

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATA  
PELAJARAN PKn MATERI MENGENAL KERAGAMAN BUDAYA DI  
INDONESIA KELAS III SD NEGERI TUKANGAN YOGYAKARTA**

Hesti Ratna Sari <sup>1\*</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Tukangan, Yogyakarta,

<sup>1,2,3</sup>Program Magister Pendidikan Dasar,

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

hestiratnasari1991@gmail.com<sup>1</sup>, trisnagn@ustjogja.ac.id<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*PKn learning in elementary schools tends to still seem boring and theoretical. Therefore, researchers tried to design more interesting learning by designing learning materials that were adapted to the characteristics of class III students. It is hoped that flipbook learning in the PKn subject, the material Understanding Cultural Diversity in Indonesia, can increase the effectiveness of learning, strengthen understanding of the concept of citizenship, and have a positive influence on student learning motivation. This research and development resulted in the creation of flipbook media for Class III PKn educational content in elementary schools. This development refers to five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation which is called ADDIE. The conclusion of this research and development shows that the development of flipbook media in the PKN subject, Getting to Know Culture in Indonesia, class III elementary school, was successfully implemented according to the ADDIE level.*

*Keywords: flip book, PKn, culture*

**ABSTRAK**

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar cenderung masih terkesan membosankan dan teoritis. Oleh karena itu, peneliti mencoba mendesain pembelajaran yang lebih menarik dengan merancang bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Diharapkan pembelajaran flipbook pada mata pelajaran PKn materi Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep kewarganegaraan, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan terciptanya media flipbook untuk konten pendidikan PKN Kelas III di Sekolah Dasar. Pengembangan ini mengacu pada lima fase: analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi yang disebut ADDIE. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media

flipbook pada mata pelajaran PKn materi mengenal kebudayaan di Indonesia kelas III SD berhasil dilaksanakan sesuai jenjang ADDIE.

Kata Kunci: flip book, PKn, kebudayaan.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku dan pola berpikir siswa di masa depan (Khasanah & Herina, 2019). Guru diharapkan selalu mengikuti perkembangan trend terkini agar tercipta kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, metode pembelajaran masa kini memungkinkan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu siswa memahami materi sesuai dengan nilai kesehariannya.

Pendidikan menjadi landasan terpenting dalam membentuk karakter peserta didik dan memperluas pengetahuannya. Oleh karena itu peran media

pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah (Dewi & Surjana, 2022). Sekolah menawarkan pendekatan interaktif dan inovatif untuk mengajarkan materi pembelajaran. Salah satu konteks penggunaan media tersebut adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Dasar.

Dalam mengembangkan sarana dan sumber belajar, guru harus mampu menciptakan sendiri alat dan bahan pembelajarannya. Selanjutnya kita perlu berupaya aktif memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkrit. Pemanfaatan lingkungan tersebut dapat berupa pemanfaatan batu, tanah, tumbuhan, dan kondisi alam lainnya seperti pasar serta kondisi

sosial ekonomi dan budaya masyarakat sekitar.

Pada kenyataan di SD Negeri Tukangan, siswa kelas III masih dirasa kurang maksimal dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Siswa kurang antusias dalam menyimak penjelasan dari guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kondisi kelas terasa membosankan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik khususnya pada materi pelajaran PKn agar siswa kembali antusias saat melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini fokus pada penggunaan media pembelajaran flipbook pada mata Pelajaran PKn materi Mengetahui Keragaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas III SD Tukangan. Karena siswa pada level ini mempunyai perkembangan kognitif yang

signifikan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PKn (Bay, Algiranto & Yampap, 2021), maka pemilihan media pembelajaran di kelas III ini dinilai tepat. Penggunaan flipbook dalam konteks pembelajaran PKn diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik kepada siswa (Riwu, Laksana, dan Dhiu, 2018).

Dengan merancang bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep kewarganegaraan, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui jurnal ini diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai potensi penggunaan media flipbook untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran PKn pada level lebih tinggi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar sebagai jawaban terhadap kebutuhan zaman.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan penelitian kepustakaan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran flipbook pada muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Mengetahui Keragaman Budaya kelas III di SD Negeri Tukangan. Penelitian tahap pertama meliputi studi literatur yang bertujuan untuk mengidentifikasi teori pembelajaran dan kerangka konseptual yang mendukung pengembangan media pembelajaran flipbook.

Selain itu, dilakukan tinjauan literatur untuk mengkaji temuan-temuan sebelumnya terkait penggunaan media serupa dalam konteks pembelajaran PKn. Setelah menyusun kerangka konseptual, penelitian dilanjutkan dengan rencana pengembangan media pembelajaran. Langkah ini meliputi pembuatan rencana pengembangan berdasarkan hasil studi literatur dan penetapan tujuan pembelajaran tertentu serta indikator keberhasilan yang terukur.

Proses pengembangan media flipbook kemudian memerlukan kolaborasi dengan pakar pendidikan, perancang pembelajaran, dan guru untuk memastikan desain dan konten media memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa kelas tiga (Faizhal & Rosada, 2023). Metode Penelitian dan Pengembangan, dalam bahasa Inggris *Research and Development*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiseno, 2015).

Praditya menjelaskan desain pengembangan penelitian ini adalah dengan menerapkan prosedur ADDIE. Ada lima fase utama: (A) analisis, (D) desain, (D) development, (I) implementasi, dan (E) evaluasi (Opidianto, Reffiane, Huda & Ismartiningsih, 2023). Validasi ahli merupakan langkah selanjutnya dimana prototipe media pembelajaran flipbook dievaluasi oleh ahli pendidikan dan perancang kurikulum. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk merevisi media pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran PKn di kelas III.

