

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOKS BERBASIS PROJECT BASED  
LEARNING PADA KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF  
PEMBELAJARAN PKN SD**

<sup>1,2</sup>Chandra Wiwit Rahayu, <sup>3</sup>Sutrisna Wibawa,  
wiet0298@gmail.com, trisnagb@ustjogja.ac.id

<sup>1</sup>SD Negeri Sendangsari, Pengasih,

<sup>2,3</sup>Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

**ABSTRACT**

*This research aims to develop project-based learning Flipbooks learning media that can improve students' creative thinking abilities. This research uses research and development methods with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation). The results of the research show that the project-based learning flipbook learning media developed is suitable for use as a Civics learning media at Sendangsari State Elementary School. This learning media is also appropriate for the subject of Civics learning at Sendangsari State Elementary School, which requires creative thinking skills. Based on the results of this research, it can be concluded that project-based learning media based on Flipbooks is suitable for use as an effective Civics learning media for developing students' creative thinking abilities.*

*Keywords: Flipbooks Media, Project-Based Learning, Creative Thinking Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Media pembelajaran ini juga sesuai pada pokok bahasan pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci: Media Flipbooks, *Project Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif

**A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di sekolah dasar. Menurut

(Awiria and Nur Latifah 2019), ruang lingkup dalam pembelajaran PKn mencakup beberapa materi diantaranya kebebasan bertanggung jawab, tata negara, persatuan dan

kesatuan bangsa, hak asasi manusia, norma dan peraturan, konstitusi negara, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik, Pancasila sebagai ideologi terbuka, dan globalisasi. Seluruh aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran PKn tersebut diupayakan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang utuh dan mampu menghadapi segala kondisi zaman. Salah satu kompetensi yang wajib dimiliki peserta didik di era ini yaitu peserta didik menjadi seseorang yang kreatif. Dalam pembelajaran, proses belajar dilaksanakan dalam upaya mengembangkan kreativitas sehingga peserta didik lebih baik dalam menguasai materi pembelajaran (Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah, and Ganang Lakshita H.P 2019).

Kreativitas terkait dengan konsep membuat atau menciptakan (Wilda Susanti et al. 2020). Jadi dalam kreativitas muncul sesuatu yang berbeda dari biasanya. Dalam kreativitas, seseorang memiliki kemampuan berpikir divergen atau kemampuan memecahkan masalah dengan berbagai cara (Ika Lestari and Linda Zakiah 2019). Dalam berpikir kreatif mampu menghasilkan ide-ide

baru dan inovatif. Dalam berpikir kreatif terdapat beberapa hal yang dilakukan misalnya refleksi, dorongan, keikutsertaan, pemunculan kepercayaan diri, serta adanya sebuah tanggung jawab (Ritin Uloli 2021). Kemampuan berpikir kreatif ini penting dimiliki oleh peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien.

Pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran ini kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan manfaat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Hasan et al. 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning.

Flipbooks merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku digital yang dapat dilipat. Media

pembelajaran ini memiliki kelebihan, yaitu menarik, interaktif, dan dapat digunakan secara berulang-ulang. Menurut (Tim JPTEI FT UNY 2017), flipbook lebih menarik dan interaktif sehingga menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media yang merupakan alat komunikasi dalam pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipadukan dengan Flipbooks oleh penulis yaitu model Project Based Learning (PjBL). Pada model PjBl terdapat pembelajaran sambil melakukan karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran berupa kegiatan menyelesaikan masalah atau memecahkan masalah melalui kegiatan proyek (Program Sarjana dan Diploma 2022).

Project based learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman dan penyelidikan (Halim Purnomo and Yunahar Ilyas 2019). Dalam pembelajaran berbasis proyek, kreativitas siswa dapat muncul karena siswa diupayakan berpikir untuk

memecahkan masalah melalui proyek yang dikerjakan.

Berdasarkan uraian masalah yaitu media pembelajaran di Sekolah Dasar penulis yang sampai saat ini masih menggunakan media sederhana maka penulis mengembangkan media Flipbooks dalam pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (research and development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis mencakup penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, dan analisis keterampilan. Tahap perancangan mencakup pengembangan tujuan, butir tes, dan strategi pengembangan. Tahap pengembangan mencakup persiapan bahan ajar. Tahap implementasi mencakup kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran. Tahap evaluasi mencakup evaluasi baik formatif maupun sumatif (Eny Winaryati et al. 2021).

