



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* untuk Siswa SD

Alin D Astuti Putri\*, Sumardi

Program Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan  
Indonesia, Indonesia

\*Penulis pertama: [alin\\_putri@upi.edu](mailto:alin_putri@upi.edu)<sup>1</sup>

*Submitted/Received 10 Oktober 2022; First Received 10 January 2022; Accepted 25 February 2022*

*First available online: 30 February 2022, Publication Date 01 March*

---

#### Abstrak

This research is motivated by several problems that arise in social studies learning, especially the material on Cultural Diversity in Indonesia. The problems found by researchers are social studies learning, especially the material on Cultural Diversity in Indonesia, which is less developed so that it looks monotonous, the lack of use of learning media, and the absence of multimedia designed for social studies learning. Based on these problems, the solution provided by the researchers is the development of digital flipbook teaching materials. The purpose of this study was to describe the design, feasibility, and implementation of digital flipbook teaching materials in social studies learning for class V in elementary schools. This research method used is Design Based Research. Data collection uses interview techniques, expert judgment, questionnaires, and documentation studies. The test results illustrate that the use of flipbook digital teaching materials in social studies learning gets a very good response from the teacher. The results of this study are products that are suitable for use in social studies learning which contain material explanations about Indonesian Cultural Diversity.

**Keywords:** digital flipbook teaching materials, Social Studies, Elementary School

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang muncul pada pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya di Indonesia. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya di Indonesia yang kurang dikembangkan sehingga terlihat monoton, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dan belum adanya multimedia yang dirancang untuk pembelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang diberikan oleh peneliti adalah pengembangan bahan ajar digital flipbook. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan, kelayakan, serta implementasi produk bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Based Research*. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, *expert judgement*, angket, dan studi dokumentasi. Hasil uji coba menggambarkan bahwa penggunaan bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPS mendapatkan respon yang sangat baik dari guru. Hasil dari penelitian ini berupa produk yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS yang memuat penjelasan materi tentang Keragaman Budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** bahan ajar digital *flipbook*, IPS, Sekolah Dasar

---

#### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas (Sidik, 2016). Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui usaha terencana sehingga peserta didik memperoleh kecerdasan dalam aspek

pengetahuan, keterampilan serta sikap yang positif. Pengembangan kurikulum terus dilakukan untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri serta kematangan dalam berpikir dan bersikap. Hal ini tentunya sejalan dengan yang dimuat dalam UU No. 20 Tahun 2003

tentang tujuan Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal tentu perlu adanya sebuah program terencana yang dikenal dengan kurikulum. (Habe & Ahiruddin, 2017).

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 yang diberlakukan sejak tahun ajaran 2013/2014 (Anwar, 2014). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Sedangkan dalam Pasal 77B Ayat 1 menyebutkan bahwa struktur kurikulum terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Muatan Pembelajaran atau bisa disingkat Mupel. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan no 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Rachmawati, 2018).

Dalam Kementerian pendidikan dan kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar adalah (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan

heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Tujuan kurikulum dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. (Sapriya, 2017). Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial yang lainnya. Tujuan IPS di SD yaitu (1) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan warga

masyarakat; (4) memberikan ilmu kepada peserta didik akan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Gunawan, 2016).

Peran dan tujuan muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia (Sadewa, 2022). Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Triana bahwa terdapat permasalahan yang secara umum terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pembelajaran yang salah pemahaman yaitu anggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang cenderung bersifat hafalan. Pemahaman tersebut berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan verbalisme atau secara lisan. Dalam menerapkan metode pembelajaran guru tidak menekankan pada aktivitas siswa melainkan lebih menekankan pada aktivitas guru. Pembelajaran yang dilakukan kurang variatif, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau bahkan menyuruh siswanya untuk mencatat.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di beberapa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi dan data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas V. Materi IPS bersifat menghafal, sedangkan siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran yang terdapat banyak bacaan. Siswa lebih tertarik pada materi yang banyak melakukan percobaan atau praktik. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPS terletak pada materi keragaman budaya di Indonesia, materi tersebut sulit dipahami oleh siswa karena cakupan materi yang luas. Sumber belajar terbatas, guru hanya menggunakan buku tematik yang ada di sekolah tanpa ada sumber belajar pendukung lainnya. Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang sering digunakan berupa peta, gambar dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, bahwa sumber belajar yang digunakan siswa terbatas yaitu buku tematik tanpa ada sumber belajar lain sedangkan cakupan materi pada muatan pembelajaran IPS cukup luas. Oleh karena itu peneliti

