# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIPBOOK* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Ridiyanto[1,2], Sutrisna Wibawa[3]
[1]SD Negeri 2 Banyuurip, Temanggung
[2,3]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
[1]ridyhazbie@gmail.com, [3]trisnagb@ustjogja.ac.id

## *ABSTRACT*

*This research is motivated by the motivation of students in learning Pancasila Education which is still low and they are less active in implementing learning. The aim of the development carried out by the researcher is to produce interactive learning media, flipbook, material for flat construction for fourth grade elementary school students, seen from its validity, attractiveness and practicality. This research includes research and development (Research and Development), using the ADDIE research model from the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages which go through several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial of interactive learning media was supported by an expert team validity assessment, and validity questionnaire data from fourth grade elementary school student respondents, and based on the results of the material expert's assessment, they got a score of 82% in the very feasible and valid category, media experts got a score of 83% in the category very feasible and interesting, and the small scale assessment of 7 respondents from students averaged 4.65 in the very practical category, so it can be concluded that this flipbook interactive media is suitable for use by students.*

*Keywords: learning media, interactive flipbook, pancasila education*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah dan kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pengembangan yang dilakukan Peneliti adalah Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *flipbook* materi Bangun datar peserta didik kelas IV SD dilihat dari kevalidan, kemenarikan, dan kepraktisan. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model penelitian ADDIE dari tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* yg melalui beberapa tahap yaitu analisis, desain (perancangan), pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba media pembelajaran interaktif didukung dengan penilaian kevalidan tim ahli, dan data angket kevalidan dari para responden peserta didik kelas IV sekolah dasar, dan berdasarkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan nilai 82% dengan kategori sangat layak dan

valid, ahli media mendapatkan nilai 83 % dengan kategori sangat layak dan menarik, dan penilaian skala kecil yang berjumlah 7 responden dari peserta didik rata-rata 4,65 dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif *flipbook* ini layak digunakan untuk peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, interaktif *flipbook*, pendidikan pancasila

## A. Pendahuluan

Salah satu tujuan pendidikan ialah membangun manusia yang berkualitas serta berkarakter hingga mempunyai pengetahuan yang luas sehingga mampu memamahi apa yang menjadi tanggung jawabnya serta dapat menyesuaikan diri dengan baik di berbagai lingkungan. Selain itu pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan serta membuat seseorang untuk beriman dan memiliki keterampilan, pengetahuan dan bertanggung jawab. Ini mempunyai makna bahwa tujuan pendidikan yaitu memanusiakan manusia maka dari itu pendidikan sangatlah perlu diperhatikan. Hal ini merupakan bukti bahwa negara Indonesia sesungguhnya telah serius dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut seorang guru harus selalu mampu beradaptasi dalam setiap keadaan. Guru dituntut inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan kegiatan pembelajaran tercapai. Sesuai dengan UU nomor 20 thn 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai Guru serta tenaga kependidikan lainnya harus membangun pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, serta inovatif. Menurut (Dahlia et al., 2020) bahwa proses pembelajaran yaitu ketika komunikasi terjalin antara pengajar dan peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Belajar merupakan salah satu cara mengembangkan karakter peserta didik. Mudahnya proses adaptasi dalam belajar peserta didik karena menggunakan alat yang digemari oleh mereka (Manubey et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di kelas IV pada kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang memiliki pedoman dan pegangan dalam pembangunan bangsa sesuai dengan sila-sila Pancasila dan mengarah pada moral yang akan diimplementasikan dalam kehidupan

sehari-hari (Ishaq, 2021). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan dan menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian peserta didik yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan berakhlaq mulia. Pada materi Bentuk norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari dengan capaian pembelajaran Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah (Kemdikbud, 2022). Dalam pembelajaran belum semua peserta didik mampu memahami dan melaksanakan aturan-aturan serta norma dalam kehidupan sehari-hari yang dipelajari tersebut. Inovasi pembelajaran sangatlah diperlukan agar peserta didik dapat mencapai capaian pembelajaran tersebut.

