

PENGEMBANGAN E-FLIPBOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN IPAS MATERI DAERAHKU KEBANGGAANKU DI SEKOLAH DASAR

Dhea Nuraeni Supratman¹, Deby Fauzi Asidiqi^{2*}, Dede Kurnia Adiputra³,

^{1, 2, 3} PGSD, FKIP, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung,

¹dheaans28@gmail.com, ²df.asidiqi@usbr.ac.id, ³dedeadiputra@usbr.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop digital teaching materials in the form of a flipbook for the IPAS subject, specifically on the topic "My Proud Region," for fifth-grade elementary school students. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection methods included interviews, questionnaires, pretests and post-tests, and documentation. In the design phase, product development was carried out through the creation of design concepts, visual design preparation, and the construction of questionnaire instruments. The flipbook and instruments were validated by media experts, subject matter experts, language experts, and instrument experts. The results of the validation stage served as the basis for revising the product design. The findings show that the developed teaching materials meet the criteria of being highly feasible, with assessments from media experts at 88%, subject matter experts at 98%, language experts at 92%, and instrument experts at 90%. In addition, responses from students reached 86.44% and teachers 97%, indicating that the teaching materials are highly effective in supporting the learning process.

Keywords: digital teaching materials, flipbook, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku" untuk kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data melalui wawancara, angket, *pretest* dan *posttest*, dan dokumentasi. Pada tahap desain, dilakukan pengembangan produk melalui pembuatan konsep desain, penyusunan desain visual, serta penyusunan instrumen angket. Angket dan produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli instrumen. Hasil dari tahap validasi dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap desain produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media memperoleh 88%, ahli materi 98%, ahli Bahasa 92%, dan ahli instrument 90%. Selain itu, respon peserta didik memperoleh 86,44% dan guru memperoleh 97% menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: bahan ajar digital, flipbook, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu (Dewi et al., 2021). Secara historis, pendidikan mengalami banyak transformasi seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi (Royhatudin, 2018). Menurut Nurillahwaty (2021) sejauh ini, perkembangan teknologi telah mencapai tahap digital. Di Indonesia juga, teknologi semakin banyak digunakan untuk membuat pekerjaan lebih efisien di semua sektor, termasuk pendidikan (Alviana Metasari & Nur Amalia, 2024). Nieto-Márquez et al. (2020) mengemukakan bahwa digitalisasi pembelajaran hadir menjadi bagian kemuktahiran kurikulum pendidikan dalam menjawab tantangan perkembangan teknologi dari berbagai sektor dalam kehidupan. Kurikulum sejati merupakan wujud nyata dalam pendidikan dalam menjawab tantangan peradaban manusia yang dinamis (Handayani & Muliastri, 2020). Sejalan dengan yang dikemukakan Lase (2020) bahwa tantangan dalam sejarah peradaban manusia selalu dinamis, dan

pendidikan merupakan ujung tombak dalam menjawab tantangan tersebut.

Dalam system Pendidikan di Indonesia, kurikulum yang berlaku saat ini yakni Kurikulum Merdeka (Alimuddin et al., 2023). Dalam kurikulum tersebut menghadirkan pembelajaran IPAS sebagai penggabungan IPA dan IPS dengan tujuan mengembangkan literasi ilmiah (Alviana Metasari & Nur Amalia, 2024). Keterampilan sosial, serta wawasan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari juga merupakan tujuan hadirnya IPAS (Ziliwu & Anas, 2024). Materi Daerahku Kebanggaanku menjadi salah satu materi penting yang memuat pembelajaran tentang identitas daerah, budaya, sejarah, dan potensi lokal sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap daerah asal. Namun kenyataannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala seperti rendahnya minat belajar, kurangnya keaktifan siswa, metode pembelajaran yang monoton, serta keterbatasan bahan ajar yang variatif dan menarik (Widiyono, 2021).

