

ANALISIS KELAYAKAN MEDIA FIBER EDU (*FLIPBOOK INTERAKTIF EDUCATION*) BERBASIS
MODEL TGT PADA MATERI RANTAI MAKAN DI SD GEDONGOMBO 5

Eni Priyanti✉ Sri Cacik

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

e-mail: eenypriyanti@gmail.com, sricacik.mpd@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media *Fiber Edu* (*Flipbook Interaktif Education*) berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi rantai makanan di SD Gedongombo 5. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Gedongombo 5. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fiber Edu* memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 92,2% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 68% dengan kategori valid. Selain itu, penggunaan media *Fiber Edu* berbasis model TGT mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan. Media ini juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, media *Fiber Edu* berbasis model TGT dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar serta dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: *fiber Edu*, *flipbook interaktif education*, *teams tames tournament* (tgt), media pembelajaran

Abstract

This study aims to analyze the feasibility of *Fiber Edu* (*Flipbook Interactive Education*) media based on the *Teams Games Tournament* (TGT) model on food chain material at Gedongombo 5 Elementary School. This study uses the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students of Gedongombo 5 Elementary School. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instrument was a validation sheet from media experts, material experts, and language experts. The results showed that *Fiber Edu* media obtained a percentage of media expert validation of 92.2% with a very valid category, material expert validation of 90% with a very valid category, and language expert validation of 68% with a valid category. In addition, the use of *Fiber Edu* media based on the TGT model was able to increase students' interest and activeness in the science learning process on food chain material. This media also helps teachers in creating more interactive and interesting learning. Thus, *Fiber Edu* media based on the TGT model is considered suitable for use as a learning medium in elementary schools and can contribute to the development of innovative and interactive digital learning media.

Keywords: *fiber Edu*, interactive flipbook education, teams tames tournament (tgt), learning media

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagiarism Checker No 2635

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dapat menunjang kehidupan di masa depan. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi rantai makanan karena materi tersebut membahas hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Gedongombo 5, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan. Dari 27 peserta didik kelas V, hanya 31% peserta didik yang mampu memahami materi dengan baik, sedangkan 69% peserta didik lainnya masih mengalami kesulitan dalam menyusun urutan rantai makanan secara tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik belum optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education). *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Rini dkk. (2022) menyatakan bahwa *flipbook* memiliki tampilan menyerupai buku nyata yang dilengkapi berbagai unsur multimedia sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Juliani dan Ibrahim (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, media Fiber Edu diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi rantai makanan dengan lebih mudah.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, media Fiber Edu dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen edukatif. Hasanah dkk. (2020) menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, Suardin dkk. (2023) menjelaskan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi, kerja sama, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media Fiber Edu berbasis model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Analisis Kelayakan Media Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education) Berbasis Model TGT pada Materi Rantai Makan di SD Gedongombo 5”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Fiber Edu berbasis model TGT sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan karena materi tersebut membahas hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Menurut Nurfadillah dkk. (2021), media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education). Fiber Edu merupakan media digital berbentuk *flipbook* interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan video pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik. Menurut Rini dkk. (2022), penggunaan *flipbook* dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik karena memiliki tampilan yang interaktif dan mudah digunakan.

Media Fiber Edu dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen edukatif. Hasanah dkk. (2020) menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, penggunaan media Fiber Edu berbasis model TGT dinilai sesuai digunakan pada materi rantai makanan di SD Gedongombo 5 karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Gedongombo 5 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 27 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education) berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi rantai makanan. Tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Analysis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui permasalahan pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media yang kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi.

2. Design

Tahap ini dilakukan dengan merancang media Fiber Edu berbasis model TGT, meliputi penyusunan materi, desain tampilan *flipbook*, gambar, video, serta penyusunan permainan edukatif sesuai materi rantai makanan.

3. Development

Pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine *Flipbook*. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation

Media Fiber Edu yang telah divalidasi kemudian diuji coba kepada siswa kelas V SD Gedongombo 5 untuk mengetahui respons siswa dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis model TGT.

5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media berdasarkan hasil validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta hasil evaluasi pembelajaran.

6. Teknik pengumpulan data

Dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta soal evaluasi pembelajaran. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media Fiber Edu berbasis model TGT pada materi rantai makanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education) berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V SD Gedongombo 5. Pengembangan media dilakukan karena proses pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan media visual dan permainan edukatif. Oleh karena itu, media Fiber Edu dikembangkan dalam bentuk *flipbook* interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan permainan edukatif berbasis model TGT agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,2% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan media, desain, navigasi, dan penyajian media sudah sesuai digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Selanjutnya, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid yang

menunjukkan bahwa materi rantai makanan yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 68% dengan kategori valid sehingga penggunaan bahasa dalam media cukup jelas dan mudah dipahami siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Viber Edu

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	92,2%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	68%	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media Fiber Edu dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, isi materi yang sesuai, dan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis *flipbook* interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui gambar, video, dan animasi yang ditampilkan pada media. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik dan fokus saat mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Setelah dinyatakan layak, media Fiber Edu diimplementasikan kepada siswa kelas V SD Gedongombo 5. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa lebih aktif melalui kegiatan kerja kelompok dan permainan edukatif. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan saat turnamen berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, media *flipbook* interaktif membantu siswa memahami hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan melalui tampilan gambar, video, dan animasi yang menarik. Guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan media karena membantu penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Fiber Edu berbasis model TGT memiliki manfaat dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi rantai makanan. Media yang interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model TGT membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain melalui kerja kelompok dan turnamen edukatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rini dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki tampilan interaktif. Selain itu, Hasanah dkk. (2020) juga menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran sambil bermain. Dengan demikian, media Fiber Edu berbasis model TGT dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan di SD Gedongombo 5 karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mudah dipahami siswa.



Gambar 1. Tahapan penelitian

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, media Fiber Edu (*Flipbook* Interaktif Education) berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi rantai makanan di SD Gedongombo 5 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 92,2% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 68% dengan kategori valid. Penggunaan media Fiber Edu juga mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan menggunakan media Fiber Edu berbasis model TGT sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi lain agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Developer, M., To, F., Process, L., & Indonesia, I. N. (2022). *Media developer Flipbook to lerning process in indonesia language (fabel) of in student elementary school*. 1, 1-9.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(2), 104-111.
- Kritis, B., & Dasar, S. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Merdeka, P. K., Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7174-7187.