

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP BOOK* PADA MUATAN
PELAJARAN PKN KELAS IV DI SDN BUGEL**

Venny Febriani^{1,2}, Sutrisna Wibawa², Marzuki²

¹SD Negeri Bugel,

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

fvenny7@gmail.com, trisnagb@ustjogja.ac.id, zuki1949@gmail.com

ABSTRACT

This research focuses on the development and implementation of a Pancasila-based flipbook media for fourth-grade Civics Education (PKN) at an Elementary School. Utilizing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), the study addresses the need for an interactive and visually appealing learning tool, considering the limited conventional resources available. The research explores the integration of technology in education, emphasizing the importance of keeping pace with advancements to create engaging learning environments. Drawing on literature review findings, the study adopts the Research and Development (R&D) methodology and ADDIE procedures. The study underscores the pivotal role of education in character formation and knowledge enhancement. Emphasizing the importance of instructional media, it suggests that teachers play a crucial role in developing learning tools, leveraging the school environment for more tangible learning experiences. The research narrows its focus to fourth-grade students, a critical cognitive development stage, aiming to enhance their understanding of PKN through the use of a Flip Book. The Flip Book, designed in accordance with student preferences for digital media and colorful images, is validated by educational and instructional design experts. The implementation phase involves testing the media in classrooms, gathering feedback from teachers and students. The results indicate the effectiveness and practicality of the Pancasila-based Flip Book in PKN education for fourth-grade students.

Keywords: flip book, pancasila-based learning, elementary school education

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi media *flip book* berbasis Pancasila untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) kelas IV di Sekolah Dasar. Dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), penelitian ini mengatasi kebutuhan akan alat pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual, mengingat keterbatasan sumber daya konvensional yang tersedia. Penelitian ini mengeksplorasi integrasi teknologi dalam pendidikan, menekankan pentingnya terus mengikuti perkembangan zaman untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Berdasarkan temuan studi literatur, penelitian ini mengadopsi metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dan prosedur

ADDIE. Penelitian ini menekankan peran penting pendidikan dalam pembentukan karakter dan peningkatan pengetahuan. Dengan menekankan pentingnya media pembelajaran, penelitian ini menyarankan bahwa guru memiliki peran krusial dalam pengembangan alat pembelajaran, memanfaatkan lingkungan sekolah untuk pengalaman belajar yang lebih konkret. Penelitian ini memfokuskan pada siswa kelas IV, tahap perkembangan kognitif yang krusial, dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka terhadap PKN melalui penggunaan *flip book*. *Flip book*, dirancang sesuai dengan preferensi siswa terhadap media digital dan gambar berwarna, divalidasi oleh ahli pendidikan dan desain instruksional. Tahap implementasi melibatkan pengujian media di kelas, dengan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan efektivitas dan kepraktisan *flip book* berbasis Pancasila dalam pendidikan PKN untuk siswa kelas IV.

Kata Kunci: flip book, pembelajaran berbasis pancasila, pendidikan sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku dan pola pikir siswa di masa depan (Khasanah & Herina, 2019). Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan jaringan, baik di lingkungan rumah maupun di ruang kelas. Guru-guru dituntut untuk terus mengikuti perkembangan zaman agar dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik (Susilo & Sofiarini, 2020), menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar-mengajar. Dalam konteks ini, metode pembelajaran daring memungkinkan guru untuk menggunakan media-media pembelajaran berbasis

teknologi guna membantu siswa memperoleh pemahaman materi sesuai dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari (Aprilutfi, 2022).

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan pengetahuan peserta didik. Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah (Dewi & Surjana, 2022), yang menawarkan pendekatan interaktif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu konteks penggunaan media ini adalah pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di tingkat Sekolah Dasar.

Dalam mengembangkan fasilitas dan sumber belajar, guru perlu

memiliki kemampuan untuk membuat sendiri alat pembelajaran dan alat peraga. Selain itu, mereka juga harus aktif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkret. Pemanfaatan lingkungan ini bisa melibatkan penggunaan batu-batuan, tanah, tumbuhan, serta kondisi alamiah lainnya seperti pasar atau keadaan sosial-ekonomi budaya di masyarakat sekitar (Mulyasa, 2015).

Jurnal ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *flip book* pada muatan pelajaran PKN untuk siswa kelas IV di SDN Bugel. Pemilihan kelas IV dianggap relevan karena pada tingkat tersebut, siswa sedang mengalami perkembangan kognitif yang cukup signifikan (Pautina, 2018), dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PKN (Bay, Algiranto, & Yampap, 2021).

Penggunaan *flip book* dalam konteks pembelajaran PKN diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Riwu, Laksana, & Dhiu, 2018). Dengan merancang materi

pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep-konsep kewarganegaraan, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa (Widiana & Wardani, 2017).

Melalui jurnal ini, penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai potensi penggunaan media *flip book* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di tingkat (Antika, 2022). Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga pendidikan di tingkat dasar dapat semakin berkualitas dan relevan dengan tuntutan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi literatur untuk menginvestigasi penggunaan media pembelajaran *flip book* pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) kelas IV di SDN Bugel. Tahap awal penelitian melibatkan studi literatur

dengan tujuan mengidentifikasi teori-teori pembelajaran dan kerangka konseptual yang mendukung pengembangan media pembelajaran *flip book*. Analisis literatur juga dilakukan untuk mengeksplorasi temuan terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan media serupa dalam konteks pembelajaran PKN.

