

Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur

Sabrina Chaerunnisa ^{a,1} Rossi Iskandar. ^{b,2}

^{ab} Universitas Trilogi, Indonesia

¹ sabrinachae@trilogi.ac.id ; ² rossiiskandar@trilogi.ac.id

* sabrinachae@trilogi.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Diterima: 5-7-2024 Disetujui: 30-11-2024</p> <p>Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media pembelajaran <i>flipbook</i>. Metode pengembangan media pembelajaran menggunakan model Dick&Carey yang terdiri dari 9 tahapan. Hasil penelitian ini menunjukkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran <i>flipbook</i> ; kelayakan media pembelajaran yang telah di validasi oleh ahli materi dengan kategori layak 96%, ahli media dengan kategori layak 83%, ahli bahasa kategori layak 92% ; efektivitas pada peserta didik dilihat dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan rata rata 65,3 setelah menggunakan media pembelajaran meningkat yaitu 89,8 dengan kategori layak dan efektif pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>Flipbook</i> Pendidikan Pancasila materi Mengenali Diri sendiri dan Lingkunganku efektif digunakan pada pembelajaran di kelas.</p>
<p>Keywords: <i>Development</i> <i>Learning Media</i> <i>Flipbook</i></p>	<p>ABSTRACT <i>Development of Flipbook Learning Media for Pancasila Education Class V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 East Jakarta.</i> : This study aims to determine the effectiveness of flipbook learning media. The method of developing learning media uses the Dick & Carey model which consists of 9 stages. The results of this study show the steps for making flipbook learning media; the feasibility of learning media that has been validated by material experts with a category of 96% feasible, media experts with a category of 83% feasible, language experts with a category of 92% feasible; effectiveness on students seen from the results before and after using learning media with an average of 65.3 after using learning media increased to 89.8 with a category of feasible and effective during Pancasila Education learning in grade V Elementary School. It is concluded that the Flipbook Pancasila Education learning media for the material Knowing Yourself and My Environment is effective for use in classroom learning..</p>

Copyright © 2024(Sabrina Chaerunnisa & Rossi Iskandarr). All Right Reserved

Pendahuluan

Menurut Pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan No.19 Tahun 2005 pembelajaran dalam pendidikan diselenggarakan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang inisiatif yang luas bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan tubuh dan psikologi peserta didik. Menurut Sakarinto, setiap sekolah di Indonesia mendapat pelatihan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam mempersiapkan guru yang unggul, tujuannya adalah untuk mengubah perspektif guru dari sekedar menyampaikan pengetahuan menjadi menciptakan pengalaman yang menarik dan memberdayakan.(Tsania Azzahra et al., 2024)

Peningkatan sistem pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan standar

pengajaran di sekolah adalah kurikulum merdeka. Dalam upaya meningkatkan standar pendidikan pengembangan kurikulum merdeka mampu menciptakan berbagai media digital yang benar-benar memenuhi kebutuhan peserta didik dalam Pembelajaran (Susanti et al., 2024)

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus memuat Pendidikan Pancasila sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah (PP) No.4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Tujuan penggantian nama mata pelajaran PPKN menjadi Pendidikan Pancasila adalah untuk membantu peserta didik mencapai potensi maksimalnya dan menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab

Dimulai pada hari Senin tanggal 7 November 2023 yang dilakukan di SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta Timur dengan Guru Wali Kelas V Ibu Amalinah S.Pd., peneliti melakukan observasi dan data awal. Tampaknya guru belum memanfaatkan teknologi dengan baik-baiknya dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menggunakan PPT (Power Point) dan Video Youtube dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru juga memanfaatkan teknologi salah satu contohnya adalah Aplikasi Merdeka Mengajar. Untuk membantu guru mendapatkan referensi, inspirasi, dan pengetahuan mengenai kurikulum merdeka maka digunakan Aplikasi Merdeka Mengajar untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka. Hasil belajar peserta didik antara lain penggunaan teknologi untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran dikelas. Oleh karena itu dibutuhkan alternatif untuk penggunaan teknologi pada saat pembelajaran

Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan pendidik dalam pengajarannya dikelas. Berdasarkan pernyataan dari Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada 2018 hanya 40% guru nonteknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap memanfaatkan teknologi. Hal ini menghambat pencapaian pendidikan yang sesuai dengan revolusi pendidikan 4.0. Upaya memanfaatkan perkembangan teknologi dapat menunjang pembelajaran di kelas. Media digital sebagai salah satu media alternatif yang sangat cocok dan populer oleh anak-anak pada abad ini. Guru diharapkan mampu mempergunakan teknologi yang tersedia seperti platform atau aplikasi yang dapat dijelajahi oleh para guru.