Hasil pengamatan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banyuurip, kabupaten Temanggung terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang ada dapat adalah motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah dan kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi karena materi yang terlalu banyak dan sumber belajar yang terbatas. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dampak dari pembelajaran tersebut adalah beberapa peserta didik tidak mendapatkan nilai sesuai yang diharapkan, peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari dokementasi hasil belajar peserta didik yang merupakan

rekap dari nilai sikap, nilai pengetahuan dan nilai ketrampilan pada setiap peserta didik.

Permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih belum optimal tersebut merupakan masalah yang mendasar, sehingga perlu diupayakan perbaikan dengan inovasi pembelajaran yang tepat. Dengan adanya *chromebook* yang dimiliki merupakan potensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk setiap peserta disekolah, peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mata pembelajaran Pendidikan Pancasila. *flipbook* interaktif memiliki desain dapat di flip seperti buku nyata tetapi dalam bentuk digital serta terdiri dari berbagai multimedia di dalamnya dalam memaparkan materinya (E. I. Puspita et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran seperti multimedia sangatlah banyak yang digunakan untuk media pembelajaran antara lain menonton *youtube, game*, film dan lainnya. Pembelajaran menggunakan multimeldia merupakan pembelajaran yang menggabungkan dari teks, foto, desain grafis, suara maupun animasi. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi delngan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Suhendi, 2022). Multimeldia adalah salah satu meldia pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media computer (Kurniawan dan Widiastuti, 2022).

**B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan metode penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis melakukan pengumpulan data mengenai masalah yang terjadi. Pada tahap desain yaitu merancang produk yang dibuat. Tahap pengembangan yaitu mengembangkan produk yang sudah dirancang sebelumnya dan uji validitas produk yang dilakukan oleh 1 ahli materi pembelajaran dan 1 ahli media pembelajaran. Tahap implementasi yaitu menerapkan produk media *Flipbook* pada mata

Pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pada setiap tahapan. Lokasi penelitian yaitu SD Negeri 2 Banyuurip, Temanggung, subjek uji coba yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 7 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan instrument penilaian produk. Instrument pengumpulan produk yang digunakan yaitu rating skala.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yaitu Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu mengolah data secara sistematis dalam bentuk angka. Pada penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket yang diberikan 2 orang ahli dalam bentuk skor untuk mengetahui Tingkat kevalidan dan kemenarikan sedangkan hasil angket respon peserta didik digunakan untuk menguji kepraktisan. Pengambilan keputusan untuk hasil tingkat pencapaian produk menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 1 sampai 5.

Pada teknik validasi kelayakan media dalam penelitian media *flipbook* digital diperoleh dari angket dengan cara penskoran instrument penelitian yang nantinya diisi oleh para pakar yaitu validasi pakar media dan pakar materi

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan pada penelitin in didasarkan pada temuan selama proses penelitian penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pembahasan artikel ini difokuskan pada penjelasan mengenai gambaran aktivitas pada langakah-langkah model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

**1) Tahap pertama Analisis (*Analysis*)**

Yang pertama menganalisis kebutuhan belajar peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada kegiatan ini peneliti menganalisis kebutuhan calon pengguna produk dengan literatur yang ada, dan observasi pada peserta didik tentang kebutuhan media pembelajaran yang mendukung efektifitas pembelajaran. Yang kedua menganalisis materi

pembelajaran meliputi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum bertujuan untuk mendapatkan gambaran Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa pada suatu materi yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan cara telaah capaian pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila, hasil telaah ini menghasilkan Tujuan pembelajaran. Yang ketiga menganalisis lingkungan yaitu dengan mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran yang berpotensi mendukung efektifitas proses pembelajaran. Kemudian peneliti menulis ide dasar pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif.