Permasalahan penelitian yang diangkat adalah rendahnya minat dan

keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi *Daerahku Kebanggaanku* di sekolah dasar. Pemahaman siswa terhadap materi pun beragam, sebagian cepat menangkap materi sedangkan sebagian lain mengalami kesulitan. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan praktik sederhana sehingga siswa kurang terlibat aktif. Selain itu bahan ajar yang tersedia masih terbatas dan kurang variatif sehingga pembelajaran kurang menarik. Media digital sebenarnya diminati siswa namun penggunaannya belum optimal dan dapat menimbulkan kejemuhan jika monoton. Media digital merupakan salah satu Solusi dalam meningkatkan minat belajar khususnya pada jenjang Pendidikan dasar (Chen et al., 2020). Digital dalam pembelajaran menjadi salah satu bentuk nyata dalam menjawab tantangan yang dihadapi dalam implementasi Pendidikan 5.0 (Clark-Wilson et al., 2020). Media digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih terarah, bermakna, dan kemandirian siswa lebih aktif (Demirkan, 2019).

Rencana pemecahan masalah yang ditawarkan adalah mengembangkan bahan ajar digital

berbasis *flipbook* yang interaktif, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. *Flipbook* akan memuat materi *Daerahku Kebanggaanku*, dilengkapi gambar, video, animasi, dan kuis interaktif (Brenda et al., 2023). Desain flipbook dibuat variatif dan kreatif agar mampu menumbuhkan minat belajar, memotivasi siswa, dan mempermudah pemahaman materi (Wuryandani, 2024).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Suciptaningsih & Andriyani (2024), menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh respon positif, dengan skor guru 85% dan peserta didik 87%, sehingga dinyatakan menarik, interaktif, dan layak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Santi et al., (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar siklus air berbasis *flipbook* digital dengan model ADDIE dinyatakan sangat valid (85,46%) dan praktis dengan respon peserta didik 83,25%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD. Kemudian peneliti Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita (2022), menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook*

memperoleh validasi sangat layak dengan rata-rata 91,90% sehingga *flipbook* dinyatakan teruji, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya bahwa *flipbook* efektif dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* diharapkan memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja, sekaligus memastikan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka (Rini et al., 2021).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk mata pelajaran IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, mengetahui kelayakan *flipbook* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa, serta meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa melalui penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Narimbang Mulia, Rangkasbitung, Lebak, Banten dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Narimbang Mulia tahun akademik 2024-2025.

Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif yang bersumber dari data primer dan sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui (1) observasi, (2) wawancara, (3) validasi ahli, (4) angket, dan (5) telaah dokumen. Instrumen penelitian meliputi (1) instrumen studi pendahuluan serta (2) instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berasal dari masukan, saran, dan komentar para ahli serta hasil wawancara dengan wali kelas V untuk menentukan kesesuaian bahan ajar. Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator dan angket respon siswa serta pendidik untuk mengukur

kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar digital yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital berbasis flipbook (*e-Flipbook*) bermuatan kearifan lokal untuk pembelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku. Proses pengembangan mengikuti tahapan ADDIE. Hasil dan pembahasan penelitian diuraikan di bawah ini.

1. Analysis (Analisis)

Temuan pertama berkaitan dengan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah serta buku paket merupakan bahan ajar utama. Pada pelaksanaan pembelajaran baik guru dan siswa membutuhkan media digital interaktif yang menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru mengharapkan adanya bahan ajar yang mampu

meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat oleh temuan Mutiara & Emilia (2022) bahwa flipbook mempunyai karakteristik sebagai bahan ajar yang menarik dan dapat mengarahkan kemandirian belajar siswa sehingga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. Desing (Desain)

Tahap kedua yaitu desain, tahap ini melakukan perancangan konsep bahan ajar digital berbentuk *flipbook* dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.



Gambar 1. Tampilan awal bahan ajar e-Flipbook

Perancangan meliputi penyusunan

konten materi sesuai kurikulum, pembuatan *storyboard*, dan penentuan media pendukung seperti gambar, audio, dan animasi ini menggunakan aplikasi Canva. Desain *flipbook* dirancang interaktif dengan navigasi yang *user-friendly* untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi dan melakukan pembelajaran secara mandiri.