Mata pelajaran tertentu seperti Pendidikan Pancasila pada SD/MI, Seni Rupa dan Kerajinan, dan PJOK hanya tersedia buku panduan guru karena kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran. Ketersediaan buku peserta didik (buku paket) merupakan salah satu contoh permasalahan yang terdapat di beberapa sekolah dasar. Permasalahan tersebut juga dirasakan di SDN Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta Timur. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber guru dan peserta didik kelas V tanggal 02 November dan 07 November 2023 ditemukan fakta bahwa, sebelum pembelajaran berlangsung guru membuat RPP. Pembelajaran menggunakan buku guru kurikulum merdeka. Strategi dan model pembelajaran menggunakan TCL (Teacher Centered Learning) dan STL (Student Centered Learning). 21 dari 30 peserta didik atau sebanyak 70% aktif pada saat diskusi bersama. Guru mencotohkan kejadian-kejadian di

lingkungan sekitar. Guru menggunakan media pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan yaitu PPT, Video Youtube, dan LKS. Pada saat observasi berlangsung metode pembelajaran yang dilaksanakan ialah berdiskusi dan presentasi. Guru membutuhkan media penunjang untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman Pendidikan Pancasila bagi materi lain. Dinyatakan bahwa kelas V masih kekurangan buku paket peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Solusi dari permasalahan ini disiasati oleh guru dengan menyiapkan PPT (Power Point) dan Video pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Permasalahan ini dapat menyebabkan peserta didik hanya belajar di kelas dan tidak mempelajari di rumah dikarenakan tidak mempunyai buku pegangan.

Sesuai dengan penelitian sebelum yang berjudul Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojok 3 Pinang (Magdalena et al., 2020) didapatkan bahwa tantangan yang dihadapi peserta didik ketika belajar PKn berkaitan dengan kesulitan materi karena terlalu berat, sehingga peserta didik kurang aktif selama proses belajar mengajar, dan kurangnya peralatan yang memadai untuk membantu proses belajar mengajar

Penelitian lain yang sebelumnya berjudul Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Hidayat et al., 2020). Temuan penelitian juga menunjukkan kurangnya bahwa peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran PKn. Terlepas dari tantangan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran PKn, terdapat beberapa peserta didik yang melihat pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan konseptual, dan banyak guru PKn masih berjuang untuk mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran PKn di kelas, sebagian peserta didik percaya bahwa pelajaran PKn sebagai mata pelajaran hafalan yang membuat mereka bosan. Beberapa guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik engga dan tidak tertarik pada pembelajaran.

Penelitian lain yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV (Haliza et al., 2024) mayoritas peserta didik berpendapat bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang kurang menari, hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan mereka tentang pembelajaran kurang, berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memberikan solusi alternatif melalui pengembangan media pembelajaran digital yang diperkuat oleh Teori Kerucut Pengetahuan Edgar Dale yang menyatakan bahwa orang/individu dapat menyimpan dan memproses informasi 30% lebih baik bil disajikan dalam media gambar dan diagram (Rehaini, 2023) yaitu *flipbook* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Anak-anak belajar lebih mudah

ketika mereka dihadapkan pada media digital karena terdapat banyak elemen, termasuk gambar, video, dan suara (Farida, 2019) Menurut Cemelelioglu *Flipbook* adalah alat pembelajaran yang populer yang memungkinkan guru mengkomunikasikan materi dengan mudah dan interaktif kepada peserta didik. *Flipbook* menarik bagi peserta didik bukan hanya karena interaktif namun juga karena memiliki komponen animasi, video, dan audio yang semuanya jelas berbeda dari buku tertulis pada umumnya (Dayanti et al., 2021)

