

Digital Flipbook as a Learning Media to Improve Visual Literacy for 4th Grade Students at SDN Abdi Negara

Angga Hadiapurwa¹, Annisa Listiana¹, Erika Erviana Efendi^{1*}

¹Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author, e-mail: angga@upi.edu

Abstract

The current development of technology and information has an effect on the advancement of learning media innovation. One of them is the digital-based flipbook innovation. This research was conducted in an effort to utilize flipbook media in digital form to improve visual literacy of grade 4 elementary school students. The method used is quantitative method. Subjects in this study were students at SD Negeri 1 Abdi Negara. To obtain research data used a survey by filling out a questionnaire. Based on these data, it was found that students were easy to use digital flipbooks, easy to read the text, understood the material presented, felt interested and fun when using digital based flipbooks, and understood the material that was being tested. Based on the results of data analysis, it can be said that this digital-based flipbook can be used as a learning media.

Keywords: Digital Flipbook, Learning Media, Visual Literacy



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

Introduction

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di zaman sekarang ini, menyebabkan manusia secara tidak langsung untuk selalu hidup berdampingan dengan teknologi dalam menjalani kegiatan sehari-harinya. Kehadiran teknologi tentu sangat membantu hampir seluruh pekerjaan manusia dalam melaksanakan tugasnya pada berbagai bidang. Salah satu bidang yang terbantu dengan kehadiran teknologi ini adalah pelaksanaan pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan berdampak pada terselenggaranya berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dengan lebih mudah dan menjangkau lebih luas dengan kegiatan-kegiatan berbasis teknologi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai sebuah upaya, pendidikan berfokus untuk menciptakan suasana belajar yang ideal bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Rusman (2017) belajar sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi dan memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku individu di mana sebagian perkembangan itu berlangsung dalam kegiatan belajar. Jauh sebelum itu, Surya (1997) dalam Rusman (2017) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut berarti menggambarkan bahwa belajar berkaitan dengan pembentukan, perubahan, dan perkembangan perilaku individu. Rusman (2017) juga menambahkan biasanya hasil belajar akan tampak berupa kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi dalam artian menghindari hal-hal yang mubazir, apresiasi dalam arti menghargai karya-karya yang bermutu, dan perilaku afektif.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Pasal 1 ayat 20, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi yang terjadi di antaranya terdiri dari (1) interaksi antara guru dan siswa, (2) interaksi antara sesama siswa atau antar sejawat, (3) interaksi siswa dengan narasumber, (4) interaksi antara siswa bersama guru dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan,

(5) dan interaksi antara siswa bersama guru dengan lingkungan sosial dan alam Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Rusman (2017) mengenai interaksi yang dapat terjadi pada proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain di mana komponen tersebut terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Selain itu, pemilihan media, metode, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga harus diperhatikan (Rusman, 2017). Salah satu komponen yang akan dibahas pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dijelaskan sebagai alat bantu mengajar dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi media apabila sumber pembelajarannya ada dan tersedia. Dengan memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar bisa berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien, serta menyuguhkan situasi dan suasana baru dalam belajar kepada siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan buku digital seperti *flipbook* (Amanullah, 2020). Pengembangan tersebut dapat dicoba diterapkan di lingkungan pendidikan sehari-hari. Nantinya diharapkan peserta didik tidak mengeluhkan akan beratnya membawa buku karena sumber belajar yang mereka perlukan telah tersedia pada ponsel pintar mereka atau bahkan barang elektronik penunjang belajar lainnya.

