

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN FLIP BUILDER PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA

Sella Yulistiani¹, Dadang Kurnia², Nurlinda Safitri³

¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan

[1sellayulistiani01@gmail.com](mailto:sellayulistiani01@gmail.com), [2dadangkurnia@unpak.ac.id](mailto:dadangkurnia@unpak.ac.id),

[3nurlinda@unpak.ac.id](mailto:nurlinda@unpak.ac.id)

Correspondensi: resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

The lack of learning resources available in schools becomes less attractive still using printed teaching materials that only contain writing, so that students' interest in learning becomes less. The purpose of this study is to develop digital teaching materials using the flip builder application on the material Negaraku Indonesia grade IV SDN Ciawi 03 Bogor Regency. This type of research is Research and Development (R&D) development research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Digital teaching materials using flip builder have been developed and tested through the validation of media experts with 94% of the reviews categorized as "very feasible", 100% of linguist validation declared "very feasible", and 91% of material experts with the category of "very feasible". As well as the student response questionnaire from 20 students received an average percentage of 92.6% with the category "very practical". Thus, it can be concluded that Digital Teaching Materials Using Flip Builder on My Country Indonesia Materials in Class IV SDN Ciawi 03 Bogor Regency have been declared very valid and very practical to use in learning

Keywords: Digital Teaching Materials, Flip Builder, My Country Indonesia Materials

ABSTRAK

Minimnya sumber belajar yang tersedia di sekolah menjadi kurang menarik masih menggunakan bahan ajar cetak yang hanya memuat tulisan saja, sehingga ketertarikan siswa dalam minat belajar menjadi berkurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *flip builder* pada materi Negaraku Indonesia kelas IV SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Bahan ajar digital menggunakan *flip builder* telah dikembangkan dan diuji melalui validasi ahli media dengan penilaian sebesar 94% dikategorikan "sangat layak", validasi ahli bahasa 100% dinyatakan "sangat layak", dan ahli materi sebesar 91% dengan kategori "sangat layak". Serta angket respon peserta didik dari 20 peserta didik mendapat rata-rata persentase 92,6% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital Menggunakan *Flip Builder* Pada Materi Negaraku Indonesia di Kelas IV SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Flip Builder, Materi Negaraku Indonesia

A. Pendahuluan

Guru harus selalu berinovasi dalam merancang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu yaitu adanya pemilihan bahan ajar yang tepat untuk disampaikan kepada peserta didik.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi yang dirancang oleh guru secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Penggunaan bahan ajar juga perlu dilakukan guru agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bahan ajar digital merupakan komponen penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran dan aksesibilitas konten pada bahan ajar digital juga dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Putra et al., 2021). Bahan ajar digital dapat menghemat waktu dan biaya karena siswa tidak perlu ke perpustakaan atau mencetak bahan belajar, secara keseluruhan, bahan

ajar digital membantu mendorong pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Penggunaan bahan ajar digital dalam proses belajar pada dasarnya akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Pribadi, 2020:7). Bahan ajar digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan konsep materi dan melibatkan peserta didik dalam setiap penggunaan bahan ajar digital (Rusilowati et al., 2020). Pengajaran dalam bahan ajar berbasis digital terdapat lima komponen penting untuk peserta didik dan guru, diantaranya: petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, dan evaluasi (Farhana et al., 2021).

Flip Builder merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan bahan ajar, modul, brosur atau majalah menjadi sebuah buku digital yang berbentuk flipbook (Hafiz et al., 2024). *Flip Builder* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menyajikan konten secara dinamis (Nuhamara et al., 2023). Menggunakan aplikasi *Flip Builder* memberikan pengalaman belajar yang bersifat *blended*, karena mampu memberikan contoh-contoh

dalam bentuk audio-visual (Arianty et al., 2022). Guru yang terampil dalam menggunakan *Flip Builder* dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik (FH et al., 2021).