Penelitian ini juga ditunjang dengan beberapa penelitian terdahulu meliputi, penelitian terdahulu pertama yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Materi Di Kelas II Sekolah Dasar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila” oleh (Yani et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* materi Tematik kelas II tema Hidup Rukun untuk peserta didik kelas II SD layak sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.. Selanjutnya penelitian yang kedua berjudul “Pengembangan *Flipbook* Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air” oleh (Mursidi et al., 2022) pengembangan media *flipbook* interaktif ini memiliki skor akhir dari ahli media 4,68 dan ahli materi 4,6 dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas V Sekolah Dasar. Penelitian yang ketiga yaitu dengan judul penelitian “Pengembangan *Flipbook* Berbasis Project Based Learning Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD” oleh (Rukmi & Wibawa, 2023) menurut hasil dari penelitian yaitu hasilnya menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata peserta dari 68,36 menjadi 89,87. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook* layak digunakan peserta didik kelas V. Penelitian yang keempat berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun” oleh (Prameswari et al., 2023) dengan hasil penelitian media pembelajaran *flipbook* layak digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu disimpulkan penggunaan *flipbook* berguna dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik menambah pemahaman dan pembelajaran Pendidikan Kewarganeraan lebih menarik dan tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Maka Peneliti memilih media pembelajaran *flipbook* pada kelas V SDN Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta Timur karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah *Research&Development*, karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan model Dick&Carey. Model Pengembangan Dick and

Carey terdiri mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakter peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, penggunaan materi ajar, rancangan evaluasi formatif, revisi pada bahan ajar, rancangan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 2005)

Penelitian ini dilakukan di SDN Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur. Penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah media pembelajaran digital yang dinamakan “*Flipbook*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka. Berfokus pada kelas V materi “Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku”. Penelitian ini berupa buku digital yang disesuaikan dengan materi buku guru kurikulum merdeka.

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, yang pertama adalah kajian literatur untuk mengetahui luasnya perkembangan penelitian, menganalisis, dan mengembangkan penelitian/pendapat terdahulu. Kedua adalah analisis bibliometrik untuk memberikan wawasan dan membantu peneliti membandingkan dengan penelitian terdahulu.

A. Kajian Literatur

Pentingnya keberadaan kajian pustaka untuk dapat menghasilkan sebuah hasil penelitian yang berkualitas (Ridwan et al., 2021). Untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas maka peneliti mengangkat topik yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

a.

Tahun	2022
Judul, Penulis, Tahun, Metode	“Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Materi Tematik Di Kelas II Sekolah Dasar untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Jurnal : Jurnal Sains dan Teknologi (SAINTEK) Published : Desember 2022 Penulis : Dwi Yani , Herawati Susilo, Ratna Ekawati
Hasil Penelitian	Media <i>flipbook</i> terbukti layak dan efektif untuk digunakan
Perbedaan	Menggunakan kurikulum 2013 dan Tematik sebagai acuan materi <i>flipbook</i> . Berfokus pada kelas II SD

b.

Tahun	2023
Judul, Penulis, Tahun, Metode	“Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Project Based Learning</i> Berbantu Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD”

	<p>Jurnal : Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Published : Desember 2023 Penulis : Dian Aprelia Rukmi , Sutrisna Wibawa</p>
Hasil Penelitian	Media flipbook berbasis PjBL berbantu Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila layak digunakan untuk guru serta peserta didik
Perbedaan	Penggunaan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) pada <i>flipbook</i>

c.

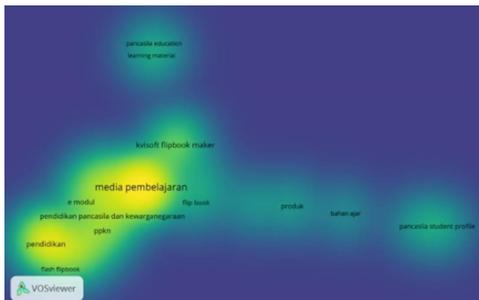
Tahun	2023
Judul, Penulis, Tahun, Metode	<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> untuk Menambah Pemahaman Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas V SDN Golonggong 04 Kabupaten Madiun “ Jurnal : Jurnal PERSEDA Published : Agustus 2023 Penulis : Citra Prameswari, Pinkan Amita, Naniek Kusumawati.</p>
Hasil Penelitian	Pengembangan media layak digunakan untuk menambah pemahaman peserta didik pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya
Perbedaan	Materi yang digunakan tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Dari hasil kajian literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaharuan dari penelitian yang akan peneliti kembangkan ini yaitu, kebaharuan tipe 1 yaitu pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kebaharuan tipe II yaitu menegembangkan media pembelajaran berupa flipbook kelas V di Sekolah Dasar

B. Analisis Bibliometrik

Peneliti menggunakan aplikasi Publish and Perish untuk menemukan data base yang paling umum digunakan analisi bibliometrik. Pemetaan bibliometric yang digunakan dalam analisis ini menggunakan perangkat lunak VOS viewer.