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media digital juga berkaitan dengan sesuatu yang dapat dilihat secara langsung dan erat kaitannya dengan aktivitas melihat suatu objek tertentu. Aktivitas tersebut berhubungan juga dengan istilah literasi visual. Pengertian *Visual Literacy* atau literasi visual ini secara umum dapat dipahami sebagai kemampuan untuk memahami suatu bentuk bahasa visual dan mengaplikasikan pemahaman tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Sidhartani, 2016). Literasi visual ini berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran karena merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun pendidikan. Dengan berbagai macam metode pembelajaran, literasi visual menjadi suatu kegiatan yang mendukung anak didik untuk memahami secara cepat dengan indra penglihatan dan menghasilkan suatu kreativitas tersendiri yang unik dan dapat diterapkan untuk jenjang terdini. Hal ini dikarenakan siswa sebagian besar tertarik dengan gambar sehingga muncul berbagai upaya untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti komik (Tiaracindy & Desriyeni, 2018), film animasi (Pratama & Ardoni, 2018), *flipbook* (Divayana, Suyasa, Ariawan, Mahendra, & Sugiharni, 2019; Setiawan, Dasna, & Muchson, 2020) dan sebagainya. Literasi visual sangat penting di dalam sebuah pembelajaran yang akan merangsang anak didik untuk berpikir kreatif dan mempunyai persepsinya masing-masing.

Keberadaan *flipbook* digital diharapkan dapat menjadi salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran (Fonda & Sumargiyani, 2018; Irawati Simatupang & Sormin, 2020). Pemanfaatan *flipbook* digital ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi visual siswa. Apabila dilihat dari keseharian para siswa di era digital ini, siswa lebih menyukai pembelajaran dengan teknologi. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Andani & Yulian (2018), bertujuan untuk menghasilkan suatu media belajar berbasis *flipbook maker* untuk materi Hukum Dasar Kimia di SMA. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *flipbook maker* layak untuk digunakan.

Selanjutnya penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital oleh Mulyaningsih & Saraswati (2017). Penelitian tersebut menelaah suatu pengaruh penerapan media pembelajaran *Digital Book* Fisika dengan memanfaatkan *Kvisoft Flipbook Maker* terhadap pemahaman konsep dan minat belajar mahasiswa. Kemudian penelitian Andani & Yulian (2018) dan Abror, Suryani, & Ardianto, 2020, yang lebih dikhususkan pada materi SMA dengan konsep yang sama, memanfaatkan *Kvisoft Flipbook Maker*. Selain itu, Saparina, Suratman, & Nursangaji (2020), juga meneliti mengenai kelayakan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran pada materi lingkaran di kelas 8 SMP. Dari penelitian-penelitian tersebut terlihat jelas bahwa pemanfaatan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran menunjukkan pengaruh yang sangat kuat untuk meningkatkan literasi pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa dengan adanya media *flipbook* digital dalam lingkup literasi visual pada anak kelas 4 Sekolah Dasar. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pihak sekolah atau bahkan pemerintah dapat mempertimbangkan penerapan media *flipbook* digital di berbagai instansi sekolah lain di setiap jenjang sekolah.

Method

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Kajian ini didasarkan pada objek penelitian yaitu pandangan siswa tentang *flipbook* digital yang dibuat dengan aplikasi Canva untuk desain, kemudian diubah menjadi bentuk *flipbook* digital dengan menggunakan *website flipbook maker*. Penilaian dilakukan dari segi penggunaannya, bacaannya, kecepatan memahami, minat atau ketertarikan, dan

pemahaman materi untuk meningkatkan literasi visual. Pengumpulan data ini didasarkan dari penyebaran angket melalui *Google Form* kepada siswa siswi kelas IV di SDN Abdi Negara, Rancaekek, Bandung yang disebarluaskan dengan *link* melalui aplikasi *WhatsApp* kepada perwakilan orang tua siswa. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus dan dijelaskan secara deskriptif.