Gambar 2. Tampilan isi bahan ajar e-flipbook

Kemudian media pendukung untuk mengeksport menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi Heyzine. Heyzine dipilih karena mudah digunakan (*user-friendly*) dan mendukung elemen multimedia interaktif seperti video, audio, dan tautan. Platform ini berbasis web sehingga tidak memerlukan instalasi tambahan, serta dapat diakses di berbagai perangkat.

3. *Development* (Pengembangan)
Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), setelah produk selesai didesain, dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakan bahan ajar. Peneliti melibatkan empat orang pakar, yang terdiri dari (1) ahli media, (2) ahli materi, (3) ahli bahasa, dan (4) ahli instrumen. Berikut adalah hasil penilaian ahli

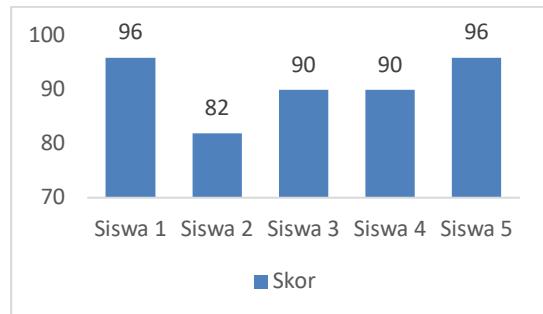
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Persentase	Kategori
Instrumen	90%	Sangat Layak
Media	88%	Sangat Layak
Materi	91,67%	Sangat Layak
Bahasa	92%	Sangat Layak
Rata-Rata	90,41%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli instrumen, diperoleh skor kelayakan sebesar 90% dengan kategori "sangat layak". Dengan demikian, angket dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi. Kemudian hasil validasi oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 88%, yang berada pada kategori "Sangat Layak". Artinya, bahan ajar digital berbasis flipbook yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan

media dari segi tampilan visual, keterbacaan, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Selanjutnya validasi oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 91,67%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Artinya, isi dan struktur materi dalam flipbook sudah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V, menggunakan bahasa yang tepat, serta menyajikan informasi yang akurat dan bermakna bagi siswa. Pengujian validasi yang terakhir adalah bahasa, diperoleh skor sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Artinya, bahasa yang digunakan dalam bahan ajar digital ini sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, mudah dipahami, dan komunikatif.

Tahap selanjutnya yakni uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang siswa, bertujuan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap bahan ajar digital yang dikembangkan, serta mengukur efektivitas awal produk dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari uji coba kelompok kecil

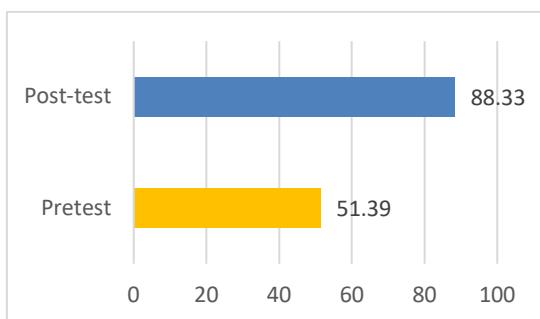


Gambar 3. Diagram skor hasil uji coba kelompok kecil

Hasil uji coba terbatas (kelompok kecil) memperoleh rata-rata skor 90,8 yang dikategorikan "sangat efektif". Temuan ini menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut pada uji coba skala besar terhadap keseluruhan siswa kelas V sekolah dasar.

4. *Implementation (Implementasi)*

Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar e-*flipbook* yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba skala besar kepada 18 siswa kelas V SD dengan memberikan pretest sebelum penggunaan bahan ajar dan posttest setelah pembelajaran menggunakan e-*flipbook* IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku". Berikut perbandingan hasil pretest dan post-test siswa



Gambar 4. Perbandingan hasil pretest dan post-test

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa rata-rata nilai pretest siswa secara keseluruhan adalah 51,39%, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88,33%. Peningkatan ini dianalisis menggunakan uji N-Gain, yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar $>0,798$ dengan kategori "tinggi" dalam arti bahwa e-*flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku.