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari, antara lain:

Media pembelajaran yang digunakan belum maksimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan peserta didik mencatat.

Tahap desain dilakukan untuk mendesain media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. Desain media pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran yang relevan.

Pada tahap desain peneliti melakukan validasi desain dengan beberapa ahli. Ahli untuk validasi desain yaitu ahli media dan ahli materi. Desain juga divalidasi oleh pengguna yaitu peserta didik.

Pada angket yang diisi ahli media terdapat 15 pertanyaan dengan rentang skor sebagai berikut.

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup baik

Skor 2: kurang baik

Skor 1: tidak baik

Angket validasi dilengkapi dengan kesimpulan yang memuat kelayakan media dan komentar/ saran perbaikan. Indikator kelayakan media sebagai berikut

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Pada angket yang diisi ahli materi terdapat 12 pertanyaan dengan rentang skor sebagai berikut.

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup baik

Skor 2: kurang baik

Skor 1: tidak baik

Angket validasi dilengkapi dengan kesimpulan yang memuat

kelayakan media dan komentar/ saran perbaikan. Indikator kelayakan media sebagai berikut

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Pada angket yang diisi oleh pengguna terdapat 20 pertanyaan dengan rentang skor sebagai berikut.

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup baik

Skor 2: kurang baik

Skor 1: tidak baik

Angket validasi dilengkapi dengan kesimpulan yang memuat kelayakan media dan komentar/ saran perbaikan. Indikator kelayakan media sebagai berikut

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Flipbook Maker.

Tahap implementasi dilakukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Implementasi media pembelajaran dilakukan dengan melibatkan 17 peserta didik kelas VI SD Negeri Sendangsari.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif.

Hipotesis dibuktikan dengan pengumpulan data (Sugiyono 2013). Dalam pengumpulan data membutuhkan instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan wawancara, dan kuesioner. Pedoman observasi digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Pedoman wawancara untuk mewawancarai peserta didik terkait dengan pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Kuesioner untuk

mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pendapat guru dan peserta didik terkait dengan pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Tes dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan tes dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari, serta efektivitas media pembelajaran Flipbooks berbasis Project based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Analisis data pada lembar observasi, wawancara, dan hasil tes menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} : \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

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

Media memuat dua unsur yaitu software dan hardware (Hamzah Pagarra et al. 2022). Di dalam software termuat pesan atau informasi pembelajaran sedangkan pada hardware memuat alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut. Pengertian media tersebut sejalan dengan pendapat dari (Muhammad Hasan et al. 2021) yang menyebutkan media memuat pesan, orang, dan peralatan atau benda.

Di dalam pembelajaran di kelas VI SD Negeri Sendangsari, media yang digunakan masih berupa media berupa gambar-gambar dan terkadang diputarkan beberapa video. Tetapi media belum didesain dengan menarik dan interaktif. Penyajian gambar-gambar sebagai media kurang efektif pada pembelajaran yang menuntut siswa berpikir kreatif. Siswa hanya terpaku pada gambar yang disajikan dan kurang mampu mengembangkan diri.

Peneliti sebelumnya juga belum pernah membuat media pembelajaran berupa Flipbooks. Media pembelajaran yang selama ini peneliti gunakan masih berupa buku cetak. Dari kedua kondisi tersebut, peneliti mengembangkan Flipbooks pada

pokok bahasan pembelajaran PKn SD yang menuntut kemampuan berpikir kreatif.

Media pembelajaran dikembangkan menjadi sebuah Flipbooks yang menarik bagi siswa. Flipbook berbasis teknologi dan dapat diakses secara online maupun offline.

Pengembangan media Flipbooks dalam pembelajaran selaras dengan penelitian oleh (Ilmiati and Pitri Ilian Kusmadi 2019) bahwa media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif, menarik dan menyenangkan serta mempermudah di dalam proses pembelajaran. Jadi media pembelajaran selayaknya membantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Hamdan Husein Batubara 2021).