**2) Tahap kedua Perancangan (*Design*)**

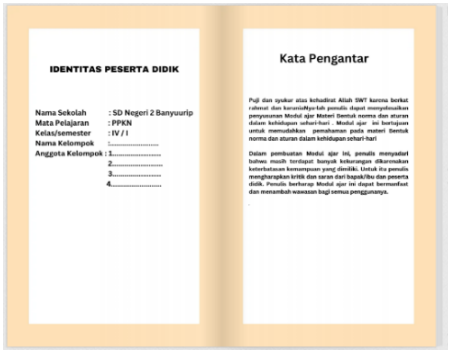
Pada tahap ini merancang dan mendesain ide serta konsep media interaktif berupa Flipbook. Proses perancangan sangat diperlukan agar media dapat dikembangkan dengan mudah dan sistematis. Selanjutnya yaitu pembuatan peta konsep serta kerangka media interaktif berupa *Flipbook*. Pembuatan konsep bertujuan sebagai acuan dalam mengembangkan isi materi aturan dan Norma dalam Kehidupan. Adapun hasil pengembangan kerangka *Flipbook* interaktif pada materi aturan dan Norma dalam Kehidupan kelas IV SD adalah sebagai berikut : Pendahuluan terdiri dari halaman sampul, Identitas Peserta didik, Kata pengantar, Daftar isi, Petunjuk Penggunaan, Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang kedua bagian inti terdiri dari Materi Pembelajaran aturan dan norma dalam kehidupan, Rangkuman Materi, Lembar kegiatan 1 dan Lembar Kegiatan 2 sedangkan bagian penutup terdiri dari Daftar Pustaka Dan Biodata pengembangan.

**3) Tahap ketiga adalah Pengembangan (*Development*)**

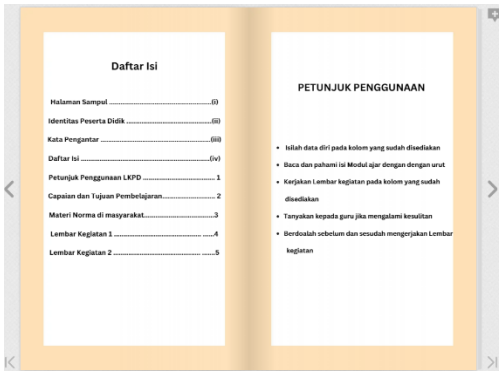
Pengembangan yang dilakukan sebagai berikut yang pertama membuat produk sesuai dengan rancangan yang di buat, yaitu membuat slide pada aplikasi canva tentang materi Norma dan aturan dalam Kehidupan. Kemudian mengembangkan slide-slide tersebut diubah dalam bentuk *flipbook*. Selanjutnya mengembangkan tata

cara atau panduan media pembelajaran kemudian menulis instrumen penilaian media pembelajaran, yaitu instrumen untuk ahli materi dan instrumen ahli media untuk dapat melnguji kevalidan dari produk media pembelajaran yang dibuat selanjutnya melakukan revisi sesuai arahan tim ahli. Berikut pengembangan *Flipbook* Interaktif sebelum mendapat saran dari tim validator