mengembangkan bahan ajar digital flipbook sebagai sumber belajar pendukung pada pembelajaran IPS di kelas V di Sekolah Dasar untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. Pengembangan bahan ajar digital *flipbook* akan memudahkan siswa dalam belajar karena bahan ajar yang dikemas inovatif melalui aplikasi *flipbook maker* dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun dalam bentuk teks yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di susun secara sistematis berisi kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, contoh bahan ajar yaitu: buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, maket, bahan ajar audio dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, visual, teks, video dan lain sebagainya dan bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau tindakan alami dari penggunaan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2015). Sedangkan menurut (Jazuli, 2017)

Bahan ajar digital adalah bahan ajar interaktif karena menggabungkan teks, gambar, dan animasi serta memerlukan kendali pengguna untuk memanfaatkan bahan ajar digital (Rizal, 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif

yaitu dengan penggunaan bahan ajar digital flipbook. Penggunaan flipbook dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa (Mulyadi, 2016). Flipbook merupakan kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin. Namun flipbook yang kini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada layar monitor komputer. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan flipbook (Nuryani & Abadi, 2022) . Bahan ajar dengan aplikasi flipbook membuat tampilan lebih menarik karena dapat membukasetiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik merancang sebuah bahan ajar digital flipbook untuk menunjang proses pembelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia. Bahan ajar digital flipbook ini digunakan untuk mengenalkan dan menampilkan keragaman budaya di Indonesia. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang mampu memberikan pemahaman melalui pengalaman yang lebih konkret kepada siswa. Bahan ajar ini diharapkan dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran IPS di sekolah dasar agar lebih

optimal dan mampu membantu guru yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu DBR (Design Based Research). DBR ini merupakan metode penelitian yang di dalamnya berisi tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi suatu program atau rancangan. Metode DBR ini dinilai relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti merancang sebuah produk berupa bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Pembuatan bahan ajar tersebut disesuaikan dengan tahap yang terdapat pada Design Research. Tahap pertama yaitu merancang produk bahan ajar digital flipbook, tahap kedua yaitu peneliti mengembangkan produk tersebut dan pada tahap akhir peneliti melakukan evaluasi mengenai keberhasilan dan kekurangan produk tersebut. *Design Research* ini merupakan proses pengintegrasian *design* dengan metode ilmiah yang dapat memungkinkan peneliti menghasilkan produk yang bermanfaat dengan teori yang efektif untuk memecahkan suatu permasalahan dalam bidang pendidikan. *Design Research* ini juga membantu peneliti dalam menciptakan dan memperluas pengetahuan sehingga

dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, peneliti menilai bahwa metode yang cocok dan sesuai untuk digunakan dalam memecahkan masalah pada penelitian ini adalah metode DBR. Selain itu metode DBR ini dapat dijadikan suatu solusi atas permasalahan pendidikan yang terjadi. Hal tersebut dikarenakan DBR merupakan suatu metode yang menggunakan desain produk yang diterapkan dalam suatu penelitian. Dengan menggunakan metode DBR ini peneliti memberikan suatu solusi desain produk berupa bahan ajar digital *flipbook* yang mudah digunakan dan dipahami. Produk bahan ajar yang peneliti buat adalah berupa buku digital *flipbook* dalam pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Bahan ajar digital *flipbook* ini dirancang sesuai dengan tahap dan karakteristik pada metode DBR. Lokasi penelitian ini di SDN Parakanmuncang dan SDN 1 Karangnunggal yang terletak di Kabupaten Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan kelompok dari jenis *Non Probability Sampling*. Pada kegiatan penelitian dengan teknik *purposive sampling*, subjek yang diambil merupakan sampel dari keseluruhan populasi. Subjek yang diteliti dalam penelitian yaitu guru

