional art, (4) the function of regional art. By doing validation from experts so that flipbook-based electronic teaching materials in art learning developed by researchers are feasible to use. In this way, flipbook electronic teaching materials can meet the needs of regional art learning in elementary schools because there are multimedia such as animation, images, videos or audio so that learning can be supportive and more interesting by utilizing the sophistication of existing technology. In the position of this electronic teaching material as an additional reference in art learning in elementary schools.

Keywords: Elektronik Teaching Materials, Flipbooks, Regional Arts.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah mengenai kesulitan anak dalam pembelajaran seni rupa daerah di kelas V dengan menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook* serta meningkatkan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar berbasis elektronik. tujuan dari penelitian ini untuk mendesain produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa daerah khususnya kelas V. metode yang digunakan adalah Design Based Research (DBR) dimulai dari menganalisis kebutuhan sesuai indentifikasi masalah dan mengeksplor apa yang ditemukan disekolah dasar, desain dan konstruksi perangkat yang dikembangkan, sampai evaluasi dan refleksi perangkat yang dikembangkan. Hasil dari bahan ajar elektronik *flipbook* dalam pembelajaran seni rupa daerah yang dikembangkan oleh peneliti di kelas V sekolah dasar diantaranya: (1) pengertian seni rupa daerah, (2) Macam-macam seni rupa daerah, (3) ciri-ciri seni rupa daerah, (4) fungsi seni rupa daerah. Dengan melakukan validasi dari para ahli sehingga bahan ajar berbasis elektronik *flipbook* dalam pembelajaran seni rupa yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan. Dengan begitu, bahan ajar elektronik flipbook bisa memenuhi kebutuhan pembelajaran seni rupa daerah di sekolah dasar karena terdapat multimedia seperti animasi, gambar, video atau audio agar pembelajaran dapat mendukung dan lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Pada posisi bahan ajar elektronik ini sebagai referensi tambahan dalam pembelajaran seni di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Elektronik, Flipbook, Seni Rupa Daerah.

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Rupa sesungguhnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah Pendidikan Seni rupa. Materi pelajaran yang diberikan tidak hanya menggambar tetapi juga beragam bidang seni rupa yang lain seperti mematung, mencetak, menempel dan juga apresiasi seni. Tujuan pengajaran menggambar di sekolah dasar adalah untuk menjadikan anak pintar menggambar melalui latihan koordinasi mata dan tangan (Nurmeta and Sutisnawati 2021). Sejalan dengan itu pendidikan seni rupa merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak, tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan berkarya, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural. Aktualisasi diri dalam menciptakan karya seni menjadikan siswa memiliki skill motorik, kreatif dan produktif.

Dalam konsep pembelajaran seni rupa, ada tiga aspek yang dituangkan yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/apresiasi) dan psikomotorik (soft skills). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru tidak hanya menyampaikan materi dengan hanya sekedar memaparkan materi secara lisan saja. Namun seorang guru juga dituntut untuk mampu memberikan contoh secara langsung praktik membuat sebuah karya di kelas (Nurmeta and Sutisnawati 2021). Dasar bahan ajar menjadi peranan penting untuk berlangsungnya kemajuan dan perkembangan pembelajaran di sekolah maka dari itu, Inovasi menjadi alternatif dalam menghindari kejenuhan dan kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Era digitalisasi, untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efisien, menarik dan efektif maka bahan ajar menulis puisi harus variatif dan inovatif dengan penggunaan teknologi.

Hal ini sejalan dengan (Prastowo, 2011), bahwa “Mutu pembelajaran akan rendah jika hanya menggunakan bahan ajar konvensional tanpa adanya perubahan signifikan pada bahan ajar yang dikembangkan” oleh karena itu, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sastra sangat diperlukan di dunia Pendidikan, sebab teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi pesertadidik dalam mengembangkan keterampilan multimedia (penggunaan multimedia dalam teks) (Gusman, Aprilia, and Mulyadiprana 2021). Perkembangan teknologi bisa menjadipenunjang pembelajaran pada situasi dan kondisi apapun, salah satunya penggunaan aplikasi flipbook. Flipbook adalah software yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio. Flipbook juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi menulis puisi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kemandirian.