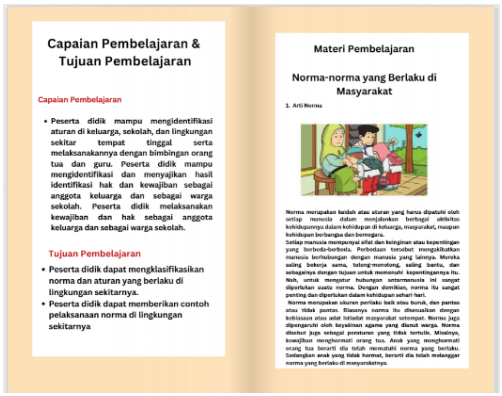
**Gambar 1. Tampilan *Cover***



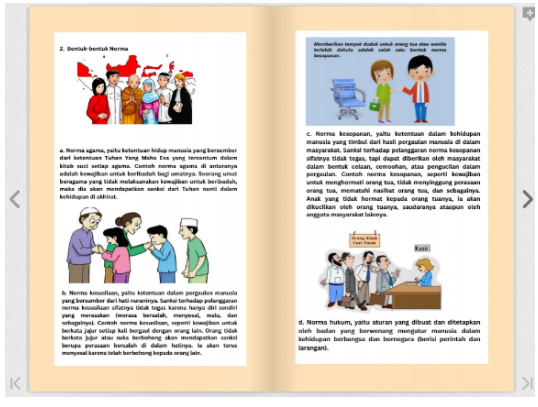

**Gambar 2. Identitas Peserta didik dan Kata Pengantar**



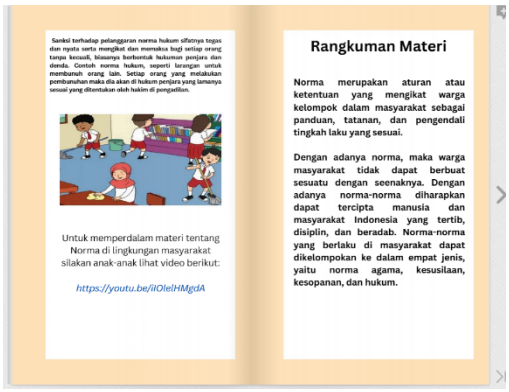

**Gambar 3. Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan**




**Gambar 4. CP, TP dan Materi Pembelajaran**



**Gambar 5. Materi Pembelajaran**




**Gambar 6. Rangkuman Materi**

**Gambar 8. Lembar Kegiatan**

**Gambar 9. Daftar Pustaka dan Identitas Pengembang**

Setelah produk dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi ahli materi dan media pembelajaran untuk mengetahui Tingkat kevalidan dan kemenarikan dari produk. Berikut merupakan hasil validasi dari masing-masing validator :

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi**

| No | Aspek Penilaian | Skala Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Skor penilaian** | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran | ✓ | | | | |
| 2 | Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran | ✓ | | | | |
| 3 | Kesesuaian materi dengan ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila | ✓ | | | | |
| 4 | Ketepatan Materi | ✓ | | | | |
| 5 | Kedalaman Materi | | ✓ | | | |
| 6 | Kelengkapan Materi | | ✓ | | | |
| 7 | Kemenarikan Materi | | ✓ | | | |
| 8 | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa | | | ✓ | | |
| 9 | Kemudahan pemahaman materi | | ✓ | | | |
| 10 | Kesesuaian soal evaluasi | | ✓ | | | |
| 11 | Penggunaan bahasa yang tepat | | ✓ | | | |
| 12 | Bahasa yang digunakan sesuai | | | ✓ | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | dengan karakteristik siswa | | | |
| 13 | Kemudahaan belajar | | ✓ | |
| 14 | Ketertarikan siswa dalam menggunakan media | | ✓ | |
| 15 | Kemenarikan tampilan media | | ✓ | |
| | Jumlah | 20 | 36 | |

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}}$ x 100 %

= $\frac{62}{75}$ x 100 %

= 82 %

Dari instrumen ahli materi didapatkan nilai 82% dari 15 indikator aspek instrumen ahli materi. Berdasarkan data tersebut diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif flipbook ini mendapatkan Sangat layak digunakan. Beberapa indicator aspek penilaian belum mendapatkan skor maksimal antara lain pada indicator kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dan Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa masing-masing hanya mendapatkan skor 3. Sehingga ahli materi memberikan saran-saran sebagai berikut.

**Tabel 8. Hasil Komentar/Review Tertulis**

| No | Indikator | Komentar |
|---|---|---|
| 1 | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa | Karakteristik siswa perlu dipahami seorang guru sebelum mengembangkan media pembelajaran agar siswa senang untuk belajar pada materi tersebut. Materi perlu dipadatkan dapat diganti dengan link video pembelajaran. |
| 2 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa | |

**Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media**

| **No** | **Aspek Pelnilaian** | **Skala Penilaian** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Skor penilaian** | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | | | | |
| 2 | Kesesuaian antara tujuan, materi dan evaluasi | ✓ | | | | |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan media | | ✓ | | | |
| 4 | Keruntutan penyajian materi | | ✓ | | | |
| 5 | Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa | | ✓ | | | |
| 6 | Memberikan contoh untuk pemahaman konsep | | ✓ | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | Merefleksi siswa pada pembelajaran sebelumnya | | | ✓ |
| 8 | Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri. | | ✓ | |
| 9 | Memberikan soal Latihan untuk pemahaman konsep | | ✓ | |
| 10 | Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran | | | ✓ |
| 11 | Kejelasan petunjuk pengerjaan soal | ✓ | | |
| 12 | Kejelasan petunjuk dengan soal yang diberikan kepada siswa | ✓ | | |
| | Jumlah | 20 | 24 | 6 |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \text{ x } 100\ \%$$

$$= \frac{50}{60} \text{ x } 100\ \%$$

$$= 83\ \%$$

Dari instrumen ahli media didapatkan nilai 83% dari 12 indikator aspek instrumen ahli media. Berdasarkan data terselbut diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif *flipbook* ini mendapatkan Sangat layak digunakan. Beberapa indicator aspek penilaian belum mendapatkan skor maksimal antara lain pada indicator Merefleksi siswa pada pembelajaran sebelumnya dan Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran dalam menggunakan media masing-masing hanya mendapatkan skor 3. Sehingga ahli materi memberikan saran-saran sebagai berikut.

