

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS  
BUDAYA LOKAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI  
SEKOLAH DASAR**

Ahmaddah Nur Alfiatuz Zakiyah<sup>1\*</sup>, Mujtahidin Mujtahidin<sup>2</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura<sup>1,2</sup>  
<sup>1\*</sup>zakiyahahmaddah@gmail.com, <sup>2</sup>mujtahidin@trunojoyo.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a digital flipbook learning medium based on local culture for the subject of Indonesian Cultural Diversity for fifth-grade students at Elementary School of Banyuajuh 3 Bangkalan. The research employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model modified by Sugiyono through ten systematic stages, from problem identification to media production. The subjects were 28 students, with product trials involving 6 students and usage trials involving 22 students. Data were collected through validation questionnaires, practicality questionnaires, learning outcome tests and personality inventories. Validation results showed the flipbook was categorized as “very valid” by subject matter experts (89.70%) and media experts (97.72%), and “valid” by design experts (80.55%). Practicality was rated very high by teachers (90.62%) and students (85.68%). Effectiveness was demonstrated by an increase in classical completion rates from 42.86% to 86.36%, along with personality inventory results in the “very good” category for love of homeland (89.54), tolerance (95.07), and responsibility (94.88). Therefore, the digital flipbook proved valid, practical, and effective as an interactive learning medium while also strengthening students’ cultural literacy.*

*Keywords: digital flipbook, cultural diversity, pancasila education*

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa flipbook digital berfokus budaya lokal Bangkalan pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN Banyuajuh 3 Bangkalan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model R&D dari Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono, melalui sepuluh tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli (materi, media, dan desain pembelajaran), angket kepraktisan guru dan peserta didik, observasi aktivitas guru dan peserta didik, hasil belajar, serta inventori kepribadian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital dinyatakan sangat valid dengan skor validasi ahli materi sebesar 89,70%, ahli media 97,72%, dan ahli desain pembelajaran 80,55%. Kepraktisan media dinilai sangat praktis dengan persentase respon guru sebesar 90,62% dan peserta didik sebesar 85,68%. Media

juga terbukti sangat efektif, dengan aktivitas guru 95,31%, aktivitas peserta didik 97,05%, ketuntasan klasikal 86,36%, dan hasil inventori kepribadian hasil inventori kepribadian didapatkan bahwa pada aspek cinta tanah air mendapatkan nilai sebesar 89,54 kemudian dari aspek toleransi mendapatkan nilai 95,07 serta pada aspek tanggung jawab mendapatkan nilai 94,88. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook digital berbasis budaya lokal ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: flipbook digital, keberagaman budaya, pendidikan pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan yang efektif dan interaktif menjadi kunci peningkatan kemampuan akademik peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru memilih strategi dan media sesuai kebutuhan, sejalan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital (Mansyur et al., 2024). Perkembangan globalisasi juga membawa tantangan berupa melemahnya identitas budaya lokal akibat dominasi budaya asing. Indonesia dengan 17.001 pulau dan 1.300 suku bangsa memiliki kekayaan budaya yang rentan tergerus jika tidak ditanamkan kesadaran pelestarian sejak dini. Literasi budaya penting untuk menjaga identitas nasional sekaligus membentuk karakter berbasis nilai

budaya bangsa (BPS Indonesia, 2023) (Asti Widiastuti et al., 2023).

Pendidikan Pancasila berperan fundamental dalam menginternalisasi nilai kebangsaan dan budaya lokal. Melalui pemahaman dan penghayatan nilai Pancasila, peserta didik diharapkan mampu menghargai dan melestarikan budaya Indonesia serta menumbuhkan apresiasi secara sadar (Trilestari et al., 2017). Implementasi literasi budaya sejak dini diyakini dapat memperkuat cinta tanah air, kesadaran kebangsaan, dan tanggung jawab warga negara. Berdasarkan hasil observasi di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dominan ceramah dengan media sederhana. Tingkat ketuntasan klasikal hanya 42,86%, jauh di bawah standar minimal 75% menurut Trianto, dengan KKTP sebesar 72 (Panjaitan

et al., 2020). Sementara itu, angket kebutuhan menunjukkan 88,46% peserta didik tertarik pada media digital bergambar dan bervideo.