kelas V SD Negeri Parakanmuncang dan SD Negeri 1 Karangnunggal. Objek penelitian ini dipokuskan pada multimedia pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana didalamnya terdapat observasi, wawancara, dokumentasi, materi audio-visual. Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk Chek list yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media dengan memberikan sebuah angket untuk peserta didik dan guru, kemudian lembar validasi.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran IPS dilaksanakan di kelas V agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali Keragaman Budaya di Indonesia. Dalam melakukan pembelajaran tentunya seorang harus mempersiapkan beberapa hal agar menunjang pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Guru kelas selama persiapannya selalu mengikuti tahapan pembelajaran yang ada di buku siswa, seperti yang kita ketahui bahwa buku siswa dan buku guru merupakan buku yang telah disesuaikan dengan Kurikulum 2013 hasil revisi 2017. Beberapa alat menjadi rekomendasi agar memudahkan pelaksanaan pembelajaran IPS dan sejalan dengan buku siswa yang digunakan sebagai pedoman. Namun dalam pelaksanaannya, peneliti menemukan bahwa guru menyesuaikan alat

yang seharusnya diperlukan dalam pembelajaran sesuai rekomendasi buku diubah menjadi alat seadanya yang tersedia di sekolah atau alat yang dimiliki siswa.

Dalam pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya di Indoensia, dalam pelaksanaannya guru terbilang jarang menggunakan media yang dapat membantu siswa mudah memahami materi yang diajarkan (Listyaningsih, Riyanto & Yani, 2023) Misalnya guru-guru menggunakan media pembelajaran yang diakses melalui internet untuk menujung pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya di Indonesia. Peneliti menyadari bahwa ada keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran sesuai kebutuhan, sehingga pada akhirnya hanya menggnakan yang mudah diakses. Berdasarkan keterbatasan ini, peneliti menemukan bahwa tidak ada kegiatan dan media khusus yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.

Pembelajaran ips yang dilakukan disekolah sebagian besar menggunakan metode ceramah dan penugasan peneliti mersa metode ini kurang efektif untuk diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran IPS lhususnya materi Keragaman Budaya di Indonesia. Karena metode tersebut membuat siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian pembelajaran disekolah utamanya untuk siswa kelas tinggi akan mudah dioahami

siswa jika kegiatannya berupa hal yang akrab ditemui dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar pelaksanaannya guru memberikan contoh nyata melalui beberapa vidio yang terdapat dalam bahan ajar digital flipbook. Namun dalam pelaksanaan di lapangan, terdapat beberapa faktor yang menghambat seperti tahapan pembelajarannya yang kurang memberikan stimulus pada siswa sehingga tidak memunculkan pemahaman yang diharapkan. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang merasa tidak percaya diri dalam keberlangsungan pembelajaran. Hal yang disimpulkan adalah kegiatan yang dilakukan dinilai familiar dengan kegiatan anak sehari-hari jika tidak diterapkan dengan model yang disukai anak mengakibatkan masalah tersebut. Evaluasi yang dilakukan di sekolah berpedoman pada buku siswa, yaitu siswa diminta untuk mengidentifikasi keragaman budaya yang di Indonesia. Namu kembali kepada permasalahan yang tyerjadi pada siswa dimana tidak semua siswa percaya diri dalam menunjukan kemampuannya, dan hal ini terjadi karena kurang pahamnya siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia yang disebabkan oleh tidak adanya stimulus dalam pembelajaran tersebut. Peneliti melakukan studi dokumentasi berupa dokumen undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 terntang Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud

RI No. 24 Tahun 2016 tentang KI dan KD Kurikulum 2013 pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, Buku Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kurikulum 2013 edisi revisi 2017, dan lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh guru kelas V di sekolah yang diteliti (Habe & Ahiruddin, 2017)

Merujuk pada dokumen Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peneliti menganalisis bahwa suasana belajar tidak terlepas dari upaya menciptakan lingkungan belajar baik melalui lingkungan fisik seperti ruang kelas dan lingkungan sosio-psikis yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

Lingkungan belajar seharusnya dirancang dengan baik agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dengan tujuan pendidikan. Dengan kata lain, seorang pendidik (guru) harus memiliki keterampilan pengelolaan kelas yang mumpuni. Sedangkan upaya mewujudkan proses pembelajaran lebih menekankan pada upaya bagaimana agar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat

tercapai. Pendidik merupakan fasilitator yang harus mampu mengelola perencanaan, pelaksanaan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) dalam model pembelajaran aktif. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat kita lihat bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan harus berpusat pada siswa.

Dalam studi dokumentasi ini, peneliti berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis pada Permendikbud RI No. 24 Tahun 2016 tentang KI dan KD Kurikulum 2013 (Permendikbud, 2018), pembelajaran IPS terdapat dalam Kompetensi Dasar Pembelajaran di Kelas V, (lihat **Tabel**)

**Tabel 1.** Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar

<u>Kompetensi Dasar (Pengetahuan)</u>	<u>Kompetensi Dasar (Keterampilan)</u>
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Melalui Kompetensi Dasar diatas, telah disebutkan Kompetensi Dasar ranah Pengetahuan dan Keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, peserta didik dalam hal ini harus mampu mengenali berbagai macam Keragaman Budaya di Indonesia. Jika dilihat dari KD tersebut, dibutuhkan adanya media yang mampu mengenalkan komponen yang terdapat dalam materi Keragaman Budaya di Indonesia dan memberikan siswa pengalaman langsung dalam mempelajari Keragaman Budaya di Indonesia. Pengalaman langsung yang didapat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran akan sangat berpengaruh bagi proses belajar peserta didik untuk memahami sebuah konsep materi.

Materi Keragaman Budaya di Indonesia terdapat dalam buku siswa di kelas V. Berdasarkan buku siswa Tema 8 kelas V Sekolah Dasar, terdapat berbagai macam Keragaman Budaya di Indonesia mulai dari Bahasa Daerah, Rumah Adat, Pakaian Adat, dan Kesenian Daerah. Kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran ini adalah siswa mampu mengenali berbagai macam Keragaman Budaya di Indonesia.

Pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya Indonesia di sekolah yang

diteliti telah dilaksanakan sesuai kelengkapan pembelajaran, namun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi sehingga pembelajarannya kurang optimal dalam pelaksanaannya. Masalah tersebut dirincikan peneliti sebagai berikut: (1) pembelajaran yang dilakukan berpusat kepada guru, mengakibatkan siswa kurang mendapatkan stimulus dan hanya dapat menirukan guru; (2) tidak ada kegiatan khusus yang menstimulus siswa agar dapat mudah memahami konsep dari materi Keragaman Budaya Indonesia; (3) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa dalam materi Keragaman Budaya Indonesia, hal ini diakibatkan tidak tersedianya media khusus di sekolah yang mudah digunakan guru untuk pembelajaran, kemudian guru juga mengungkapkan kesulitannya dalam menciptakan media itu sendiri dikarenakan keterbatasan waktu dan kendala lainnya; (4) belum tersedia multimedia yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan, peneliti akan menjawab permasalahan melalui hasil studi dokumentasi dan rancangan produk yang disesuaikan

berdasarkan hambatan yang terjadi disekolah dasar. Peneliti akan merancang sebuah multimedia berupa bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPS kelas V di sekolah dasar dalam membantu menyelesaikan masalah yang telah ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS disekolah dasar. Produk akan dirancag oleh peneliti sesuai dengan hasil studi dokumentasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada para ahli dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat sebuah bahan ajar digital flipbook dalam pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Bahan ajar digital flipbook menyertakan gambar, teks, QR code dengan dirancang semenarik mungkin dan agar siswa tertarik melihatnya, namun terdapat beberapa bagian, peneliti akan memfokuskan siswa pada pada video yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan melalui tahap validasi dengan menggunakan instrumen, yaitu instrumen ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran. Dan angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan dan praktikalitas produk yang dikembangkan.