Selanjutnya untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media bahan ajar e-*flipbook* pada materi "Daerahku Kebanggaanku", peneliti menyebarkan angket kepada guru dan siswa. Hasil pengolahan data angket sebagai berikut

Tabel 2. Hasil respon guru dan siswa

Respon-	Skor	Persentase	Kategori
---------	------	------------	----------

den			
Guru	88	97%	Sangat efektif
Siswa	78	86%	Sangat efektif

Berdasarkan hasil angket, rata-rata respon dari 18 peserta didik menunjukkan persentase sebesar 86,44% dengan kategori sangat efektif. Sementara itu, hasil angket dari pendidik memperoleh persentase sebesar 97% yang juga termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-*flipbook* dinilai sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran materi "Daerahku Kebanggaanku".

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa produk e-*flipbook* telah memenuhi aspek kualitas kevalidan dan efektivitas. Produk dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS sebagai bahan ajar mandiri dan interaktif

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital berbasis flipbook pada materi Daerahku Kebanggaanku untuk kelas V SD yang dikembangkan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ini

layak, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi oleh para ahli (instrumen, media, materi, dan bahasa) menempatkan produk pada kategori sangat layak, sehingga dapat langsung digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba skala kecil maupun besar menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh respon sangat positif dari guru dan peserta didik, dengan kriteria sangat efektif. Efektivitas ini didukung oleh hasil angket respon serta peningkatan nilai belajar siswa, di mana perbandingan antara pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis flipbook ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 36–38.
- Alviana Metasari, & Nur Amalia. (2024). Analytical Study: the Use of Digital Technology-Based Learning Media at Alam Surya Mentari Elementary School. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2724–2735. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9302>
- Brenda, R., 1□, S., Budiono, H., Guru, P., Dasar, S., Jambi, U., Kunci, K., Pengembangan, :, & Ajar, B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 1341–1349.
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Clark-Wilson, A., Robutti, O., & Thomas, M. (2020). Teaching with digital technology. *ZDM - Mathematics Education*, 52(7), 1223–1242. <https://doi.org/10.1007/s11858-020-01196-0>
- Demirkan, Ö. (2019). Pre-service Teachers' Views about Digital Teaching Materials. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(1), 40–60. <https://doi.org/10.29329/epasr.2019.186.3>
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Handayani, N. N. L., & Muliastriini, N.

- K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosodong Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 0, 1–14. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Lase, D. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK MANFAAT ENERGI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 99–112.
- Mutiara, E., & Emilia, E. (2022). Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 650–662. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2487>
- Nieto-Márquez, N. L., Baldominos, A., & Pérez-Nieto, M. Á. (2020). Digital teaching materials and their relationship with the metacognitive skills of students in primary education. *Education Sciences*, 10(4), 1–18. <https://doi.org/10.3390/educsci10040113>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Rini, D. R., Ratnawati, I., & Wulandari, R. T. (2021). The Development of a Flip Book as an Online Learning Media. *KnE Social Sciences*, 2021, 263–270. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9209>
- Royhatudin, A. (2018). Pengaruh Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Malnu Pusat Menes. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 86–100. <https://doi.org/10.14421/jpai.2018.152-06>
- Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463–6476.
- Suciptaningsih, O. A., & Andriyani, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4853–4861.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.52593>
- Wuryandani, W. (2024). Analysis of Teacher Needs in Developing Flipbook-Based Interactive Teaching Materials in Elementary Schools. 16(2), 903–918. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.5071>
- Ziliwu, S., & Anas, N. (2024). The Development of Puzzle Board Card Media to Enhance Students' Critical Thinking Skills in Science Learning. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2772–2785. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9612>