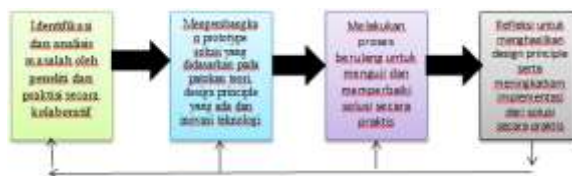
Membuat sebuah bahan ajar digital, perlu diketahui kebutuhan yang dapat dicapai tujuan kurikulum 2013. Dengan demikian untuk mengetahui bagaimana bahan ajar yang cocok untuk peserta didik kelas V, perlu dilakukan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* meliputi analisis kurikulum, analisis siswa, serta analisis kondisi lapangan yang diharapkan dapat dikembangkan bahan ajar elektronik dalam pembelajaran

seni rupa daerah di kelas V sesuai dengan kebutuhan lapangan. Tujuan penelitian ini untuk mendesain konsep awal produk pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi belajar seni rupa daerah di sekolah dasar sehingga manfaat hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik, pengembang media dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar yang berkualitas. Selanjutnya, didapatkan tujuan penelitian, peneliti memvalidasi produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk mengetahui seberapa berdampak bahan ajar digital ini untuk pembelajaran seni rupa terutama seni rupa daerah di Sekolah Dasar dan merefleksikan bahan ajar digital untuk pembelajaran seni rupa terutama seni rupa daerah di Sekolah Dasar dan merefleksikan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai bahan ajar pendukung atau utama di Sekolah Dasar selain selain buku yang diberikan oleh pemerintah.

METODE

Penelitian difokuskan untuk mengembangkan bahan ajar digital menulis puisi berbasis *flipbook* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mendesain konsep produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi belajar menulis puisi di sekolah dasar. Maka dari itu dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yaitu Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Based Research (DBR). “Pada dasarnya, penelitian desain relevan untuk praktik pendidikan, karena bertujuan untuk mengembangkan solusi berbasis penelitian untuk masalah yang kompleks. Titik awal untuk penelitian desain adalah masalah pendidikan yang divalidasi ketersediaannya untuk struktur dan mendukung kegiatan desain dan pengembangan” (Plomp & Nieveen, 2007 hlm 13). Selanjutnya (Barab & Squire, 2009) menyatakan bahwa “Design Based Reseach didefinisikan sebagai serangkaian pendekatan, dengan maksud menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak belajar dan pembelajaran naturalistic”.

Anderson & Shattuck (2012) mengemukakan bahwa dalam metode DBR peneliti berperan sebagai peneliti (researcher), pengelola proyek (project manager), sebagai perancang (designer) dan sebagai ahli teori atas penelitiannya (theorist). Peran tersebut tentunya dilakukan dengan urutan prosedur dari metode DBR. Metode DBR yang digunakan menggunakan model yang dikembangkan oleh Reeves (2006) karena dianggap lebih mudah daripada model yang lainnya. Peneliti menggunakan metode DBR karena sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* dalam pembelajaran SBDP tentang seni rupa terapan di Sekolah Dasar kelas V. Tahap-tahap metode DBR menurut Reeves (dalam Christensen & Richard 2008), yaitu digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1.
Gambaran Proses Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa subjek, adapun pemilihan subjeknya didahului dengan analisis masalah yang dilakukan peneliti terhadap beberapa SD di Kabupaten dan kkabupaten Tasikmalaya, setelah melalui proses analisis dan mengidentifikasi, peneliti memilih subjek penelitian sesuai kecukupan dan kesesuaian disini artinya subjek penelitian ada hubungan erat pada topik penelitian. Sedangkan kecukupan diasosiasikan sebagai informasi yang didapatkan peneliti dari subjek penelitian sudah jelas dan lengkap mengenai keadaan

sebenarnya di lapangan. Berdasarkan hal tersebut, aspek yang menentukan dari suatu penelitian ini yaitu kelengkapan data. Subjek pada penelitian ini adalah guru sekolah dasar dan siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu peneliti bertindak sebagai instrumen utama pada proses pengumpulan data dengan wawancara mendalam kepada guru. Kelengkapan lain berupa alat perekam suara serta lembar daftar pertanyaan wawancara juga digunakan untuk menunjang proses pencatatan dan pengumpulan data.

Peneliti juga menggunakan instrument tambahan yang digunakan oleh peneliti adalah hasil angket siswa di sekolah dasar kelas V. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer penelitian diperoleh dari wawancara mendalam kepada guru sekolah dasar dan siswa di Kabupaten Tasikmalaya sudah berpengalaman dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa, angket digunakan untuk mengetahui hasil uji coba dari penggunaan bahan ajar digital kepada siswa dan hasil validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli pedagogik sementara sumber data sekunder penelitian ini adalah referensi tambahan berupa studi kepustakaan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil proses wawancara ditemukan beberapa hal yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi pada proses pembelajaran mengenai seni rupa daerah di kelas V baik sesuai kajian pustaka atau temuan baru di lapangan. Masalah yang dihadapi pada proses pembelajaran dimulai dari aspek pengalaman dalam menggunakan bahan ajar lain. Peneliti meninjau juga aspek pembelajaran siswa belum tau apa pengertian seni lukis daerah dan lain sebagainya. Peneliti menduga disebabkan kurangnya ketersediaan sumber materi yang lengkap beserta dengan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti. Pada aspek penggunaan bahan ajar dari pemerintah sebagai acuan dalam pembelajaran namun ketersediaan buku cetak di tempat penelitian masih sangat kurang sehingga berdampak keefektifan dalam proses pembelajaran.