Pembuatan pengembangan Flipbook ini disesuaikan dengan rancangan tahap desain. Pada tahap pengembangan sumber belajar ini dilakukan dengan melaksanakan rencana yang

telah dirancang pada tahap desain, yaitu: mengimport rancangan materi desain dan lainnya ke aplikasi Canva, dan setelah rancangan produk tersebut selesai, kemudian mengimport kembali kehalaman website fliphtml5.com supaya rancangan tersebut menjadi bahan ajar berupa flipbook.

Kelayakan produk yang dirancang peneliti diuji dan dinilai menggunakan teknik Expert Judgement. Para ahli diberikan lembar validasi yang sesuai dengan bidangnya. Sehingga setiap ahli memvalidasi hal yang berbeda karena disesuaikan dengan keahliannya dibidang tertentu.

Validasi pertama dilakukan kepada ahli materi, bahan ajar digital flipbook dinilai memiliki materi IPS yang sesuai untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Dalam hal ini berartikan bahwa bahan ajar digital flipbook dapat dijadikan sebagai penunjang

pembelajaran IPS karena sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Selanjutnya bahan ajar digital flipbook ini dinilai aman untuk digunakan dan menyajikan bahasa, gambar teks, dan warna yang cocok dengan karakteristik anak. Validasi selanjutnya, peneliti lakukan kepada ahli media, respon yang diberikan oleh ahli media sangat baik, Implementasi dilakukan setelah dinyatakan layak oleh para ahli media, ahli

materi dan guru. Selanjutnya pelaksanaan implementasi yang akan diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Parakanmuncang. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menguji kemenarikan dan praktikalitas sumber belajar berupa *Flipbook* yang sedang dikembangkan saat ini. Dimana tahap implementasi ini dilakukan pada kelas V SD Negeri Parakanmuncang dengan jumlah siswa 31 orang serta guru mata pelajaran IPS kelas V SD.

Setelah *Flipbook* ini diujicobakan kepada siswa maka selanjutnya siswa akan diminta memberikan penilaian tentang *Flipbook* tersebut dengan mengisi angket respon sesuai dengan pernyataan- pernyataan yang ada. Dari hasil angket diperoleh (lihat **Tabel 2**).

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Guru

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan dan penggunaa	46	50	92,00%	Sangat Menarik dan Praktis
2.	Materi	23	25	92,00%	Sangat Menarik dan Praktis
3.	Pembelajaran	14	15	93,33%	Sangat Menarik dan Praktis
Jumlah total:		83			

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan hasil penilaian guru kelas V SD Negeri Parakanmuncang diperoleh persentase sebesar 92,44% untuk perolehan setiap aspek dijabarkan sebagai berikut, pada aspek kualitas tampilan dan penggunaan diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,00% dengan kriteria “Sangat Menarik dan Praktis”, pada aspek materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,00% dengan “Sangat Menarik dan Praktis”, dan pada aspek pembelajaran diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,33% dengan kriteria “Sangat Menarik dan Praktis”. Persentase yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri Parakanmuncang memiliki persentase 92,44% kriteria “Sangat Menarik dan Praktis”, dengan demikian disimpulkan bahwa bahan ajar berupa *Flipbook* yang dikembangkan ini sangat menarik dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar kelas V SD pada mata pelajaran IPS. (lihat **Tabel 3**)

**Tabel 3.** Hasil Penelitian Siswa Kelas V  
SDN Parakanmuncang

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan dan penggunaan	404	465	86,88%	Menarik dan Praktis
2.	Materi dan Motivasi	808	930	86,88%	Menarik dan Praktis
Jumlah total:		1212			
Skor maksimal:		1395			
Presentase:		86,88%			
Kriteria:		Menarik dan Praktis			