Berdasarkan hal tersebut diperoleh data sebagai berikut :

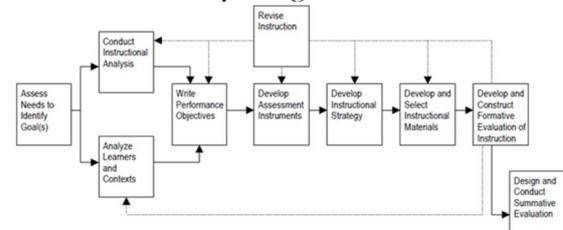


Gambar 1. Hasil Bibliometrik

Hasil dari kata kunci publish and perish tentang media pembelajaran flipbook dari 2019-2024 terdapat 149 paper. Visualisasi bibliometric yang lebih sering muncul di area kuning dan kata kunci hijau yang lebih jarang muncul. Kata kunci berwarna kuning ialah media pembelajaran, pendidikan, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang teintegrasi dengan flipbook, ppkn, e-book yang berwarna hijau. Dengan kata lain media pembelajaran flipbook masih terbilang baru.

Dari 2 analisis tersebut dapat diketahui bahwa tidak ada yang khusus membahas flipbook pada materi Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang kan dilakukan tergolong masih baru dan belum banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah model Dick&Carey sebagai berikut:



Gambar 2 Langkah-Langkah Model Pengembangan (Dick & Carey, 2005)

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa *flipbook* Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Flipbook* Pendidikan Pancasila materi Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku ini menjelaskan tentang bagaimana mengenali identitas diri dan mensyukuri perbedaan di lingkungan sekitar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini (Research and Development). Penelitian pengembangan menurut (Borg & Gall, 1983) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidik. Pendapat lain yaitu (Gay, 1991) penelitian pengembangan adalah sebagai upaya untuk mengembangkan produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran media, strategi pembelajaran untuk digunakan di skeolah dan bukan untuk menguji teori.

Menurut (Sugiyono, 2015) Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya

Research and Development adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian pengembangan yaitu, merumuskan teori dan konsep, evaluasi teori dan konsep, verifikasi, merumuskan sejarah, pengujian teori dan pangkat (Mesra et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media adalah pengantar materi dari pendidik kepada peserta didik yang telah disempurnakan melalui proses agar peserta memperoleh pengetahuan dalam kegiatan belajar di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah Research & Development, karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan model Dick&Carey. Model Pengembangan Dick and Carey terdiri mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis karakter peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, penggunaan materi ajar, rancangan evaluasi formatif, revisi pada bahan ajar, rancangan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 2005). Pada tahapan 10 model pengembangan Dick&Carey yaitu rancangan evaluasi sumatif tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu.

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dikembangkan dengan menggunakan canva.com. Canva merupakan alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya dimana pun. Media belajar yang berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva lebih baik di pakai saat proses belajar mengajar (Resmini et al., 2021).

Berikut adalah tahapan pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku Kelas V Sekolah Dasar :

1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama yaitu menentukan tujuan pembelajaran. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. (Setiawan et al., 2023). Tujuan Pembelajaran dalam materi ini ialah peserta didik dapat mensyukuri identitas diri dan

budaya di lingkungannya sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2) Melakukan Analisis Pembelajaran

Menurut Dick and Carey bahwa tujuan pembelajaran yang telah teridentifikasi kemudia dianalisis guna untuk mengenali keterampilan-keterampilan yang mesti dikuasai oleh peserta didik (Mesra et al., 2023). Tahap ini, peneliti dapat menganalisis pembelajaran dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab 3 “Jati Diri dan Lingkunganku” terdapat capaian pembelajaran mengidentifikasi keberagaman budaya dan lingkungan sekitarnya dan menempatkan keragaman tersebut secara setara..

3) Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Tujuan dari mengidentifikasi karakter peserta didik adalah untuk mengetahui dan memahami kualitas perseorangan sehingga menjadi petunjuk atau arah kompas untuk mempersiapkan strategi dan bahan ajar yang sesuai dengan karakter peserta didik (Mesra et al., 2023). Sesuai dengan salah satu tujuan menganalisis peneliti berharap karakteristik peserta didik dapat membantu perancangan program dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Hasil observasi awal yang diperoleh karakteristik peserta didik saat ini adalah kurang berminat dalam belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dilihat dari hasil wawancara tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya minat dalam belajar Pendidikan Pancasila, maka karakteristik peserta didik yang diharapkan dalam pengembangan *flipbook* materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku Kelas V adalah meningkatkan minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mengandung unsur-unsur ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) :

- a. Audience, adalah peserta didik yang akan belajar. Pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN Cipinang Cempedak 01 Jakarta.

- b. Behavior, adalah perilaku yang akan dimunculkan peserta didik setelah proses belajar dalam pelajaran tersebut.
- c. Condition, adalah kondisi yang berarti batasan yang dikenakan kepada peserta didik atau alat yang digunakan peserta didik (tes)
- d. Degree, adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku tersebut ditunjukkan dengan batas minimal yang dapat diterima dengan bantuan alat penilaian acuan/patokan.

Berdasarkan analisis peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan khusus berasal dari hasil analisis serta mengembangkan Kompetensi Dasar (KD) materi “Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku” kelas V. Komponen ini bermanfaat untuk menguraikan tujuan kearah yang lebih spesifik..

5) Mengembangkan Instrumen Penelitian

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti membuat instrumen penilaian. Instrumen penelitian media pembelajaran mempunyai spesifikasi :

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tujuan instrumen validasi materi ini untuk meninjau beberapa aspek termasuk kualitas materi, dan penerapannya pada topik materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lembar validasi dari standar Kemendikbud (2022) digunakan pada kisi-kisi lembar validasi yang akan digunakan ahli materi dalam penilaian kelayakan berisikan penilaian tentang kelayakan isi

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media pembelajaran setelah mengembangkan media dan sebelum digunakan di lapangan. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan media yn berdasarkan saran dari ahli media.

c. Validasi ahli Bahasa

Instrumen validasi untuk mengukur validasi media yang akan digunakan. Peneliti melakukan validasi ahli bahasa. Lembar validasi dari standar BNSP (2008) dan Kemendikbud (2022) yang akan digunakan dalam uji kelayakan bahasa.

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen penilaian ini ditunjukkan untuk Amalinah Ahmad S.Pd wali kelas 5

SDN Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku.

e. Validasi Peserta Didik

Instrumen penilaian ini ditunjukkan untuk peserta didik kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta Timur saat pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku.

6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Mengikuti teori, media yang digunakan, karakteristik peserta didik yang menerima pembelajaran. Strategi ini peneliti gunakan untuk mempresentasikan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan kepada peserta didik. Strategi yang peneliti ciptakan sebagai penunjang pembelajaran yaitu menciptakan suasana menyenangkan dan aktif bagi peserta didik. Suasana menyenangkan yang peneliti ciptakan ialah dengan ice breaking di sela pembelajaran, untuk kegiatan aktif peneliti akan membuat tugas kelompok kepada peserta didik.

7) Memilih dan Mengembangkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih ialah *flipbook* dikarenakan pada saat itu siswa tidak memiliki buku pegangan peserta didik. Media pembelajaran ini diberi nama *Flipbook* Pendidikan Pancasila yang mengambil materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku. Media pembelajaran *Flipbook* mencakup berbagai media di dalamnya antara lain teks, video, dan gambar dengan tujuan untuk menarik dan mengunggah rasa ingin tahu dalam belajar. Media pembelajaran ini didukung oleh halaman yang berisikan petunjuk penggunaan buku dan soal-soal yang terkait dengan materi yang dibaca. Media pembelajaran ini dibuat melalui canva dan dibantu web Heyzine *Flipbook* yang dapat dibuka di laptop/komputer.

Menyusun materi pembelajaran dalam media pembelajaran *flipbook*. Materi dari buku pegangan guru diambil dan ditambahkan beberapa materi dan assesmen terkait yang relevan. Materi yang dibuat dan divalidasi oleh dosen ahli yang berpengalaman dibidangnya untuk memastikan kelayakan sebelum digunakan. Materi divalidasi oleh experts judgment dengan menilai kelayakan isi, penyajian, dan kelayakan norma.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu merencanakan untuk memasukkan cover buku, gambar latar (background), materi, gambar terkait materi, dan video yang berkaitan dengan materi. Canva digunakan peneliti untuk mendesain media yang dikembangkan, sedangkan Hyzine *Flipbook* digunakan untuk editing.