Setelah merumuskan kerangka konseptual, penelitian melanjutkan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran (Muntu, 2017). Langkah ini mencakup penyusunan rencana pengembangan yang berlandaskan temuan dari studi literatur, serta penetapan tujuan pembelajaran yang spesifik dan indikator keberhasilan yang terukur. Proses pengembangan media Flip Book selanjutnya melibatkan kolaborasi dengan ahli pendidikan, desainer instruksional, dan guru untuk memastikan bahwa desain dan konten media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV (Faizhal & Rosada, 2023).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Praditya menjelaskan bahwa desain pengembangan penelitian ini yaitu mengimplementasikan prosedur ADDIE, terdapat lima tahap utama, yaitu (A) *analyze*, (D) *design*, (D) *development*, (I) *Implementation*, dan (E) *evaluation* (Opidianto, Reffiane, Huda, & Ismartiningsih, 2023).

Validasi ahli menjadi langkah selanjutnya, di mana prototipe media pembelajaran *flip book* dinilai oleh para ahli pendidikan dan desainer instruksional. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran agar lebih responsif terhadap kebutuhan pembelajaran PKN kelas IV. Proses revisi ini melibatkan perinci dan penyempurnaan berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli.

Uji coba awal dilakukan pada sejumlah siswa kelas IV di SDN Bugel untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa dan kinerja pembelajaran. Hasil dari uji coba awal menjadi dasar untuk revisi lanjutan, yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran *flip book* dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran PKN. Setelah revisi lanjutan, uji coba lapangan

dilakukan di SDN Bugel untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif terkait efektivitas media pembelajaran.

Data yang terkumpul dari uji coba lapangan kemudian dianalisis secara komprehensif untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi media pembelajaran *flip book*. Kesimpulan dari analisis tersebut menjadi dasar penyusunan laporan penelitian yang mencakup temuan, implikasi, dan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *flip book* di konteks pembelajaran PKN kelas IV di SDN Bugel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media *flip book* pada muatan pelajaran PKN Kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan ini mengacu pada lima tahapan yang disebut ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Implementation*.

a) Analyze

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan guru serta peserta didik kelas IV di Sekolah

Dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan permasalahan yaitu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya terbatas pada buku siswa dan buku guru dari pemerintah, serta LKS yang belum berupa media cetak tidak berupa media yang interaktif. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media berbasis *flip book*. Dalam pengembangan media tersebut, peneliti memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai media digital dengan gambar-gambar berwarna.

b) Design

Peneliti mulai merancang media sesuai dengan hasil analisis yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Langkah dalam mendesai media ini diawali dengan mendesain cover dan judul media *flip book*, mengembangkan indikator sesuai KD pada mata pelajaran PKN kelas IV, menetapkan materi yang terintegrasi pada nilai-nilai Pancasila, serta merancang format isi media *flip book*.

c) *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan media *flip book* berbasis Pancasila berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi untuk memastikan kevalidan media tersebut. Setelah media dianggap layak, dilakukan uji coba dalam pembelajaran.

d) *Implementation*

Pada tahap ini media *flip book* berbasis Pancasila diimplementasikan dalam kelas untuk menguji kepraktisan media melalui hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Media ini diuji cobakan pada 2 kelas IV dengan jumlah total 25 peserta didik. Kelas yang pertama sebagai kelas kontrol dan kelas yang kedua sebagai kelas eksperimen. Kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas IV di SDN Pleret Kidul dan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV di SDN Bugel.

e) *Evaluation*

Dalam tahap evaluasi, peneliti melakukan proses evaluasi terhadap pengembangan media *flip book* berbasis Pancasila sesuai dengan kebutuhan revisi. Jika media tersebut memenuhi kriteria kepraktisan dan validitasnya, maka dapat disimpulkan bahwa media *flip book* berbasis Pancasila layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flip book* berbasis Pancasila pada mata pelajaran PKN Kelas IV di Sekolah Dasar telah berhasil dilaksanakan dengan mengikuti tahapan ADDIE. Analisis kebutuhan pada tahap pertama mengidentifikasi keterbatasan sumber belajar yang hanya terbatas pada buku siswa, buku guru, dan LKS konvensional. Oleh karena itu, media *flip book* dianggap sebagai solusi yang tepat karena sesuai dengan preferensi peserta didik yang lebih menyukai media digital dengan gambar-gambar berwarna. Tahap desain,

pengembangan, dan implementasi dilaksanakan secara sistematis, dan hasilnya mengindikasikan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran PKN kelas IV. Uji coba pada guru dan peserta didik memberikan respon positif terhadap kepraktisan dan kevalidan media flipbook. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media flipbook terus diperbarui sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Pengintegrasian fitur interaktif, seperti pertanyaan interaktif atau elemen permainan, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, melibatkan lebih banyak guru dan peserta didik dalam tahap analisis kebutuhan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif untuk pengembangan konten yang lebih sesuai. Diperlukan juga pemantauan yang berkelanjutan terhadap implementasi media ini dalam pembelajaran sehari-hari, dengan mengumpulkan umpan balik dari para pengguna agar dapat terus melakukan perbaikan dan

peningkatan. Kesenambungan evaluasi akan memastikan bahwa media flipbook tetap relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran PKN di tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, N. (2022). *SD Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas IV Di UPT SDN 6 Penumangan Baru Tulang Bawang Tengah* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 380–385.
- Bay, R. R., Algiranto, & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 125–133.
- Dewi, I. D. A. W. S., & Surjana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244–258.

- Diani, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Model Problem Based Instruction. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 04(2), 241–253.
- Khasanah, U., & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI* (pp. 999–1015). Palembang.
- Mulyasa, H. E. (2015). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muntu, S. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di Smk* (Thesis). Universitas Negeri Makasar, Makasar.
- Opidianto, M., Reffiane, F., Huda, C., & Ismartiningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Buria” Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 136–145.
- Pautina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 14–28.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56–64.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93.
- Widiana, G. T., & Wardani, I. K. (2017). Efektifitas Suplemen Bahan Ajar Ipa Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 41–55.