Flipbook yang merupakan pengembangan dari media e-book merupakan media pembelajaran yang interaktif. Media berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi di dalam kegiatan belajar dan mengajar (Lestari, Pramono Adi, and Soepriyanto 2018).

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian pengembangan menurut (Andi Ibrahim et al. 2018) diantaranya sebagai berikut.

1. Terdapat sebuah permasalahan. Jadi dalam penelitian dimulai dengan adanya sebuah permasalahan yang akan dicari Solusi melalui penelitian.
2. Melakukan studi literatur. Dalam melaksanakan sebuah penelitian pengembangan, peneliti perlu mencari teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.
3. Desain produk. Produk yang akan digunakan dalam penelitian perlu didesain sesuai dengan materi dan target penelitian supaya mampu menjawab permasalahan.
4. Validasi desain. Desain yang akan digunakan perlu divalidasi untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan produk.
5. Perbaikan desain. Desain yang sudah divalidasi dan diketahui kelemahannya maka perlu diperbaiki.
6. Uji coba produk. Produk yang sudah jadi perlu diujicobakan supaya tergambarkan efektivitas dan efisiensi produk. Uji coba dapat dilakukan dengan

membandingkan produk sebelumnya dengan produk saat ini.

7. Revisi produk. Setelah produk diujicobakan dan terlihat efektivitas dan efisiensi produk, selanjutnya produk perlu direvisi agar layak digunakan dalam pembelajaran.
8. Uji coba pemakaian. Tahap akhir yaitu uji coba pemakaian oleh pengguna dan perlu dilihat juga kekurangannya supaya dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.

Dalam mengembangkan media pembelajaran Flipbooks, peneliti menggunakan model ADDIE dan melakukan 5 tahap pengembangan. Tahap tersebut meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Tahap pertama yaitu Analysis Design atau perencanaan pembuatan. Penulis merencanakan pembuatan media dengan memilih materi yang sesuai dengan pokok bahasan pembelajaran PKn SD yang dibahas. Pokok bahasan yaitu toleransi budaya dan agama. Penulis mendapatkan materi toleransi budaya dan agama dari beberapa buku yang relevan.

Pada tahap pengembangan, langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

#### 1. Validasi media pembelajaran

Tahap validasi media pembelajaran dilakukan beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna media. Ahli materi yaitu kepala sekolah tempat peneliti melakukan kegiatan penelitian, ahli materi yaitu rekan sejawat peneliti, dan pengguna yaitu siswa kelas VI.

Hasil validasi media pembelajaran disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Validasi Media Pembelajaran**

No	Validator	Kesimpulan	Ket.
1	Ahli media	Layak digunakan sesuai dengan saran	Valid
2	Ahli materi PKn	Layak digunakan sesuai dengan saran	Valid
3	Pengguna media	Layak digunakan sesuai dengan saran	Valid

#### 2. Membuat Media Pembelajaran

Langkah kedua yaitu membuat media pembelajaran melalui aplikasi Canva. Penulis membuat media dengan materi yang sudah didapatkan sebelumnya. Penulis menggunakan Canva karena aplikasi Canva mampu membuat media yang menarik dan interaktif sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Canva adalah aplikasi untuk membuat desain online yang memiliki fitur pembuatan seperti presentasi, poster, reklame, pamflet, info grafis, brosur, buletin dan sebagainya (Hardhita 2022). Media yang dibuat pada aplikasi Canva belum berbentuk Flipbooks.

### 3. Pembuatan Flipbooks

Langkah ketiga yaitu pembuatan Flipbook dari materi yang dibuat pada aplikasi Canva. Materi yang diketik di Canva diubah menjadi sebuah Flipbooks melalui aplikasi Flipbooks Online yang terintegrasi dengan aplikasi Canva. Flipbook yang sudah jadi digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Tahap implementasi berupa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan oleh siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan Toleransi Budaya dan Agama. Siswa

Tahap evaluasi untuk menguji efektivitas media Flipbooks melalui tes kemampuan berpikir kreatif. Pedoman observasi digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Pedoman wawancara untuk mewawancarai peserta didik terkait

dengan pembelajaran PKn di SD Negeri Sendangsari. Kuesioner untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Hasil observasi terkait proses pembelajaran PKn menggunakan media Flipbooks menunjukkan media Flipbooks dapat digunakan dalam pembelajaran PKn pokok bahasan Toleransi budaya dan agama.