Kemajuan teknologi informasi memberi peluang menghadirkan media interaktif yang dapat memperkuat literasi budaya, seperti flipbook digital yang mampu menyajikan teks, gambar, dan video secara menarik serta mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa flipbook digital efektif meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar (Amalia & Fathurrahman, 2023) (Silfia, 2020). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media flipbook digital pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan, sebagai solusi keterbatasan media sekaligus upaya pelestarian budaya lokal di era globalisasi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang memiliki

tujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut [8]. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono, dengan tahapan uji coba terstruktur melibatkan validator, uji coba produk skala kecil, dan uji coba pemakaian skala besar. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V-C SDN Banyuajuh 3 Bangkalan, dengan 6 peserta didik untuk uji coba produk dan 22 peserta didik untuk uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket kebutuhan, tes hasil belajar (tes pengetahuan kewarganegaraan), serta inventori kepribadian. Validasi media dilakukan dengan menghitung skor yang diperoleh kemudian dibagi skor maksimal selanjutnya dikalikan 100%. Klasifikasi hasil hitung presentase mengacu pada akbar dengan rentang persentase 86% - 100% dikategorikan sangat valid, 71% - 85% kategori valid, 56% - 70% kategori cukup valid, 41% - 55% kategori kurang valid, dan 25% - 40% kategori tidak valid (Akbar, 2022).

Uji efektivitas menggunakan tes pengetahuan kewarganegaraan dengan kriteria tuntas apabila nilai

KKTP  $\geq$  72, dan klasikal tercapai bila  $\geq$  75% peserta didik tuntas. Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan membagi jumlah peserta didik yang tuntas dengan total jumlah peserta didik kemudian dikalikan 100%. Sementara angket inventori kepribadian digunakan untuk menilai keefektifan media melalui tiga aspek yang ditentukan yaitu cinta tanah air, toleransi, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai dihitung dengan skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100 pada tiap aspek. Hasil nilai tersebut ditafsirkan berdasarkan kriteria penilaian yaitu rentang nilai 77,5 – 100 dikategorikan sangat baik, rentang nilai 52,5 – 75 dikategorikan baik, dan rentang nilai 25 – 50 dikategorikan kurang baik.

Sementara, uji kepraktisan menggunakan angket kepraktisan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Angket kepraktisan dihitung dengan perolehan skor yang didapatkan dibagi skor maksimum kemudian dikalikan 100% kemudian hasil yang didapatkan ditafsirkan berdasarkan kriteria kepraktisan dengan rentang

persentase 80% - 100% dikategorikan sangat praktis, 60% - 80% dikategorikan praktis, 40% - 60% dikategorikan cukup praktis, 20% - 40% dikategorikan kurang praktis, dan 0% - 20% dikategorikan tidak praktis (Rizki Annisa et al., 2020). Prosedur penelitian mencakup sepuluh tahap mulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, validasi dan revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, hingga produksi massal. Berdasarkan prosedur ini, media flipbook digital yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pengembangan Media**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook digital* mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Keberagaman Budaya Indonesiaku” dengan fokus pada mengenal kebudayaan Bangkalan. *Flipbook digital* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang agar penyampaian materi lebih interaktif dan menarik (6). Hal ini menjadikan media

pembelajaran *flipbook digital* memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna seperti membalik halamn buku fisik namun diperkaya dengan fitur digital seperti gambar, video dan teks interaktif yang meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* terdiri dari sampul pembuka, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi pembelajaran, video serta gambar, daftar pustaka kemudian profil pengembang. Adapun media pembelajaran *flipbook digital* dapat diakses melalui link berikut <https://heyzine.com/flip-book/e726a4fa30.html>



**Gambar 1.** Tampilan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* “Mengenai Kebudayaan Bangkalan”

## 2. Uji Validasi

Data hasil validasi oleh validator ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil kuantitatif berupa nilai berdasarkan angket dan hasil kualitatif berdasarkan saran dan masukan dari validator. Hasil analisis uji validasi materi disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Materi Pembelajaran

Nama Validator	Izza Fijriyah, S.Pd., M.Pd.
Skor yang diperoleh	61
Skor maksimal	68
Persentase	89,70%