Results and Discussion

Hasil penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Mengenai *Flipbook* Digital

Alasan mengenai <i>Flipbook</i> Digital	Persentase (%)
Mudah digunakan	100%
Tulisan mudah dibaca	100%
Memudahkan pembelajaran	100%
Menarik dan menyenangkan	90%
Mudah dipahami	90%

Persentase mengenai *Flipbook* Digital (Hadiapurwa, et.al., 2021)

Berdasarkan segi kemudahan penggunaan *Flipbook* digital persentase menyentuh 100%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa setuju dengan penggunaan *flipbook* digital dapat digunakan dengan mudah oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan fitur yang hanya digeser (jika *handphone* layar sentuh) dan diklik sekali saja ke arah kanan atau kiri, maka materi sudah bisa terlihat dan bisa disampaikan dengan baik. Penggunaannya yang mudah ini dapat menghemat waktu dan bahan dalam membuat *flipbook* yang terbuat dari kertas. *Flipbook* digital ini menjadi suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selanjutnya adalah keterbacaan tulisan di dalam media *flipbook*. Persentase sebesar 100% yang berarti menunjukkan bahwa siswa menganggap tulisan di dalam media *flipbook* terbaca secara jelas. Walaupun tulisan ini adalah sebuah keterangan dari gambar, namun tulisan ini dapat dibaca oleh siswa. Tulisan di dalam *flipbook* menggunakan ukuran font 14 dengan jenis font "*League Spartan*".

Ketiga adalah pemahaman materi menggunakan *Flipbook* dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa setuju bahwa dengan adanya *flipbook* digital, siswa menjadi cepat memahami materi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya terkait materi yang sudah disampaikan. Hal ini dikarenakan gambar visual di dalamnya dibuat dengan desain yang unik, berwarna-warni, dan sesuai dengan kenyataan (realistis).

Kemudian berkaitan dengan ketertarikan *Flipbook* digital dengan persentase 90% yang berarti sebagian besar siswa tertarik dan senang dengan *flipbook* dalam bentuk digital. Dalam hal ini, terdapat siswa yang tidak tertarik dengan desain karena berkaitan dengan selera siswa yang berbeda. Desain dirancang dengan penambahan unsur karakter dan gambar yang sesuai dengan materi. *Flipbook* digital ini dapat menjadi suatu peluang untuk pendidik dalam meningkatkan minat baca secara visual terhadap siswa karena siswa akan memberikan respon apabila ia tertarik pada apa yang dilihatnya.

Terakhir adalah pemahaman terhadap materi dengan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa paham dengan materi yang disampaikan. Materi yang disajikan diangkat berdasarkan apa yang dilihat siswa sehari-hari. Dengan menampilkan gambar dan karakter yang sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari, siswa akan tertarik dan dapat memahami lebih cepat.

Dalam menuju kesuksesan suatu hasil dari pembelajaran siswa, salah satunya yaitu menghasilkan suatu hasil belajar yang dapat membawa peserta didik menuju yang lebih baik dengan adanya perubahan sikap dan pemahaman yang baru. Tentu saja hal itu diperhatikan dari media yang diajarkan kepada peserta didik dengan efektif dan efisien. Seperti halnya inovasi baru yaitu *flipbook* digital yang dapat memudahkan sekaligus menghemat dalam segi waktu maupun bahan yang dibutuhkan. Karena rendahnya minat literasi visual pada siswa, dan siswa saat ini hanya bermain gadget, hal ini tentu saja menjadi suatu terobosan baru di dalam media pembelajaran. Dengan adanya *flipbook* digital, guru tidak harus lagi membuat suatu media yang dirancang dengan sedemikian rupa menggunakan kertas sehingga memakan waktu dan tenaga.

Flipbook tidak lagi menjadi suatu yang terbuat dari kertas, namun juga bisa dibuat secara digital. Semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini, menjadikan pekerjaan manusia mudah untuk digunakan. Tentu saja dengan fitur yang dapat dipahami secara cepat. Hal ini tentu saja berguna dalam bidang pendidikan. Kehadiran *flipbook* digital yang ditujukan untuk anak sekolah dasar khususnya kelas IV, menjadi sebuah terobosan baru untuk belajar melalui internet dengan media elektronik seperti *handphone*, laptop, dan komputer. *Flipbook* digital dipilih karena menjadi suatu media yang cocok untuk kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan data analisis di atas bahwa *flipbook* digital dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa juga memperdalam pemahaman konsep materi yang disampaikan.