Pembelajaran model Project Based Learning membutuhkan waktu yang cukup panjang. Tahap-tahap pembelajaran pada model Project Based Learning menurut (Bistari et al. 2021), yaitu sebagai berikut.

1. Membuka pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang menantang.
2. Membuat rencana kegiatan proyek.
3. Membuat jadwal aktivitas proyek.
4. Memantau kegiatan proyek.
5. Penilaian produk.
6. Evaluasi .

Pembelajaran model Project Based Learning mata pelajaran PKn pada pokok bahasan Toleransi Budaya dan Agama di kelas VI SD Negeri Sendangsari disesuaikan dengan tahapan pada pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan

pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran berupa orientasi awal pengenalan materi pembelajaran, mendesain perencanaan proyek, dan penyusunan jadwal kegiatan proyek.

Pada tahap pengenalan materi pembelajaran, siswa mengakses Flipbooks online bersama guru serta melakukan diskusi terkait materi pembelajaran. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengoperasikan sendiri media pembelajaran Flipbooks.

Pada tahap mendesain perencanaan proyek, siswa membuat desain proyek. Siswa dipandu oleh guru mendesain proyek yang akan dibuat. Siswa antusias merencanakan proyek secara terkonsep dengan menulis alat dan bahan serta rencana langkah pengerjaan pembuatan proyek.

Pada tahap penyusunan jadwal siswa membuat jadwal pelaksanaan proyek. Proyek yang dibuat yaitu Flipbooks. pembuatan flipbook membutuhkan waktu yang cukup Panjang karena harus melalui langkah-langkah pengerjaan yaitu membuat konsep materi, menulis, dan menggenerate ke Flipbooks online.

Pada pertemuan pertama kegiatan proyek sudah dimulai. Setelah siswa membuat rencana proyek dan membuat jadwal, siswa langsung memulai kegiatan proyek. Pada hari pertama, kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan contoh pelaksanaan toleransi budaya atau agama di lingkungan melalui cerita atau poster. Semua siswa memilih menyajikan contoh melalui cerita.

Cerita dibuat secara berkelompok. Siswa bersama kelompok membuat satu cerita yang menunjukkan contoh toleransi di bidang budaya maupun agama. Cerita ditulis pada sebuah kertas dahulu sebelum diketik di laptop. Semua siswa bekerja sama membuat cerita sesuai dengan ide setiap kelompok.

Pada hari kedua, pembuatan cerita dilanjutkan ditambahkan kegiatan monitoring. Cerita yang dibuat siswa pada sebuah kertas disalin dan diketik di laptop. Pengetikan dilakukan pada aplikasi Canva. Siswa secara bergantian mengetik dan membacakan cerita yang akan dibuat Flipbooks. Setelah semua cerita diketik, digenerate menjadi Flipbooks melalui aplikasi Flipbooks Online yang terintegrasi pada Canva. Semua siswa

mempraktikkan dan mengamati pembuatan Flipbooks Online.

Pada hari ketiga, kegiatan yang dilakukan yaitu presentasi hasil, evaluasi, dan refleksi. Semua Flipbooks yang dibuat siswa bersama kelompok dipresentasikan kepada semua teman di kelas. Siswa dapat melakukan Kerja sama dengan baik. Siswa membagi tugas kelompok presentasi sesuai dengan kemampuan masing-masing teman. Setelah kegiatan presentasi, guru melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi untuk memantau keterlaksanaan dan kemajuan pembelajaran.

Kegiatan penilaian dilaksanakan oleh guru selama kegiatan proyek dan setelah kegiatan selesai atau penilaian berupa penilaian sumatif dan formatif (Hasanatul Hamidah et al. 2019). Penilaian sumatif dan formatif dilaksanakan sesuai dengan kisi-kisi dan rubrik penilaian yang dibuat oleh guru.

