

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR
PADA PLATFORM *FLIPPINGBOOK* BERBANTUAN QR CODE MATERI HAK
DAN KEWAJIBAN SISWA KELAS 4 SDN 1 TRENCENG KABUPATEN
TULUNGAGUNG**

Mohammad Sadam Firman Efendi¹, Aditya Pringga Satria², Nugrananda
Janattaka³

^{1,2,3} Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹ddmmyyyy57@gmail.com, ²pringga.aditya@gmail.com, ³nugrananda@ubhi.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop a picture storybook learning media based on FlippingBook assisted by QR Codes on the topic of rights and responsibilities for fourth-grade students at SDN 1 Trenceng. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection was conducted through media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, as well as teacher and student response questionnaires. The results indicated that the developed media achieved an average percentage of 92.5% from media experts, falling into the "highly valid" category, and 88.7% from material experts, also in the "highly valid" category. The product implementation test yielded a teacher response percentage of 95.0% (highly practical/appropriate category) and a student response percentage of 91.8% (highly practical/appropriate category). Therefore, the FlippingBook-based picture storybook learning media assisted by QR Codes is highly feasible and practical for use in Pancasila Education learning, specifically on the material of rights and responsibilities.

Keywords: *Picture Storybook, FlippingBook, QR Code, Rights and Responsibilities, ADDIE Model.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN 1 Trenceng. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli media, ahli materi, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata dari ahli media sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid, dan dari ahli materi sebesar 88,7% dengan kriteria sangat valid. Uji coba keterterapan produk memperoleh persentase respons guru sebesar 95,0% dengan kriteria sangat tepat/praktis, serta respons siswa sebesar 91,8% dengan kriteria sangat tepat/praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, *FlippingBook*, QR Code, Hak dan Kewajiban, Model ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan juga menjadi sarana pewarisan nilai, budaya, dan pengetahuan dari satu generasi kepada generasi berikutnya (Rahman dkk., 2022). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter, sikap, keterampilan, dan kemampuan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta berbagai tantangan kehidupan di abad ke-21.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter sebagai warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Tunnisa, 2024). Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai tanggung jawab,

kepedulian, serta kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat (Julita dkk., 2024).

Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran masih sering menggunakan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif serta mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang masih bersifat konvensional menyebabkan materi sulit dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik (Kusumawati & Mardianti, 2025). Kondisi tersebut kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui penyajian visual, konkret, dan kontekstual.

Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Dengan demikian, penyampaian materi tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran (Oktafiayu & Satria, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif (Qomariyanti & Ermiana, 2023).

Salah satu materi Pendidikan Pancasila yang membutuhkan penyajian secara kontekstual adalah materi hak dan kewajiban. Materi ini berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai keseimbangan antara hak yang diperoleh dan kewajiban yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, penyampaian materi yang masih berfokus pada hafalan konsep menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan penerapannya di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat (Yanuar, 2023).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah buku cerita bergambar karena mampu menggabungkan unsur teks dan visual sehingga konsep pembelajaran dapat disampaikan secara lebih konkret dan menyenangkan (Apriliani & Radia, 2020). Penyajian materi melalui cerita dengan tokoh dan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik dapat membantu mereka memahami nilai-nilai pembelajaran secara lebih kontekstual.

Dalam penelitian ini, buku cerita bergambar dikembangkan menggunakan platform *FlippingBook* agar memiliki tampilan digital yang lebih interaktif. *FlippingBook* merupakan platform yang dapat mengubah dokumen menjadi buku elektronik dengan efek membalik halaman seperti buku cetak sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik (Marizal dkk., 2022). Penggunaan *FlippingBook* juga memungkinkan integrasi berbagai sumber belajar digital seperti video, kuis, dan tautan pembelajaran

sehingga dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Aysya & Nugrananda, 2025).

Pengembangan media tersebut diperkuat dengan pemanfaatan *QR Code* sebagai penghubung menuju berbagai sumber belajar tambahan. *QR Code* merupakan teknologi yang mampu menyimpan informasi digital dan dapat diakses secara cepat melalui perangkat elektronik (Rabbani dkk., 2023). Dalam pembelajaran, *QR Code* dapat digunakan untuk memberikan akses praktis terhadap berbagai materi pendukung sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas (Winarni, 2023).

Berdasarkan hasil pra-observasi di SDN 1 Trenceng, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan memahami penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari (Yanuar, 2023). Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif juga

menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah (Pratama & Hasanah, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dan *flipbook* digital memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran. Penelitian Ayundha Rosvita dan Indri Anugraheni (2021) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penelitian Sindy Ainun dan Galih Mahardika Christian Putra (2024) juga menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis *flipbook* digital memperoleh tingkat kelayakan tinggi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain menunjukkan bahwa media buku cerita digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai bidang. Mutia Ramadhani dan Sutarini (2025) mengembangkan buku dongeng fabel digital dengan hasil kelayakan sangat tinggi. Penelitian Laura Carla Aritonang dkk. (2026) juga menunjukkan bahwa buku cerita *flipbook* digital efektif meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. Selain itu, penelitian Desti Seri

Hanggraini dkk. (2025) membuktikan bahwa buku cerita pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengembangkan buku cerita bergambar atau *flipbook* digital tanpa mengintegrasikan fitur tambahan seperti QR Code yang terhubung dengan video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan edukatif. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar pada platform *FlippingBook* berbantuan QR Code materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN 1 Trenceng. Media yang dikembangkan mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi visual, teknologi digital, serta

berbagai sumber belajar tambahan melalui QR Code. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan memiliki tingkat keterterapan yang baik sebagai alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar pada platform *FlippingBook* berbantuan QR Code untuk materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak digunakan melalui tahapan pengembangan serta proses validasi produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran (Salsabila & Aslam, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2020).