Kelebihan *Flip builder* diantaranya dapat memudahkan dalam membuat buku digital dengan tampilan yang menarik. *Flip builder* fokus pada kesederhanaan dalam penggunaan sehingga dapat membuat tampilan menjadi lebih menarik dan mudah digunakan (Ramadhani et al., 2023). *Flip builder* memudahkan pembaca dalam mengakses bahan ajar digital, karena pembaca tidak perlu menginstal aplikasi khusus untuk membukanya (Iryas & Astuti, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, peserta didik terlihat kurang antusias dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kurangnya sumber belajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan pada proses kegiatan pembelajaran hanya berupa buku yang dipegang oleh guru sehingga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peserta didik hanya mencatat materi yang diberikan

oleh guru. Permasalahan lainnya yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari temuan permasalahan yang ditemukan peneliti ingin mengembangkan sebuah bahan ajar yaitu berupa bahan ajar digital yang di dalamnya terdapat gambar, video dan sebagainya, serta guru membutuhkan bahan ajar yang memudahkan untuk menyampaikan materi, seperti halnya memudahkan menyampaikan materi dengan menampilkan gambar ataupun video. Penggunaan *flip builder* dapat membantu membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi, karena *flip builder* ini dioperasikan langsung oleh peserta didik dan juga mengetahui tingkat validalitas, kemenarikan, kelayakan pakar ahli dengan pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* pada materi Negaraku Indonesia.

Materi Negaraku Indonesia berada di Unit 4 semester 2 mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mencakup materi pembelajaran mengenai makna Negara Kesatuan Republik Indonesia. Negara Kesatuan Republik Indonesia atau disingkat NKRI adalah suatu wilayah negara kepulauan

besar yang terdiri dari ribuan pulau dan diapit oleh dua samudra dan dua benua, serta dihuni oleh ratusan juta penduduk. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya dan adat istiadat yang tercermin dalam satu ikatan kesatuan yang terkenal dengan sebutan Bhinneka Tunggal Ika. Istilah NKRI merujuk pada UUD 1945 pasal 1 ayat 1, yaitu “Negara Indonesia ialah negara kesatuan yang berbentuk republik” sehingga nilai-nilai persatuan inilah yang menjadi jiwa terbentuknya NKRI.

Bentuk pemerintahan negara Indonesia adalah republik konstitusional sedangkan sistem pemerintahan negara Indonesia adalah sistem presidensial dan kedaulatan negara Indonesia berada di tangan rakyat. Dengan demikian, rakyat menjadi pemegang kekuasaan tertinggi. Beberapa sikap yang diperlukan untuk menjaga keutuhan NKRI antara lain; cinta tanah air, membina kesatuan dan persatuan serta sikap rela berkorban.

Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah buku ajar digital yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Penggunaan bahan ajar digital dipilih karena merupakan

salah satu penunjang hasil belajar peserta didik dan motivasi peserta didik dalam belajar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:333).

Pada prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Maulana & Junianto (2022) model ADDIE adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau penyempurnaan produk. Model ADDIE secara umum menggunakan lima langkah penelitian yang dimulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut adalah langkah model pengembangan ADDIE :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan ini perlu dilakukan analisis dan observasi secara keseluruhan di lapangan untuk mengetahui apakah pengembangan ini dibutuhkan atau tidak. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam

pembelajaran di kelas IV SD Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Pada observasi, ditemukan kebutuhan dalam penggunaan bahan ajar sebab guru masih menggunakan metode konvensional dan penggunaan buku sekolah aja sebagai sumber belajar.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain penelitian ini mulai merancang konsep dan konten di dalam produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang sebelumnya dilakukan, membuat instrument validasi para ahli dan angket respon guru serta peserta didik. Desain bahan ajar digital menggunakan *flip builder* ini dikembangkan dengan bantuan *software Canva* untuk mendesain bahan ajar dan menggunakan *flip builder* sebagai *software* untuk membuat buku digital yang mudah digunakan. Bahan ajar digital menggunakan *flip builder* ini akan disisipkan gambar yang sesuai dengan isi materi, teks, audio, video dan *hyperlink*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai merealisasikan