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan hasil penilaian siswa kelas V SD Negeri Parakanmuncang diperoleh persentase sebesar 86,88% untuk perolehan setiap aspek dijabarkan sebagai berikut, pada aspek kualitas tampilan diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,88% dengan kriteria “Menarik dan Praktis”, dan pada aspek materi dan motivasi diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,88% dengan “Menarik dan Praktis”. Persentase yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh Siswa kelas V SD Negeri Parakanmuncang memiliki persentase 86,88% dengan kriteria “Menarik dan Praktis”, dengan demikian disimpulkan bahwa sumber belajar berupa *Flipbook* yang dikembangkan ini menarik dan praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar kelas V pada mata pelajaran IPS.

Tahap akhir adalah evaluasi secara keseluruhan dari semua tahap yang telah dilakukan. Setelah hasil analisis diperoleh maka dilakukan tahap desain dengan menyesuaikan

dari hasil tahap analisis yaitu analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis kebutuhan yang kemudian mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan sumber belajar berupa *Flipbook*. Jika tahap desain telah dilakukan maka selanjutnya tahap pengembangan yaitu produk divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli. Setelah melalui revisi atau perbaikan sesuai dengan saran validator dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi untuk mengetahui kemenarikan dan praktikalitas dari sumber belajar berupa *Flipbook* yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan oleh guru mata pelajaran biologi kelas V SD Negeri Parakanmuncang dengan perolehan persentase penilaian 92,44% kriteria “Sangat Menarik dan Praktis” dan siswa kelas SD Negeri Parakanmuncang dengan perolehan persentase penilaian 86,88% kriteria “Menarik dan Praktis”. Maka sumber belajar berupa *Flipbook* yang dikembangkan ini memiliki kriteria Layak, Menarik dan Praktis untuk digunakan dalam pembelajaran biologi oleh guru maupun siswa secara individu atau kelompok.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan produk yang dirancang berupa bahan ajar digital *flipbook* dengan judul Keanekaragaman Budaya di Indonesia. Bahan ajar digital *flipbook* ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Bahan ajar digital *flipbook* ini dibuat dengan sederhana mungkin supaya dapat di implementasikan di Sekolah Dasar.
  2. Bahan ajar digital *flipbook* diuji kelayakannya oleh para ahli dengan menggunakan teknik *expert judgement*. Uji kelayakan dilakukan kepada beberapa ahli diantaranya ahli materi untuk menguji kesesuaian bahan ajar dengan karakteristik dan kebutuhan di Sekolah Dasar, sedangkan ahli media untuk menguji kelayakan bahan ajar digital *flipbook*.
  3. Implementasi produk dilaksanakan di SDN Parakanmuncang dan SDN 1 Karangnunggal. Respon guru kelas dari kedua sekolah dasar terhadap produk ini menunjukkan hasil yang sangat baik.
  4. Berdasarkan tahap implementasi yang dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* dapat digunakan serta dapat mudah dipahami oleh siswa.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Anwar, R. (2014). Hal-hal yang mendasari penerapan Kurikulum 2013. *Humaniora*, 5(1), 97-106.
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan historis pendidikan ips di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–154.
- Listyaningsih, S., Riyanto, Y., & Yani, M. T. (2023). Pengaruh media angklung interaktif terhadap revitalisasi motivasi belajar siswa sd di masa pandemi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 137-148.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(4), 296-301.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Rachmawati, R. (2018). Analisis keterkaitan standar kompetensi lulusan (SKL), kompetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD) dalam implementasi kurikulum 2013. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(34), 231-239.
- Rizal, R. S. (2022). Efektivitas bahan ajar elektronik untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(12), 734-745.
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau kurikulum prototipe melalui pendekatan integrasi-interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 266-280.

Sidik, F. (2016). Guru berkualitas untuk sumber daya manusia berkualitas. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 109-114..