Berikut ini tampilan *flipbook* digital yang dirancang:



Gambar 1 Rancangan *Flipbook* Digital

Flipbook digital membantu suatu peserta didik dalam meningkatkan literasi visualnya. Literasi visual ini dalam artian suatu gambar yang dapat menjelaskan secara keseluruhan suatu materi yang ingin disampaikan walaupun dengan tulisan atau keterangan yang sedikit maupun tanpa tulisan. Dengan konsep gambar yang berwarna, akan memikat peserta didik untuk membacanya, gambar juga harus sesuai dengan kenyataannya. Visualisasi memiliki suatu upaya untuk membentuk gambaran suatu objek, peristiwa ataupun situasi. Visualisasi ini menjadi suatu yang ada di kehidupan kita sehari-hari tanpa kita sadari. Dengan adanya visualisasi, hal ini akan memberikan dampak bagi peserta didik untuk menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan.

Literasi visual secara umum dapat dipahami sebagai kemampuan untuk memahami suatu bentuk bahasa visual dan mengaplikasikan pemahaman tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Sidhartani, 2016). Dalam literasi visual ini siswa memaknai dan memahami pesan yang disampaikan melalui simbol- simbol secara umum. Dari analisis yang sudah dilakukan, dapat dilihat bahwa *flipbook* digital sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam hal meningkatkan literasi visual pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan bantuan media pembelajaran *flipbook* digital karena fiturnya yang mudah digunakan serta cukup efektif dan efisien untuk mendukung suatu kegiatan pembelajaran.

Selain itu juga *flipbook* digital dapat menjadi sebuah inovasi untuk meningkatkan pembelajaran secara cepat. Hal ini dikarenakan bahwa menurut piramida Edgar Dale, minat siswa dalam belajar dengan konsep visual sebesar 30%. Hal ini menjadi suatu peluang untuk siswa dalam memahami materi yang sulit agar mudah dipahami dengan *flipbook* digital. Kemudian berkaitan dengan biaya di mana media pembelajaran *flipbook* digital dapat digunakan secara gratis, sehingga pendidik tidak perlu lagi mengeluarkan biaya untuk membuat digital secara manual dengan menggunakan banyak kertas. *Flipbook* ini pada akhirnya diharapkan dapat menjadi solusi secara efektif dan efisien bagi pendidik maupun peserta didik untuk menjadi media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran

Conclusion

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* berbasis digital ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan data analisis yang sudah diperoleh bahwa *flipbook* digital dapat meningkatkan literasi visual anak yaitu dengan melihat unsur kemudahan penggunaan, terbacanya tulisan, pemahaman materi, ketertarikan, dan pemahaman materi. Selain itu juga manfaat dari *flipbook* digital ini menghasilkan hasil belajar yang cukup baik pada anak SD kelas IV SDN Abdi Negara, Rancaekek, Bandung *flipbook* digital mudah, menarik, dan menyenangkan ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

Acknowledgment

Penulis berharap jurnal artikel ini dapat dijadikan sebagai suatu referensi yang sangat mendukung untuk penelitian selanjutnya dan dapat menyelesaikan masalah literasi visual pada siswa.

References

- Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>
- Irawati Simatupang, N., & Sormin, E. (2020). The Effectiveness of Using Flipbook Maker to Improve the Chemistry Learning Outcomes of Senior High School Students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26–33. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- P.B., S. N. (2017). Creating Graphics for Learning and Performance: Lessons in visual literacy. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 1(2), 48–59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i2a.1043>
- Pratama, D. R., & Ardoni. (2018). Pembuatan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Literasi bagi Anak Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/102344-0934>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=mKhADwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>

- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>
- Sidhartani, S. (2016). Literasi Visual Sebagai dasar Pemaknaan Dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 03(03), 155-163. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v3i03.709>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=-yqHAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Tiaracindy, & Desriyeni. (2018). Alih Media Bacaan Siswa Alat Indra Manusia di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Komik. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(01), 226-236. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/100988-0934>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*, (2003).