Berdasarkan tabel 1. Hasil Validasi Materi Pembelajaran diperoleh persentase sebesar 89,70% dengan kriteria sangat valid dalam materi pembelajaran. Selanjutnya, pada hasil validasi media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media Pembelajaran

Nama Validator	Firdausi Nurharini, M.Pd.
Skor yang diperoleh	43
Skor maksimal	44
Persentase	97,72%

Berdasarkan tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

diperoleh persentase sebesar 97,72% dengan kriteria sangat valid dalam penyajian media pembelajaran. Selanjutnya, pada hasil validasi desain pembelajaran disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Desain Pembelajaran

Nama Validator	Dya Qurotul A'yun, S.Pd., M.Pd.
Skor yang diperoleh	29
Skor maksimal	36
Persentase	80,55%

Berdasarkan tabel 3. Hasil Validasi Desain Pembelajaran diperoleh persentase sebesar 80,55% dengan kriteria valid dalam penggunaan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil ini selaras dengan kriteria validitas yang dikemukakan oleh Akbar (2022) bahwa rentang 71%-85% dapat dikategorikan valid dengan revisi kecil dan 86%-100% dikategorikan sangat valid dan layak digunakan. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa *flipbook digital* dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan perbaikan dari saran validator, seperti perbaikan PUEBI dan penyesuaian tampilan.

### 3. Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Pada uji kepraktisan digunakan dengan angket kepraktisan, sementara uji keefektifan media menggunakan hasil ketuntasan klasikal pada tes pengetahuan kewarganegaraan dan inventori kepribadian.

Berdasarkan uji kepraktisan melibatkan peserta didik dan guru mendapatkan hasil dalam tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Skor diperoleh	Skor maksimal
Guru	29	32
Peserta didik	754	880
Responden	Guru	Peserta didik
Skor diperoleh	29	754
Skor maksimal	32	880
Presentase	90,62%	85,68%
Kategori	Sangat praktis	Sangat praktis

Hasil yang didapatkan dari segi kepraktisan yaitu dari guru sebesar 90,62% dan peserta didik sebesar 85,68% dengan kategori sangat praktis. Hal ini mendukung pendapat Nieveen (1999) (Nursy et al., 2023) bahwa tingkat kepraktisan media ditentukan dari pengalaman

pengguna, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Akbar (2016) *flipbook digital* dapat dianggap praktis karena mudah digunakan, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik (Rizki Annisa et al., 2020). Walaupun masih terdapat kendala berupa ketergantungan pada koneksi internet, media ini tetap memberikan solusi praktis atas keterbatasan media cetak yang sebelumnya digunakan di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan.

Pada uji keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* pada persentase ketuntasan klasikal mendapatkan data sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Keefektifan

Ditinjau dari Hasil Belajar	
KKTP	72
Standar ketuntasan klasikal	75%
Peserta didik tuntas	19
Peserta didik belum tuntas	3
Persentase ketuntasan klasikal	86,36%
Persentase ketuntasan klasikal semula sebesar	42,86%
meningkat menjadi	86,36%,
melampaui standar klasikal $\geq 75\%$	sebagaimana dikemukakan Trianto

(Panjaitan et al., 2020). Temuan ini didukung penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *flipbook digital* efektif meningkatkan hasil belajar dengan persentase ketuntasan 88% (Amalia & Fathurrahman, 2023). Selanjutnya, Inventori kepribadian adalah tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat sikap peserta didik, yang setidaknya dapat terlihat melalui respons eksternal yang ditunjukkan (Mujtahidin, 2017). Hal ini menunjukkan hasil inventori kepribadian menunjukkan bahwa *flipbook digital* juga berdampak pada pembentukan karakter peserta didik, hasil inventori dipaparkan dalam tabel berikut.

**Tabel 6.** Hasil Inventori kepribadian

Aspek	Cinta tanah air	Toleransi	Tanggung jawab
Skor diperoleh tiap aspek	394	251	167
Skor maksimal tiap aspek	440	264	176
Nilai	89,54	95,07	94,88
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil inventori kepribadian menunjukkan skor tinggi pada sikap cinta tanah air (89,54), toleransi (95,07), dan tanggung jawab (94,88), dengan kategori sangat baik. Pendidikan karakter dipandang sebagai fondasi penting dalam membangun peradaban bangsa, terutama pada pendidikan dasar yang menjadi tahap awal pembentukan kepribadian dan nilai kebangsaan peserta didik (Mujtahidin et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Inayah (2024) yang menegaskan bahwa media *flipbook digital* tidak hanya berfungsi sebagai media interaktif, tetapi juga efektif dalam mengembangkan sikap positif peserta didik (Inayah et al., 2024).