desain bahan ajar digital, mengumpulkan referensi, gambar, dan semua hal penunjang yang dibutuhkan untuk pengembangan materi dan tampilan bahan ajar digital. Setelah produksi selesai dibuat, Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk meliputi validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini setelah produk dinyatakan siap oleh para validasi, maka selanjutnya produk akan di implementasikan pada para peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peserta didik dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 memberikan respon terkait dengan penggunaan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* melalui sebuah angket respon peserta didik. Angket yang digunakan adalah instrument untuk mengukur kelayakan bahan ajar digital. Tujuan dari evaluasi kelayakan bahan ajar digital yaitu sebagai data pelengkap untuk

menjawab rumusan masalah serta mengetahui respon peserta didik pada bahan ajar digital menggunakan flip builder yang telah digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu berupa produk bahan ajar digital menggunakan *flip builder* pada materi negaraku Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian yang telah dilakukan termasuk dalam metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli materi. Penilaian dan masukan dari validator mengenai produk, diharapkan dapat membuat produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. dan kepraktisan berdasarkan respon peserta didik dan juga guru Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Pengembangan

bahan ajar digital ini wajib memuat penilaian validitas produk yang akan dikembangkan agar nantinya bahan ajar yang dibuat akan akurat dan layak digunakan oleh sasaran dalam proses pembelajaran.

Instrumen validasi, angket repon peserta didik dan juga guru memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dengan menggunakan skala penilaian, 5 = sangat baik, 4 = baik 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = kurang sekali. Berikut ini adalah hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital yang dikembangkan serta untuk mengetahui saran perbaikan untuk menghasilkan bahan ajar digital yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. bahan ajar digital menggunakan *flip builder*. Peneliti mempersiapkan instrumen lembar validasi ahli media, bahasa dan materi yang akan diisi oleh validator dengan jumlah 10-12 butir pernyataan. Setelah itu menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan penilaian

terhadap bahan ajar digital menggunakan *flip builder* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Validasi Pertama Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli Materi

Validator		
<i>Validasi Ahli Media</i>	<i>Validasi Ahli Bahasa</i>	<i>Validasi Ahli Materi</i>
35	21	42
65%	42%	70%

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 65% Presentase yang diperoleh ahli media memiliki kriteria “cukup layak” digunakan, serta ahli bahasa memiliki presentase 42% dengan kriteria “kurang layak” kemudian ahli materi diperoleh presentase sebesar 70% dengan kriteria “layak” dan perlu adanya revisi. Oleh karena itu bahan ajar digital menggunakan *flip builder* cukup layak namun perlu adanya revisi.

Tabel 2 Validasi Pertama Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli Materi

Validator		
<i>Validasi Ahli Media</i>	<i>Validasi Ahli Bahasa</i>	<i>Validasi Ahli Materi</i>
52	50	55
94%	100%	91%

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 94 % yang memiliki kriteria “sangat layak” digunakan, serta ahli Bahasa memiliki presentase 100% dengan kriteria

“sangat layak” kemudian ahli materi diperoleh presentase sebesar 91% dengan kriteria “sangat layak” dan dapat di gunakan.

Setelah bahan ajar digital yang dikembangkan teruji kevalidannya dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, maka selanjutnya pada tahap implementasi, dilakukan ujicoba pada 20 peserta didik kelas IV SDN Ciawi 03. Uji coba bahan ajar digital diimplementasikan kepada peserta didik menggunakan *chrome book*. Diakhir kegiatan pembelajaran, 20 peserta didik dan 1 wali kelas memberikan penilaian dan tanggapan terhadap bahan ajar digital yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik dan angket respon guru sehingga diperoleh data penilaian terhadap bahan ajar digital menggunakan *flip builder*.

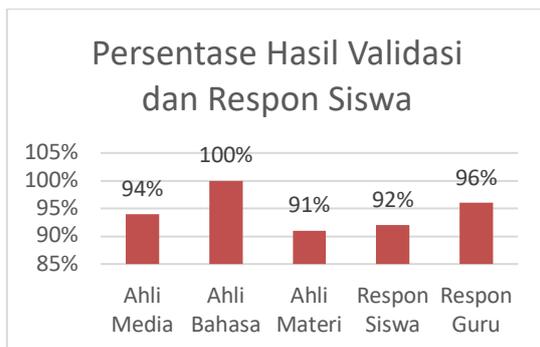
Peserta didik dan guru memberikan penilaian terhadap bahan ajar digital menggunakan *flip builder* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Angket Peserta Didik dan Guru

Angket respon	
<i>Peserta didik</i>	<i>Guru</i>
926	48
92,6%	96%

Berdasarkan tabel 3 hasil respon peserta didik dapat diperoleh rata-rata

persentase sebesar 92,6% yang ahli memiliki kriteria “sangat layak” digunakan, serta respon guru yang memiliki presentase 96% dengan kriteria “sangat layak” digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dapat digunakan dengan baik dan dapat dikatakan sangat layak dalam pembelajaran materi Negaraku Indonesia.