Proses revisi ini mencakup rincian dan perbaikan berdasarkan masukan para ahli. Percobaan pertama dilakukan terhadap sejumlah besar siswa kelas III SDN Tukangan untuk mengumpulkan data respon siswa dan prestasi belajar. Hasil

percobaan pertama menjadi dasar revisi selanjutnya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran flipbook memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PKn.

Setelah dilakukan modifikasi lebih lanjut, dilakukan uji lapangan di SD Negeri Tukangan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif mengenai efektivitas media pembelajaran. Data yang terkumpul dari uji coba lapangan dianalisis secara komprehensif untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi media pembelajaran flipbook.

Kesimpulan yang diambil dari analisis ini akan menjadi dasar penyusunan laporan penelitian yang berisi temuan, implikasi, dan rekomendasi pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada mata pelajaran PKn materi Mengenal Keragaman Budaya di

Indonesia Kelas III di SD Negeri Tukangan.

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

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan terciptanya media flipbook untuk mata pelajaran PKn materi Mengetahui Keragaman Budaya Indonesia Kelas III di SD Negeri Tukangan Yogyakarta. Pengembangan ini mengacu pada lima fase: analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi yang disebut ADDIE.

#### **Analyze**

Pada kali ini peneliti melakukan penilaian kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa kelas III di SD Negeri Tukangan. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan untuk pembelajaran hanya sebatas buku untuk siswa dan buku untuk guru, dan LKS bukan merupakan media interaktif karena tidak berbentuk media cetak. Oleh

karena itu, penting untuk mengembangkan media berbasis flipbook. Dalam mengembangkan media tersebut, peneliti memperhatikan karakteristik siswa yang lebih menyukai media digital dengan gambar berwarna.

#### **Design**

Peneliti memulai perancangan media berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Langkah-langkah dalam perancangan media ini diawali dengan perancangan sampul dan judul media flipbook, pengembangan indikator sesuai kompetensi dasar mata pelajaran PKn kelas III, penentuan materi yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya, dan desain formatnya.

#### **Development**

Pengembangan pada tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media flipbook pada materi Mengetahui Keragaman Budaya di Indonesia berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Media yang dikembangkan diverifikasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan legitimasi media. Setelah media ditentukan layak, maka dilakukan percobaan pembelajaran.

### **Implementasi**

Pada tahap ini media flipbook pada materi mengenal keragaman budaya di Indonesia diimplementasikan di kelas dan diuji kepraktisan medianya berdasarkan hasil survei respon guru dan siswa. Media tersebut diujikan kepada total 11 siswa kelas III SD Negeri Tukangan. Kelas pertama adalah kelas kontrol dan kelas kedua adalah kelas eksperimen. Kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas III SD Negeri Puro Pakualaman, dan kelas eksperimen adalah kelas III SD Negeri Tukangan.

### **Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan proses evaluasi pengembangan media flipbook pada materi Mengenal

Keragaman Budaya di Indonesia sesuai dengan kebutuhan revisi. Jika media memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan maka dapat disimpulkan bahwa media flipbook pada materi Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran.

### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media flipbook pada materi Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia pada mata pelajaran PKN kelas III SD berhasil dilaksanakan sesuai jenjang ADDIE. Analisis kebutuhan tahap pertama mengidentifikasi keterbatasan sumber belajar yang hanya terbatas pada buku siswa, buku guru, dan LKPD. Oleh karena itu, media flipbook nampaknya menjadi solusi yang tepat karena sesuai dengan preferensi siswa terhadap media digital dengan gambar berwarna.

Tahap perancangan, pengembangan dan implementasi dilakukan secara sistematis dan hasilnya menunjukkan bahwa media layak digunakan pada mata pelajaran PKn materi Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia kelas III. Uji coba dengan guru dan siswa menghasilkan tanggapan positif mengenai kepraktisan dan efektivitas media flipbook. Dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut: Sebaiknya terus pemutakhiran media flipbook sesuai perkembangan kurikulum

dan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, melibatkan lebih banyak guru dan siswa dalam fase penilaian kebutuhan akan memberikan wawasan yang lebih kaya untuk pengembangan konten yang lebih tepat. Penerapan media tersebut dalam pembelajaran sehari-hari juga perlu terus dipantau dan mengumpulkan masukan dari pengguna agar kami dapat terus melakukan perbaikan. Evaluasi yang berkelanjutan memastikan media flipbook tetap tepat dan efektif dalam mendukung pembelajaran PKn di tingkat Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE(Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 28–37.

Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.

Habibi, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika*. Raden Intan Lampung.

- Juliasnyah, W. A., Suryani, N., & S, L. A. (2016). Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa. *TEKNODIKA: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(1), 51–59.
- Maghfiroh, Suharman, A., & Ramadhona, R. (2020). Developing Ethnomatematics-Based Flipbook in Circle Material at VIII Grade of Junior High School. *Pancaran Pendidikan*, 9(2), 69–78. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v9i2.292>
- Marsigit, Condromukti, R., Setiana, D. S., & Hardiati, S. (2018). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia.*, 20–38.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Pixyoriza, Netriwati, & Sugiharta, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 31–39.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY*, 3(1), 22–36.
- Wulan, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bilangan Bulat dan Pecahan Kelas VII MTs Negeri 3 Luwu*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.