Hal itu disebabkan kurangnya ketersediaan sumber yang lengkap beserta dengan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti dan guru mengharapkan adanya bahan ajar yang dapat menggali pengalaman siswa, mempersiapkan siswa dengan kondisi sesuai pengalaman pribadi dan menuangkan imajinasi siswa dalam bentuk tulisan. Guru mengharapkan juga adanya bahan ajar yang dapat digunakan selama pandemi berlangsung agar siswa dapat belajar di rumah secara fleksibel, lengkap dan mudah digunakan.

Hasil didapatkan dari hasil wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di sekolah dasar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai menulis puisi untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut dan mengidentifikasi masalah. Peneliti melakukan tahap desain dan konstruksi. Masalah tersebut kemudian dikembangkan menjadi tujuan-tujuan pembelajaran yang akan menjadi acuan dalam merancang naskah cerita. Hasil literatur yang dibaca oleh peneliti didapatkan bahwa hal yang penting diperhatikan saat pembelajaran yaitu: pemilihan perangkat dan perancangan desain produk untuk menghasilkan pengalaman yang berdampak. Aspek perangkat didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar digital yang cocok ialah Flipbook.

Hasil literatur mengenai desain tampilan yang harus bisa memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami setiap informasi yang disediakan serta tampilan harus memiliki

desain yang menarik. Aspek isi konten bahan ajar berisi diantaranya: (1) pengertian seni rupa daerah, (2) macam-macam seni rupa daerah, (3) ciri-ciri seni rupa daerah, (4) fungsi dari seni rupa daerah. Bahan ajar digital ini akan diposisikan media digital yang dapat mendukung isi konten bahan ajar elektronik. Pembuatan bahan ajar elektronik dilakukan pada *canva* terlebih dahulu dimana peneliti menyusun materi seni rupa daerah, menampakan icon-icon atau elemen pendukung didalam pembelajaran seni rupa daerah. Seperti icon halaman, gambar dan tulisan akan diubah menjadi format pdf dari format canva.



Gambar 2
Pembuatan konten menggunakan Canva

Aplikasi ini sangat mudah untuk peneliti gunakan dilengkapi operasi yang mudah bagi pemula tanpa perlu menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML. Flip PDF Professional salah satu aplikasi pengubah format .pdf menjadi flipbook dengan fitur yang lengkap saat ini. Aplikasi ini selain membuat halaman e-book menjadi seperti buku juga dapat memasukkan multimedia seperti gambar, video dari YouTube, Vimeo, MP4, audio video, hyperlink, kuis, flash, dan lain-lain. Prinsip pembuatan aplikasi pada Flip PDF Professional yaitu dengan cara pilih file .pdf lalu aplikasi akan mengubahnya menjadi flipbook, selain itu, Flip PDF Professional juga dapat editing .pdf dengan menambahkan fitur yang diinginkan pengguna seperti multimedia. Flip PDF Professional memiliki fitur Export yang mengubahnya dalam beberapa bentuk file seperti HTML, Javascript, Adobe Flash, .Exe. Dengan begitu, Flip PDF Professional dapat digunakan di beberapa perangkat seperti Android atau komputer.

Proses pengembangan aplikasi menggunakan Flip PDF Professional dibagi menjadi empat tahapan. Tahapan tersebut adalah: (1) tahap pemasukan aset file, (2) penambahan fitur, (3) export to HTML dan (4) checking flipbook. Tahap pertama adalah tahap pemasukan aset file. Tahap ini berkas yang telah dirancang pada komputer dimasukkan pada aplikasi Flip PDF Professional menjadi flipbook, memasukan asset ini dijadikan komponen dasar rancangan aplikasi. Berkas yang diunggah ke dalam aplikasi berisi cover, background halaman, & materi menulis puisi. Sebelum memasukan aset file, aplikasi memberikan pilihan ekstensi yang akan dijadikan sebuah flipbook yaitu HTML dan Flash karena peneliti ingin membuat flipbook ini bisa digunakan di berbagai macam perangkat maka peneliti memilih HTML sebagai ekstensi flipbook. Setelah pemilihan ekstensi, aplikasi memproses bahan ajar digital menjadi sebuah flipbook.



Gambar 3
Tampilan Import PDF to Flipbook Tahap

Desain yang sudah dikembangkan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar digital menulis puisi memiliki tampilan website pada umumnya tetapi memiliki fitur yang dapat membantu penggunaan flipbook bagi pengguna yang disebut dengan menu, menu yang terdapat dalam bahan ajar digital ini diantaranya: (1) *Zoom In & Zoom Out*, (2) *Search* (3) *Thumbnails* (4) *Auto Flip* (5) *Shared* (6) *Print* (7) *Fullscreen* (8) *Find Page* (9) *shared by email*.



Gambar 4
Tampilan Menu Flipbook Menu

Menu zoom in & zoom out, digunakan untuk memperbesar dan memperkecil halaman agar pengguna dapat menyesuaikan ukuran sesuai keinginan, selanjutnya menu search digunakan pengguna untuk mencari materi menulis puisi sehingga pengguna mudah untuk mencari materi yang akan dicari dalam bahan ajar digital, selanjutnya, Thumbnails digunakan oleh pengguna untuk mempermudah pembukaan halaman yang diinginkan, Auto flip adalah menu otomatis untuk membuka menutup halaman yang dapat digunakan oleh pengguna, Menu shared digunakan untuk membagikan bahan ajar digital kepada pengguna lain, Menu print digunakan pengguna untuk mengubah bahan ajar digital menjadi bahan ajar berbentuk fisik, Menu terakhir full screen mengubah mode tampilan program ke mode full screen layar penuh tetapi pada perangkat android mode fullscreen diadakan, Menu find Page digunakan digunakan untuk mencari halaman buku.

Hasil akhir produk yang dikembangkan mendapatkan evaluasi dan revisi dalam setiap aspeknya oleh praktisi dan ahli agar layak untuk digunakan untuk mendapatkan hasil terbaik, Hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli pengembang didapatkan bahwa bahan ajar digital ini memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan yaitu dari segi materi yaitu keakuratan fakta konsep, dan prinsip, yang harus sesuai dengan konsep dasar seni rupa daerah, bahan ajar digital yang dikembangkan terdapat materi seni rupa daerah yang belum lengkap dijelaskan dalam bahan ajar tersebut dan hakikat seni rupa daerah yang tidak dijelaskan dalam bahan ajar digital tersebut dan factor kemutakhiran materi juga berpengaruh agar fakta konsep, dan prinsip, dapat tercapai. Keakuratan pustaka yang perlu diperhatikan agar fakta konsep dan prinsip tersampaikan dengan baik. Penyajian juga perlu disesuaikan dengan kognisi siswa sekolah dasar terutama penggunaan kosakata yang tidak dimengerti oleh anak agar materi yang diterima tidak terlalu berat oleh anak, dari segi kebahasaan seperti penggunaan EYD yang baik, kaidah bahasa yang baik dan keefektifan kalimat yang harus diperhatikan. Dari segi umpan balik dari setiap materi perlu adanya latihan-latihan agar anak dapat memahami materi yang ada dalam bahan ajar digital. Segi mekanik, perlu adanya buku panduan dalam menggunakan bahan ajar digital agar pengguna tidak kebingungan menggunakan menggunakan bahan ajar digital.

Diskusi

Peneliti melakukan pengujian oleh beberapa ahli Peneliti melakukan revisi kembali bahan ajar yang sudah dibuat untuk memaksimalkan fungsi dari bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dan siswa. Peneliti melakukan uji coba pertama dengan subjek penelitiannya di kelas V SDIT Al-Fattah dengan jumlah siswa 23 orang. Hasil angket respon siswa berupa

angket tertutup respon siswa menunjukkan angka 93% untuk jawaban “Ya” sedangkan untuk jawaban “Tidak” menunjukkan angka 7%.

Bisa dilihat dari jumlah keseluruhan siswa yang berjumlah 23 orang menjawab angket dari sekolah tersebut memperoleh 92% dengan jawaban “Ya” dan untuk jawaban “Tidak” mendapatkan 8% maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar elektronik seni rupa daerah berbasis flipbook yang dikembangkan peneliti sudah dikategorikan layak digunakan.