Gambar 1 Presentase Hasil Validasi Ahli Media, Bahasa, Materi, Respon Peserta Didik dan Guru

Pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dilakukan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang

diperoleh mengenai permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini.

Setelah diperoleh hasil analisis, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan bahan ajar digital dengan langkah-langkah yang dilakukan yaitu menyusun materi pembelajaran yang akan disajikan pada bahan ajar digital dan tampilan bahan ajar digital dengan berbantuan aplikasi *Canva*.

Selanjutnya dilakukan pengembangan pada aplikasi *flip builder*, yaitu dengan memasukan gambar, audio, video dan membuat tombol-tombol *hyperlink*. Bahan ajar digital yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diupload secara *online* untuk mendapatkan link sebagai hasil akhir bahan ajar digital.

Pada pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* pada materi Negaraku Indonesia, persentase yang didapatkan oleh ahli validasi yaitu 94% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 91% dari ahli materi. Hasil tersebut sudah masuk pada kategori yang sangat layak dan menunjukkan bahwa bahan ajar digital valid serta layak untuk digunakan. Setelah melewati validasi

ahli, produk siap untuk diuji cobakan pada peserta didik.

Setelah bahan ajar digital yang dikembangkan teruji kevalidannya dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, maka selanjutnya pada tahap implementasi, dilakukan ujicoba pada 20 peserta didik kelas IV SDN Ciawi 03. Uji coba bahan ajar digital diimplementasikan kepada peserta didik menggunakan *chrome book*.

Diakhir kegiatan pembelajaran, peserta didik memberikan penilaian terhadap bahan ajar digital yang telah mereka gunakan dengan mengisi angket respon peserta didik, sehingga diperoleh data penilaian terhadap bahan ajar digital.

Hasil respon peserta didik mendapatkan nilai yang bagus dengan kategori sangat baik dengan memperoleh 92,6% dan hasil respon guru memperoleh 96% sehingga penggunaan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dinyatakan sangat layak dan baik digunakan peserta didik dalam pembelajaran pada materi Negaraku Indonesia dan secara umum bahan ajar digital ini tidak diperlukan adanya revisi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan mengenai

pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* pada materi Negaraku Indonesia, dapat disimpulkan bahwa, Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dengan hasil presentase ahli media 94% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 100% dengan kriteria sangat layak, dan hasil presentase ahli materi 91% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran.

Hasil penelitian angket respon peserta didik mengenai pengembangan bahan ajar digital menggunakan *flip builder* dengan rata-rata presentase 92,6% dengan kriteria sangat layak dan angket respon guru dengan persentase 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital menggunakan *flip builder* sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arianty, A., Yulianti, D. A. T., & Pujiastuti, H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker dengan Konten dari Hasil Karya Anak di PAUD*. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(6),

- 1702–1705.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.625>.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- FH, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46.
- Hafiz, F. A., Safitri, N., & Ganeswara, M. G. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Flipbuilder Pada Materi Lingkungan Sahabat Kita. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 754–763.
- Iryas, A., & Astuti, K. (2023). *Pengembangan Modul Elektronik Praktikum IPA Menggunakan Aplikasi Canva Dan Flip Builder. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0.
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). *Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12–22.
- Nuhamara, Y. T. I., Ndakularak, I. L., Bima, S. A., Wadu, D. I., Taunu, E. S. H., Nggaba, M. E., Randjawali, E., & Priyastiti, I. (2023). *Penggunaan Flip Builder untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 626–633. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3290>
- Pribadi, A. B. (2020). *Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar*. 1–45.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta didik Sekolah Dasar. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics. UPEJ Unnes Physics Education Journal*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 333