Gambar 3 Tampilan halaman depan *Flipbook*

Setelah selesai produk media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkunganku dikembangkan, maka unsur- unsur media pembelajaran seperti tampilan, rekayasa perangkat lunak, konsistensi, dan grafik harus dievaluasi oleh ahli media untuk menentukan kelayakan media dan ahli bahasa.

Pada setiap langkah telah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya, kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh tiga validator diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media, Bahasa, Materi

Expert Judgment	Skor	Kategori
Ahli Media	83%	Layak
Ahli Bahasa	92%	Layak
Ahli Materi	96%	Layak

8) Rancangan Evaluasi Formatif

Menurut Brown evaluasi bahan ajar merupakan proses telaah terhadap isi bahan ajar dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Mesra et al., 2023). Terdapat tiga tingkatan draft evaluasi formatif

- a. Evaluasi individual (*One to one evaluation*)

Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan awal yang dilakukan kepada 1-3 terhadap media yang digunakan

- b. Evaluasi kelompok sedang (*small group evaluation*)

Uji coba kedua ini melibatkan 6-8 peserta didik terhadap media yang digunakan.

- c. Evaluasi lapangan (*field evaluation*)

Uji coba ini dilakukan kepada seluruh peserta didik atau menjadi uji coba terakhir dalam evaluasi formatif.

Tahap kedelapan dari model pengembangan Dick&Carey adalah rancangan evaluasi formatif, disarkan pada hasil uji coba media pembelajaran. Tujuan evaluasi formatif dilakukan adalah untuk menilai keefektifan dari produk yang dikembangkan dan membuat penyesuaian yang diperlukan. Evaluasi dirancang untuk melihat hasil dan mengumpulkan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan media pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba, produk telah divalidasi oleh expert judgment mengenai bahasa, media, dan materi. Peneliti menggunakan tiga siklus untuk evaluasi formatif, yaitu sebagai berikut :

- a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila menjadi lebih mudah dipahami. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta Timur dengan target peserta didik kelas VB. Tiga peserta didik dijadikan subjek uji coba perorangan ini. Sebelum peserta didik melakukan uji coba, peneliti memberikan petunjuk terlebih dahulu penggunaan dari media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila Pada tahap ini dilakukan satu kali pertemuan kepada peserta didik.



Gambar 4 Uji Coba Perorangan

- b) Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah uji coba perorangan, 10 peserta didik kelas VB SDN Cipinang Cempedak 01 Pagi mengikuti uji coba kelompok kecil. Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk menemukan permasalahan tambahan mengenai media pembelajaran *flipbook*

Pendidikan Pancasila. Peneliti menggunakan media dan menyampaikan materi untuk uji coba. Pembelajaran dapat dikemas dalam berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu video pembelajaran.



Gambar 5 Uji Coba Kelompok Kecil

c) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan adalah siklus terakhir dari rancangan evaluasi formatif. Setelah uji coba kelompok kecil dan revisi media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila dilakukan uji coba lapangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan tanpa ikut campur guru dalam pembelajaran sejak awal hingga evaluasi. Uji coba lapangan diikuti 30 peserta didik kelas VB di SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Pagi Jakarta.



Gambar 6 Uji Coba Lapangan

9) Revisi Pada Media Pembelajaran

Tahap sembilan dari proses pengembangan Dick&Carey revisi pembelajaran. Hasil perubahan dari penilai ahli dan evaluasi formatid dari langkah sebelumnya dirangkum oleh peneliti. Berikut revisi yang dilakukan oleh experts judgment, revisi pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan:

Ahli Materi memberikan rekomendasi perbaikan yaitu perlu perbaikan pada kriteria penyajian terkait konsisten, logis, runtuk dan koherensi materi. Ahli media meberikan rekomendasi perbaikan pada media pembelajaran yaitu pada halaman tujuan pembelajaran untuk mengganti tema dengan memberi gambar gunung, pepohonan, dan sungai. Kemudian validasi bahasa, terdapat saran yang diberikan

yaitu menambahkan pengembangan materi dari berbagai sumber, menyisipkan video yang relevan dengan topik materi, dan mengecek tata tulis supaya tidak ada salah pengetikan.