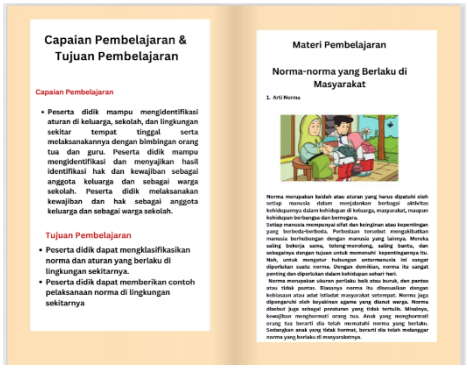
**Tabel 10. Hasil Komentar/Review Tertulis**

| No | Indikator | Komentar |
|---|---|---|
| 1 | Merefleksi siswa pada pembelajaran sebelumnya | Refleksi sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya, sebaiknya diberikan refleksi setelah pembelajaran |
| 2 | Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran | Soal sebaiknya memperhatikan indicator pencapaian tujuan. Perbaiki perintah soal sesuaikan dengan indicator tujuan pembelajaran |

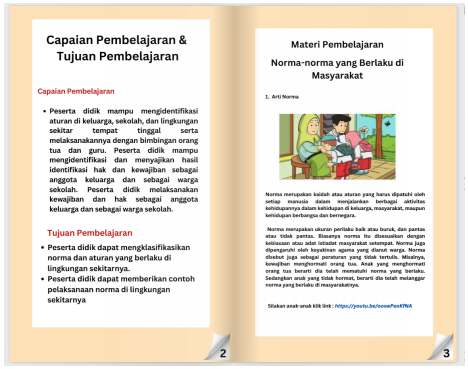
Dari masukan komentar dari kedua tim ahli tersebut diatas

sehingga perbaikan dilakukan pada beberapa halaman :

1) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dan Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa saran ahli materi, Materi perlu dipadatkan dapat diganti dengan link video pembelajaran.

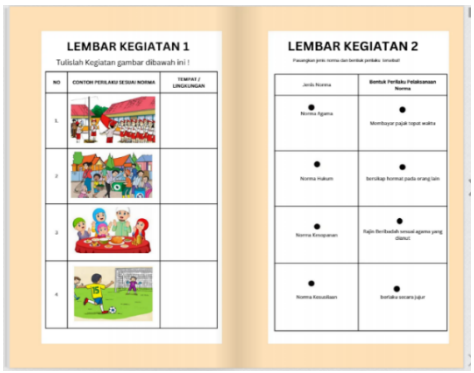



**Gambar 10. Materi Pembelajaran Sebelum revisi**




**Gambar 11. Materi Pembelajaran Sesudah revisi**

2) Merefleksi siswa pada pembelajaran sebelumnya dan soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran saran ahli media Perbaiki perintah soal sesuaikan dengan indicator tujuan pembelajaran.




**Gambar 12. Lembar Kegiatan Sebelum revisi**

**Gambar 11. Lembar Kegiatan Sesudah revisi**

**4) Tahap keempat adalah tahap penerapan *(Implementation)***

Produk yang telah dihasilkan pada tahap *development* (pengembangan) yang sudah divalidasi oleh 2 validator ahli materi dan ahli media, kemudian pada tahap Implementasi (Implementation) produk diuji

cobakan pada tanggal 20 Mei 2024 di SD Negeri 2 Banyuurip. LKPD ini di uji cobakan pada 7 siswa kelas IV. Materi Modul ajar yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV Sekolah Dasar semester satu. Setelah siswa melakukan ujicoba produk siswa diberikan angket untuk mengetahui Tingkat kepraktisan. Berikut rekap hasil pengisian angket yang dilakukan oleh siswa.