Penelitian ini mengembangkan pembuatan bahan elektronik seni rupa daerah berbasis *flipbook* tidak sekedar sebagai pemecahan masalah tetapi pengembangan bahan ajar ini sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan siswa terutama seni rupa daerah dalam pembelajaran sesuai dengan pendapat (Pratiwi dkk, 2019) bahwa Inovasi atau pengembangan perlu dilakukan agar pembelajaran bermuatan keterampilan tingkat tinggi dapat tercapai melalui penggunaan bahan ajar dan bahan ajar digital ini menjadi referensi bagi guru dalam memberikan pengetahuan, kreatifitas dan motivasi siswa dalam menulis puisi. Menulis puisi sangat penting bagi perkembangan siswa karena dapat memberikan pengetahuan dan penjelasan, meningkatkan kreativitas siswa, dan memotivasi siswa dalam dalam membuat karya seni rupa daerah.

Belajar menggunakan bahan ajar digital membuat proses belajar mengajar jarak jauh atau daring dapat dilakukan sesuai materi dan silabus nasional sehingga belajar mengajar lebih efektif dan efisien tentunya lingkungan belajar pun berpengaruh pada keruntutan dan kedinamisan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. *Flipbook* adalah perangkat yang paling banyak digunakan untuk kegiatan mobile learning karena interaktif bagi siswa dan sebagai fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi selain interaktif flipbook menarik bagi siswa karena memiliki unsur animasi, video, dan audio yang tentunya berbeda dari buku cetak (Cemelelioglu, 2018). Penggunaan Flipbook dapat memenuhi kebutuhan materi puisi dapat dipenuhi dengan menggunakan flipbook yang berfokus pada materi menulis puisi.

Implikasi penggunaan bahan ajar digital menulis puisi berbasis flipbook menjadi salah satu contoh keberadaan suatu teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran di sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian (Agni, 2019) bahwa, keberadaan teknologi yang berkembang dapat digunakan sebagai fasilitas dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilaksanakan oleh (Dendik, 2016), menunjukkan bahwa dengan menggunakan media flipbook juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, terlebih lagi pada materi yang bersifat abstrak dan siswa dapat belajar mandiri, berpikir kreatif, serta meningkatkan minat belajar siswa. Maka target kurikulum 13 bisa tercapai. (Sugianto, dkk, 2013) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook mendapatkan penilaian positif dari segi materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh siswa, selain itu, pengoperasian bahan ajar sangat mudah digunakan, menggunakan multimedia pada bahan ajar dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para siswa lalu menurut penelitian (Dendik, 2016) pembelajaran menggunakan flipbook dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Bahan ajar elektronik berbasis flipbook ini tidak hanya dilihat dari keberhasilan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran di sekolah, tetapi dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran seni rupa kelas V.

KESIMPULAN

Kebutuhan suatu pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dapat dilakukan dengan melihat kondisi dan situasi pendidikan. Kondisi siswa dalam pembelajaran seni rupa daerah yaitu belum bisa membuat karya seni rupa daerah maka peneliti memilih bahan ajar menulis puisi berbasis flipbook karena disesuaikan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi terkini. Model flipbook ini ideal untuk memenuhi pembelajaran seni rupa daerah karena terdapat multimedia seperti animasi, gambar, video, dan audio agar pembelajaran dapat terdukung dan lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada, maka bahan ajar tersebut dibuat dalam bentuk flipbook yang tentunya menjadi sumber belajar yang mutakhir yang bisa digunakan oleh guru dan siswa. Aplikasi bahan ajar digital menulis puisi berbasis flipbook dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran seni rupa daerah di sekolah dasar. Posisi bahan ajar digital ini sebagai referensi tambahan dalam dalam pembelajaran seni di sekolah dasar. Adanya aplikasi ini, diharapkan guru dan siswa dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah, pengembang media dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar yang berkualitas.

REFERENSI

- Gusman, Fauzi, Seni Aprilia, and Ahmad Mulyadiprana. 2021. "Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar." 5(1):70–81.
- Nurmata, Irna Khaleda, and Astri Sutisnawati. 2021. "Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi Di Masa Pandemi Covid-19." 1–13.
- Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.
- Barab, S., & Squire, K. (2009). *Journal of the Learning Sciences*. 14(2009), 37–41. <https://doi.org/10.1207/s15327809jls1301>.
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). *Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? Educational Researcher*, 41(1), 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189x11428813>.
- Christensen, K & Richard, E. (2013). *The Development of Design Based Research*. Conference of Design Based Research at University of Georgia.
- Pratiwi, W., & Alimuddin, J. (2019). Analisis kebutuhan bahan ajar bermuatan keterampilan berpikir tingkat tinggi di Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6(1), 27–32.
- Cemelelioğlu Altın, N., & Bingöl, H. O. (2018). Place of flip book animation technique in communication design education. *Journal of Human Sciences*, 15(2), 943. <https://doi.org/10.14687/jhs.v15i2.5346>.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik*.
- Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.