Uji coba perorangan yang dilakukan oleh peneliti, guru memberikan saran terkait media pembelajaran yaitu merevisi media pembelajaran tampilan *flipbook* lebih besar agar tulisan dapat dilihat jelas oleh peserta didik dan tampilan video agar dipersingkat. Pemilihan warna dan gambar sudah cukup menarik. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti, guru memberikan komentar yaitu media sudah cukup baik dan jelas tampilan gambarnya, tampilan sudah cukup besar jika dibaca menggunakan HP. Uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti, guru memberikan komentar yaitu media sudah cukup menarik, perbaikan sudah dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa, disarankan untuk membuat media dengan materi yang berbeda, dan memasukkan pertanyaan pre-test dan post-test pada media pembelajaran.

Efektifitas Media Pembelajaran *Flipbook* Pendidikan Pancasila, peneliti melakukan pre-test dan pos-test dengan tujuan untuk melihat adanya peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila.

Peneliti melakukan pre-test untuk melihat pemahaman awal peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila pada saat diunakan, peneliti memberikan treatment kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik :

Tabel 2 Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	0	65
Rata-rata	65,3	89,3

Hasil efektifitas media pembelajaran *flipbook* ini juga dapat dilihat dari tabel diatas sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68,36 meningkat menjadi 89,87 pada post-test. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa media flipbok efektif untuk digunakan dengan adanya perubahan nilai sebelum

menggunakan dan sesudah menggunakan media *flipbook*.

Simpulan

Kelayakan media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila ini divalidasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Ahli media mendapatkan hasil validasi yaitu 83%, ahli materi mendapatkan hasil yaitu 96%, ahli bahasa mendapatkan hasil validasi yaitu 92%, maka media pembelajaran *flipbook* pendidikan pancasila ini dinyatakan layak untuk digunakan di kelas dalam proses belajar mengajar Pendidikan pancasila materi Mengenali Diri Sendiri dan Lingkungan.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan keefektifan dari media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila. Secara spesifik hasil pre-test menunjukkan rata-rata 65,3 sebelum menggunakan media pembelajaran dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 0, setelah menggunakan media pembelajaran hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan dengan skor terendah 65 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata 89,8. Hal ini menunjukkan media pembelajaran *flipbook* Pendidikan Pancasila materi Mengenali Diri sendiri dan Lingkunganku efektif digunakan pada pembelajaran di kelas.

Referensi

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: an introduction. Longman Inc.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary Education*, 04, 5.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction Introduction to Instructional*. Harper Collins Publisher.
- Farida, E. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA ABAD-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3, 457–476.
- Gay, L. R. (1991). Educational Evolution and Measurement: Competencies for Analysis and Application. Macmillan Publishing Company.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman

Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.

- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihash, Z. (2020). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8.
- Kemendikbud. (2022). Instrumen Penilaian dan Penelaahan Buku Teks Pendamping (BTP) Tahun 2022.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan (M. Jannah, Ed.; 1st ed.). PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan *Flipbook* Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Prameswari, C., T.P, P. A., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. *Jurnal Perseda*, VI.
- Rehaini, T. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BANGUN RUANG KERUCUT PADA NASI TUMPENG (Vol. 2, Issue 1).
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Ridwan, M., Ulum, B., Muhammad, F., Indragiri, I., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah (The

- Importance Of Application Of Literature Review In Scientific Research). Jurnal Masohi, 02.
<http://journal.fdi.or.id/index.php/jmas/article/view/35>
- Rukmi, D. A., & Wibawa, S. (2023). Pengembangan *Flipbook* berbasis Project Based Learning berbantu canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3).
- Setiawan, D. A., Gazali, H., & Rohayani, I. (2023). Pendidikan Pancasila Panduan Guru SMA/MA/SMK/MAK KELAS XII. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (22nd ed.). ALFABETA.
- Susanti, H., Mulyawan, H., Purnama, R. N., Aulia, M., Kartika, I., & Agama, I. (2024). Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*.
<https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i4.1339>
- Tsania Azzahra, P., Asbari, M., & Nugroho, D. E. (2024). Urgensi Peran Generasi Muda dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(01).
<https://jisma.org>
- Yani, D., Susilo, H., & Ekawati, R. (2022). Development of Media *Flipbook* Materials in Class II Elementary Schools to Realize a Pancasila Student Profile. Jurnal Sains Dan Teknologi (SAINTEK), 1(2).
<https://ftuncen.com/index.php/SAINTEK7>