**Tabel 11. Hasil Respon Peserta didik**

| No | Nama | No.soal | | | | | | | | Rata-rata | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| 1 | PD 1 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4.63 | Sangat Praktis |
| 2 | PD 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.63 | Sangat Praktis |
| 3 | PD 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.63 | Sangat Praktis |
| 4 | PD 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.50 | Sangat Praktis |
| 5 | PD 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.63 | Sangat Praktis |
| 6 | PD 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.88 | Sangat Praktis |
| 7 | PD 7 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.63 | Sangat Praktis |
| **Rata-rata** | | | | | | | | | | **4.65** | **Sangat Praktis** |

Dari tabel respon peserta didik setelah melaksanakan ujicoba media interaktif *Flipbook* tentang norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari mendapatkan rata-rata 4,65 dengan kategori sangat praktis.

**5) Tahap terakhir adalah Penilaian (Evaluation)**

Berdasarkan Penelitian pengembangan media interaktif *Flipbook* tentang norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV SD Negeri 2 Banyuurip menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R & D)*. Pada pengembangan ini dalam upaya menghasilkan produk peneliti menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil Kesimpulan dari ahli materi, ahli media dan hasil responden peserta didik dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut : Hasil pelrselntasel dari instrumen ahli Materi didapatkan nilai 82% dari 15 indikator. Berdasarkan data tersebut diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif *flipbook* ini dari segi cakupan materi mendapatkan kategori Sangat layak dan valid sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil pelrselntasel dari instrumeln ahli media didapatkan nilai 83% dari 12 indikator. Berdasarkan data tersebut

diartikan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif *flipbook* ini dari segi media mendapatkan kategori Sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya respon peserta didik setelah melaksanakan ujicoba media interaktif *Flipbook* tentang norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari mendapatkan rata-rata 4,65 dengan kategori sangat praktis.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelnellitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Flipbook* pada materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk peserta didik kelas IV layak untuk digunakan, penilaian ahli materi yang mendapatkan nilai 82% dengan kategori Sangat layak dan valid sesuai dengan tujuan pembelajaran, penilaian ahli media yang mendapatkan nilai 83% dengan kategori Sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya respon peserta didik setelah melaksanakan ujicoba media interaktif *Flipbook* tentang norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari mendapatkan rata-rata 4,65 dengan kategori sangat praktis.

Saran Pemanfaatan Produk media interaktif *Flipbook* tentang norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari ini dapat digunakan dalam proses belajar disekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya diharapkan pengembangan ini bisa menjadi salah satu contoh media interaktif *Flipbook* dan dapat mengembangkan pada materi yang berbeda dengan tujuan untuk mempermudah guru dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Panton Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730

Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar.

*Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3660–3667.

Arifin, A. syamsul, & Lestari, E. S. (2020). Genetics bacterial teaching materials development based on flipbook in microbiology subject to improve learning motivation. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *5*(2), 202–211. https://doi.org/10.31932/jpbio.v5i2.862

Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *6*(2), 300. https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475

Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 32–41. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30129

Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *9*(2), 337. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35271

Ishaq. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Kencana. https://www.glogle.col.id/books/edition/Pendidikan_Pancasila/92Y4ElAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran | Kurikulum Merdeka. Keputusan Kemdikbudristek RI Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Kemdikbudristek No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulummerdeka/capaian-pembelajaran

Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *MEDIA PEIMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF*

*EPIC 5C BERBASIS CBL*. Penerbit Widina. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF/0b9bEIAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(3), 4288–4294. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2590

Nuhamara, D. (2018). Pengutamaan Dimensi Karakter Dalam Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Jaffray*, *16*(1), 93. https://doi.org/10.25278/jj71.v16i1.278

Suhendi. (2022). *Mutimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D* (Rusmanto (eld.)). Nurul Fikri Press.https://www.gogle.col.id/books/edition/Mutimedia_Interaktif_menggunakan_Unity/Hz5cEIAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). RANCANG BANGUN MEDIA E-BOOK FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, *1*(2), 65–84. https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307

Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 86–96. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456

Widyawati, R. . & R. P. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi IPS di Sekolah Dasar.