Tahap *analysis* dilakukan melalui pra-observasi di SDN 1 Trenceng untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media yang meliputi penyusunan materi hak dan kewajiban, pembuatan alur cerita, desain ilustrasi, serta perancangan media digital melalui platform *FlippingBook* dan *QR Code*. Media dirancang dengan mengintegrasikan unsur cerita, visual, dan teknologi digital agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

Tahap *development* merupakan proses pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Hasil validasi dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji lapangan kepada peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng untuk mengetahui keterterapan media serta respons pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas dua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhinneka PGRI sebagai validator ahli media dan ahli materi, satu guru kelas IV sebagai praktisi pembelajaran, serta 18 peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng sebagai pengguna media. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, serta saran dan komentar validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli serta angket respons guru dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respons guru, dan angket respons peserta didik dengan menggunakan skala Likert empat tingkat. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif digunakan sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan keterterapan media. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid serta dapat diterapkan apabila memperoleh kategori tepat atau sangat tepat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng. Pengembangan media dilakukan menggunakan model

ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi, analisis media, dan analisis kondisi sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* yang dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyusun *storyboard*, mendesain tampilan buku

menggunakan aplikasi Canva, menentukan ilustrasi, warna, jenis huruf, serta menyusun materi hak dan kewajiban yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar. Selanjutnya, media dilengkapi dengan QR Code yang terhubung ke video pembelajaran, kuis interaktif, dan materi pendukung, kemudian dikonversi ke dalam platform *FlippingBook* sehingga dapat diakses melalui telepon pintar maupun komputer.

Pada tahap *development*, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi menghasilkan beberapa masukan, seperti penambahan identitas pada sampul, tujuan pembelajaran, narasi pengantar, serta penambahan materi mengenai pengertian hak dan kewajiban. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *implementation*, media diterapkan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti

pembelajaran, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi melalui penyajian cerita bergambar, ilustrasi, video pembelajaran, dan kuis yang dapat diakses menggunakan QR Code.

Tahap terakhir yaitu *evaluation*, dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan kualitas media. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, tanggapan guru, dan respons peserta didik sebagai dasar penyempurnaan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis *FlippingBook* Berbantuan QR Code

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar digital berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code yang memuat materi hak dan kewajiban, ilustrasi cerita, video pembelajaran, serta kuis interaktif.

Media dirancang agar dapat digunakan secara mandiri maupun bersama guru sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diuji cobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Rekapitulasi hasil validasi dan uji coba disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Ahli Materi	87,5%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	89,1%	Sangat Praktis
Respon Guru	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan

kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, penyajian, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selain memenuhi aspek validitas, media juga memperoleh hasil yang sangat baik pada aspek kepraktisan. Respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 89,1% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code pada materi hak dan kewajiban kelas IV SDN 1 Trenceng berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran yang valid dan dapat

diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih didominasi oleh buku ajar dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif serta cenderung mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Proses pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Trenceng. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi hak dan kewajiban masih perlu dikemas dalam

bentuk media yang lebih menarik agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mudah melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Salsabila dan Aslam (2022) bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan produk tersebut sebelum digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, media kemudian dirancang dalam bentuk buku cerita bergambar yang dipadukan dengan teknologi digital melalui platform *FlippingBook* dan QR Code. Pemilihan bentuk media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik terhadap penyajian materi berbasis visual dan pengalaman belajar yang melibatkan teknologi. Menurut Shabrina et al. (2025), pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang hidup dalam perkembangan teknologi agar media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, integrasi cerita

bergambar, *FlippingBook*, dan QR Code dalam penelitian ini menjadi upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, rancangan media diwujudkan menjadi produk digital berupa buku cerita bergambar yang dapat diakses melalui *FlippingBook*. Media ini menyajikan materi hak dan kewajiban melalui alur cerita, ilustrasi visual, serta fitur QR Code yang terhubung dengan sumber belajar tambahan seperti video, kuis, dan aktivitas pendukung lainnya. Penggunaan QR Code memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memperoleh informasi tambahan secara praktis sehingga pembelajaran tidak hanya terbatas pada isi buku cerita. Setelah produk selesai dikembangkan, media kemudian melalui tahap validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa. Proses validasi tersebut juga disertai dengan revisi berdasarkan masukan validator sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code memperoleh kategori sangat valid. Kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi materi, tampilan media, maupun penggunaan bahasa. Pada aspek materi, media dinilai telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membantu peserta didik memahami konsep hak dan kewajiban melalui situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Antoni dkk. (2024), proses validasi diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada aspek media, hasil validasi menunjukkan bahwa tampilan buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* telah memenuhi kriteria desain, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan ilustrasi berwarna, tata