Secara keseluruhan, temuan ini mendukung konsep *disruptive innovation* yang dikemukakan Christensen, dimana teknologi digital mampu menghadirkan solusi baru dalam pembelajaran yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Tjahjono & Rosyid, 2020). Christensen menegaskan bahwa teknologi tidak berfungsi menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rahmi & Azrul, 2019). Melalui inovasi ini, guru dapat lebih memberikan perhatian secara individual dengan memanfaatkan media pembelajaran yang teradaptasi. *Flipbook digital* berbasis budaya lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menjawab keterbatasan media di sekolah, tetapi juga memperkuat literasi budaya peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V-C di SDN Banyuajuh 3 Bangkalan dengan fokus pada “Mengenal Keberagaman Budaya Bangkalan” dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook digital* memiliki tingkat kevalidan tinggi (valid hingga sangat valid) dari ahli materi sebesar 89,70% (sangat valid), ahli media sebesar 97,72% (sangat valid), dan ahli desain sebesar 80,55% (valid). Tingkat kepraktisan sangat prktis

berdasarkan angket kepraktisan guru (90,62%) dan peserta didik (85,68%). Tingkat keefektifan ditinjau dari ketuntasan klasikal (86,36%) dan inventori kepribadian pada aspek cinta tanah air (89,54), toleransi (95,07), dan tanggung jawab (94,88). Dengan demikian, media *flipbook digital* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap cinta tanah air, toleransi, dan tanggung jawab peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (6th ed.). Rosdakarya.
- Amalia, S. N., & Fathurrahman, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58.  
<https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004>
- Asti Widiastuti, Farina Trias Alwasi, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2023). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 83–90.  
<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- BPS Indonesia, S. I. (2023). Statistik Indonesia: Statistical Yearbook of Indonesia 2024. *Statistik Indonesia 2023*, 1101001, 790.  
<https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Inayah, N., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media E-Flipbook Materi Keragaman Sosial Budaya terhadap Sikap Toleransi Peserta Didik Kelas IV. *ISLAMIKA*, 6(4), 1655–1665.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5287>
- Mansyur, M. Z., Rahmadani, E., Siallagan, T., Astuti, R. nafsati, Purba, S., Kurniullah, A. Z., Ritnawati, Subakti, H., Nuryanti, A., Sinarmata, C., Khalik, M., & Amelia, U. (2024). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21* (Number March).
- Mujtahidin. (2017). *Civic Education Di Sekolah: Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn yang Inovatif dan Efektif*. Pustaka Radja.
- Mujtahidin, Tryanasari, D., Luthfi Oktarianto, M., & Muchsin Afriyadi, M. (2020). *Character Education for Indonesian Gold Generations: Basic Education Challenges in the Era of*

- Disruption.* 116–121.  
10.2991/assehr.k.201214.223
- Amalia, S. N., & Fathurrahman, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS. In *JLJ* (Vol. 12, Number 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698–719. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Rahmi, U., & Azrul, A. (2019). Transformasi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pengalaman Penggunaan TIK Melalui Blended Learning. *EDUTECH*, 18(2). <https://doi.org/10.17509/e.v18i2.16895>
- Rizki Annisa, A., Prahatama Putra, A., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Terindeks Di SINTA*, 11(1), 2550–0716.
- Silfia, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* (July), 1–23.
- Tjahjono, B., & Rosyid, A. (2020). Disruptive Innovation (Inovasi Mengganggu): Pengaruh Kepemimpinan Transformasional dan Budaya Organisasi. *Eduscience : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5, 73–82.
- Trilestari, I., Setiawan, I. M. B., Nurrochsyam, M. W., Suwarnigdyah, R. N., & Julizar, K. (2017). *Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya: Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro.* Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud. <https://litbang.kemdikbud.go.id>