

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BAHASA BALI TEMA LINGKUNGANKU

Oleh

Ni Komang Cintya Dewi, NIM 1811061005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali dengan tema lingkunganku. Subjek pada penelitian ini yaitu ahli rancang bangun, ahli isi pembelajaran, ahli desain, ahli media pembelajaran pada uji kelayakan serta 3 orang anak pada uji perorangan dan 5 orang anak pada uji kelompok kecil. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Rancang bangun media ini berupa buku elektronik yang didalamnya berisikan video, gambar, teks, suara serta petunjuk dari penggunaan media ini. Hasil uji kelayakan media *flipbook* oleh ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 86,67% dengan kualifikasi baik dengan sedikit revisi. Hasil uji validitas media *flipbook* oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 82,5% dengan kualifikasi baik dengan sedikit revisi. Hasil uji kelayakan media *flipbook* oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 87,5% dengan kualifikasi baik serta perlu sedikit revisi. Hasil uji kelayakan media *flipbook* oleh subjek uji coba perorangan memperoleh persentase skor 93% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil uji validitas media *flipbook* oleh subjek uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook* Interaktif, Bahasa Bali, Anak usia dini

ABSTRACT

This development research aims to describe the design and determine the feasibility of digital illustrated story media based on audio-visual-based tri hita karana to stimulate religious moral development. In this study developed using the ADDIE model. Data were collected using a questionnaire and the data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. Design and build digital picture stories based on audio-visuals in the form of images, sounds, and texts regarding religious moral values. The results of the feasibility test of digital illustrated story media, namely obtaining results by learning material experts obtained a percentage of 96.67% with very good qualifications, learning design experts obtained a percentage of 92.5% with very good qualifications, the results of the feasibility test of learning media obtained a percentage of 92.5% with very good qualifications, the results of the individual trial with the subject of 3 children obtained a percentage of 92.5% with very good qualifications and the results of the feasibility of the small group trial with the subject of 5 children obtained a percentage of 95% with very good qualifications. So it can be concluded that the product of digital picture stories based on audio-visual based tri hita karana to stimulate the moral development of religion is suitable for use in learning.

Keywords: Development, Digital Picture Stories, Religious Morals, Tri Hita Karana, Early Childhood.