letak yang sistematis, dan tampilan digital yang menyerupai buku nyata menjadikan media lebih menarik digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, keberadaan QR Code menjadi nilai tambah karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui akses terhadap berbagai sumber belajar digital. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Budiarsa dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui proses validasi ahli dapat memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain valid dari aspek materi dan media, aspek kebahasaan dalam media juga menjadi perhatian dalam proses pengembangan. Penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik membantu penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami. Perbaikan berdasarkan masukan validator dilakukan untuk meningkatkan kejelasan bahasa dan konsistensi penggunaan istilah dalam media. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan memiliki peran penting karena bahasa yang tepat dapat mendukung pemahaman

peserta didik terhadap materi maupun petunjuk penggunaan media.

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan QR Code juga memperoleh tingkat keterterapan yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Tingginya hasil keterterapan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu proses pembelajaran materi hak dan kewajiban. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi karena materi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui cerita, gambar, serta fitur digital yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Ainun dan Galih (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memperoleh respons positif karena memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Respons positif juga diberikan oleh guru yang menilai bahwa media dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif serta memberikan

alternatif pembelajaran selain penggunaan buku ajar. Media yang dikembangkan memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, media buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri.

Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi antara buku cerita bergambar, platform *FlippingBook*, dan *QR Code* dalam satu media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya mengembangkan media digital atau buku cerita secara terpisah, penelitian ini menggabungkan unsur visual, cerita kontekstual, dan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penggunaan *QR Code* sebagai penghubung menuju video, kuis, dan sumber belajar tambahan menjadi salah satu inovasi yang memberikan nilai lebih pada media yang dikembangkan. Dengan hasil validasi

dan keterterapan yang berada pada kategori sangat baik, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* dapat dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN 1 Trenceng berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, materi, media, serta kondisi sekolah sebagai dasar dalam merancang produk. Selanjutnya, dilakukan tahap perancangan yang meliputi penyusunan *storyboard*, desain tampilan, pemilihan warna dan jenis huruf, penyusunan isi cerita, pembuatan *QR Code*, serta

pengembangan media ke dalam platform *FlippingBook*. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, dilanjutkan dengan implementasi melalui uji coba kepada guru dan peserta didik, serta evaluasi berdasarkan hasil validasi dan masukan pengguna untuk menyempurnakan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari guru dan peserta didik. Media dinilai memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *FlippingBook* berbantuan *QR Code* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai sumber belajar mandiri, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga proses memahami materi hak dan kewajiban menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai agar pemanfaatan media dapat berjalan secara optimal. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan menambahkan fitur yang lebih inovatif serta melakukan pengujian terhadap

efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni, O., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112-125.
- Aprilia, R., & Radia, E. H. (2020). Penggunaan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 120-135.
- Aysya, I., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4 (1), 2390-2396.
- Ayundha, R., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2100-2112.
- Budiarsa, I. K., Sudiana, I. N., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan buku cerita berkearifan lokal Bali untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 77-89.
- Desti, S. H., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2025). Pengembangan buku cerita rakyat Sumatera Selatan pada pembelajaran PPKn kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 40-52.
- Julita, A., dkk. (2024). Konsep dasar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 80-95.
- Kusumawati, D., & Mardianti, S. (2025). Tantangan media pembelajaran konvensional di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(1), 10-22.
- Laura, C. A., Ramadhani, D., & Mulyahati, B. (2026). Pengembangan media pembelajaran buku cerita flipbook berbasis digital pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 90-105.
- Marizal, M., dkk. (2022). Penggunaan platform *FlippingBook* dalam pembuatan e-book digital. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 50-63.
- Mutia, R., & Sutarini, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 150-165.
- Oktafiayu, BF, & Satria, AP (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Berbantuan Kahoot! Materi Mengenal Karakteristik Wilayah Kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (03), 345-354.
- Pratama, R., & Hasanah, U. (2024). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 40-55.

- Qomariyanti, D., & Ermiana, I. (2023). Pentingnya media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 12-25.
- Rabbani, M., dkk. (2023). Sejarah dan perkembangan teknologi QR Code. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(2), 55-68.
- Rahman, A., dkk. (2022). Pendidikan sebagai pewarisan budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 20-35.
- Salsabila, N., & Aslam, A. (2022). Validasi produk dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 8(2), 120-135.
- Sindy, A., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis flipbook digital pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Purwoyoso 04. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 60-75.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tunnisa, S. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 30-45.
- Winarni, S. (2023). Fungsi dan praktis penggunaan QR Code. *Jurnal Teknologi Informasi*, 11(1), 30-45.
- Yanuar, R. (2023). Tantangan metode ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 80-95.