Pada penilaian sumatif dilaksanakan setelah kegiatan proyek selesai. Aspek yang dinilai sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Teknik yang digunakan yaitu tes pengetahuan. Penilaian formatif dilakukan pada saat kegiatan

proyek berlangsung. Aspek yang dinilai yaitu keterlaksanaan langkah-langkah kegiatan proyek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan laporan dan memuat penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian mengacu kepada rubrik penilaian yang dibuat oleh guru.

Kegiatan observasi terkait proses pembelajaran Project Based Learning menggunakan media Flipbooks dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 2. Proses Pembelajaran PKn Model Project Based Learning Menggunakan Media Flipbooks**

Objek	Skor Perolehan	Skor maksimal	Rata-rata
Pembelajaran PKn	14	17	82%

Hasil wawancara menunjukkan siswa sangat mampu berpikir kreatif saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Flipbooks. Siswa SD yang familiar dengan media elektronik terkini mampu mengoperasikan media pembelajaran dengan lancar. Hasil wawancara berpikir kreatif siswa kelas VI pada penggunaan media Flipbooks pada pembelajaran PKn pada pokok bahasan Toleransi Budaya dan Agama sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Wawancara Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Media Flipbooks**

Responden	Skor didapat	Skor maksimal	Rata- rata
Siswa kelas VI	15	17	88%

Hasil tes menunjukkan siswa mampu berpikir kreatif pada pembelajaran PKn menggunakan media Flipbooks. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 15 dari 17 siswa atau 88% memperoleh nilai di atas KKM.

#### **D. Kesimpulan**

Media Flipbooks pada model Project Based Learning layak digunakan dalam pembelajaran PKn materi toleransi budaya dan agama. Pada model pembelajaran proyek yang membutuhkan kreativitas peserta didik, media Flipbooks mampu membantu dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Peserta didik juga menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Andi Ibrahim, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, and Darmawati. 2018. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gunadarma Ilmu.

Awiria, and Nur Latifah. 2019. *PEMBELAJARAN PKn SD*. DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

Bistari, Aunurrahman, Sulistyarini, Sutarman Gafur, Sri Maryuni, Henny Herawati, Rusdiono, Asriah Nurdhini, and Hilda Anwar. 2021. *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*.

Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia.

Halim Purnomo, and Yunahar Ilyas. 2019. *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Bantul: K-Media.

Hamdan Husein Batubara. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.

Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Hardhita, Rizki Septa. 2022. 'Penerapan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran SBDP Kelas VI Semester I Materi Membuat Poster'. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2(12):1134–40. doi: 10.17977/um065v2i122022p1134-1140.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP.

- Hasanatul Hamidah, Talitha Ardelia Syifa Rabbani, Susi Fauziah, Rizma Angga Puspita, Reski Alam Gasalba, and Nirwansyah. 2019. *Modul Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berorientasi HOTS*. Jakarta Selatan: SEAMEO QTEP in Language.
- Ika Lestari, and Linda Zakiah. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: ERZATAMA KARYA ABADI.
- Imiati, and Pitri Ilian Kusmadi. 2019. 'Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ciri-Ciri Makhluk Hidup Dan Lingkungan Hidupnya Di Kelas III SD Negeri 01 Seluma'. *JSAI* 2(1):123–26.
- Lestari, Rina Tiya, Eka Pramono Adi, and Yerry Soepriyanto. 2018. 'E-Book Interaktif'. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang, JKTP* 1(1):71–76.
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah, and Ganang Lakshita H.P. 2019. *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Program Sarjana dan Diploma. 2022. 'Buku Pedoman Model Pembelajaran Project-Based Learning & Case-Based Method'.
- Ritin Uloli. 2021. *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. Jember: Penerbit RFM Pramedia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tim JPTEI FT UNY. 2017. *Modul Pelatihan Pengembangan Buku Digital Dengan Flipbook*. Yogyakarta: UNY.
- Wilda Susanti, Linda Fatmawati Saleh, Nurhabibah, Agustina Boru Gultom, Gazi Saloom, Theofilus Acai Ndorang, Tatan Sukwika, Ledy Nurlely, Suroyo, Rudi Mulya, and Srie Faizah Lisnasari. 2020. *Pemikiran Kritis Dan Kreatif*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA.