

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MATERI GOTONG ROYONG KELAS IV SD NEGERI SECANG

Syarifah Muthohharoh¹, Arum Ratnaningsih², Suyoto³

^{1,2,3}PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo

¹syarifahmuthohharoh034@gmail.com, ²arumratna@gmail.com,

³yoto.suyoto84@yahoo.com

ABSTRACT

This research is research and development which aims to develop a digital flipbook learning media product based on local wisdom in learning Pancasila and Citizenship Education, mutual cooperation material for class IV elementary school. The local wisdom raised in this research is mutual cooperation activities in the Purworejo Regency area. The development of this product is based on the lack of use of digital-based learning media in learning. The limited number of learning media and teachers' lack of optimal use of learning technology makes students feel bored with conventional learning. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The subjects of this research were 10 grade IV students at Secang State Elementary School, Purworejo Regency. The data taken in this research includes the results of interviews, observations, expert assessment questionnaires, response questionnaires, assessment of learning implementation, and tests. The resulting digital flipbook received a feasibility assessment of 3.72 with very feasible criteria. Product practicality obtained an average percentage of 87.5% with very practical criteria. Product effectiveness obtained a percentage of 73.67% with effective criteria. The implementation of learning received a score of 91.67% with very good criteria. Based on the results of this assessment, the digital flipbook based on local wisdom in learning Pancasila and Citizenship Education, the mutual cooperation material that was developed, was declared suitable for learning in schools.

Keywords: Digital Flipbook, Local Wisdom, Mutual Cooperation

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi gotong royong untuk kelas IV SD. Kearifan lokal yang diangkat dalam penelitian ini yaitu kegiatan gotong royong di wilayah Kabupateen Purworejo. Pengembangan produk ini didasari dari kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran. Jumlah media pembelajaran yang terbatas dan kurang maksimalnya guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini

menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Secang Kabupaten Purworejo yang berjumlah 10 siswa. Data yang diambil dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara, observasi, angket penilaian ahli, angket respon, penilaian keterlaksanaan pembelajaran, dan tes. *Flipbook* digital yang dihasilkan memperoleh penilaian kelayakan sebesar 3,72 dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan produk memperoleh rerata persentase 87,5% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan produk memperoleh persentase 73,67% dengan kriteria efektif. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 91,67% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi gotong royong yang dikembangkan dinyatakan layak untuk pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Flipbook* Digital¹, Kearifan Lokal², Gotong Royong³

A. Pendahuluan

Pembelajaran saat ini ditekankan untuk menggunakan teknologi berbasis digital. Guru dituntut untuk melibatkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Permasalahan pembelajaran yang menjadi kendala bagi guru dan siswa kelas IV di SD Negeri Secang yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru hanya menggunakan media pembelajaran digital seperti *powerpoint*, *Google Form*, dan CD pembelajaran. Buku yang digunakan untuk belajar diantaranya buku guru, buku siswa dan buku LKS. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat

mempermudah pemahaman materi serta menumbuhkan motivasi belajar agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya didukung dengan media pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran berbasis digital yang bisa digunakan untuk pembelajaran salah satunya yaitu *flipbook* digital. Menurut Aprilutfi, D. N. (2022) *flipbook* sangat bagus untuk digunakan saat belajar dan membantu siswa tumbuh dengan kepribadian aktif, mudah berpikir, ingatan yang baik, siswa yang kreatif, serta menghasilkan ide-ide baru untuk kehidupan sehari-harinya.

Pembelajaran dengan materi yang banyak dan bersifat bacaan juga membuat siswa merasa jenuh

dengan pembelajaran. Hal ini terlihat pada kurang antusiasnya siswa menyimak penjelasan guru sehingga siswa kesulitan memahami materi.pembelajaran. Pembelajaran dengan materi yang bersifat bacaan salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya fokus pada pemahaman materi saja melainkan juga memperhatikan perkembangan karakter yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memainkan peran paling penting dalam membentuk kepribadian bangsa karena Pancasila adalah dasar bangsa Indonesia (Nurgiansah, T. H., 2022). Materi pembelajaran disusun sebagai penguatan karakter siswa untuk bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Materi yang diberikan salah satunya yaitu gotong royong. Gotong royong penting merupakan tradisi masyarakat Indonesia yang layak dilestarikan. Siswa harus dikenalkan dengan budaya gotong royong sebagai bentuk pengamalan sila-sila Pancasila.

Materi gotong royong yang diintegrasikan dengan kearifan lokal daerah setempat akan memudahkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong karena kearifan lokal dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Rahmatih, A. N., dkk., (2020) kearifan lokal merupakan kebiasaan dan tradisi yang mempunyai karakteristik serta kekhasan dari setiap daerah. Kabupaten Purworejo memiliki banyak potensi kearifan lokal salah satunya yaitu kegiatan tradisi masyarakat setempat yang melibatkan aktivitas gotong royong. Kegiatan tersebut diantaranya tradisi *Wiwitan* di Desa Condongsari, tradisi *Merti Desa* di Desa Loano, tradisi *Jolenan* di Somongari, program *Jogo Tonggo*, program *Telu Nulung Siji* dan lain-lain. Tradisi tersebut syarat akan nilai-nilai gotong royong yang perlu dikenalkan kepada siswa agar mereka mengenal budaya daerahnya.

Maka tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berfokus pada materi gotong royong. Produk dikembangkan berupa *flipbook* digital

yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Kabupaten Purworejo. *Flipbook* digital yang dikembangkan memiliki tampilan seperti buku fisik yang dapat membalik halaman serta dilengkapi video dan gambar penjelasan materi gotong royong yang terintegrasi dengan kegiatan gotong royong di Kabupaten Purworejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan Sugiyono (2017). Model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE* dengan langkah pengembangan meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan materi gotong royong kelas IV SD. Pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang memiliki langkah pengembangan meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan-tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis yang pertama dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran berdasarkan wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan wawancara diperoleh hasil siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Langkah berikutnya yaitu menganalisis materi dan kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Analisis yang terakhir yaitu analisis multimedia yang bertujuan untuk menentukan jenis media digital yang sesuai berdasarkan dengan kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk

mempermudah memahami materi gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

2. Design (Desain)

Tahap desain dilakukan perancangan produk dengan membuat rancangan desain isi *flipbook* berupa *flowchart*. Langkah selanjutnya dengan menyusun *storyboard* sebagai rancangan alur *flipbook* yang akan dikembangkan. Tahap ini juga dilakukan perancangan alat penilaian seperti instrumen penilaian kelayakan oleh ahli, penilaian kepraktisan dengan lembar angket respon, penilaian keterlaksanaan pembelajaran, serta lembar tes untuk menilai keefektifan produk.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan pengembangan desain dengan membuat *PDF* yang berisi materi menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap ini dilakukan pengembangan desain yang telah dibuat sebelumnya dengan menyesuaikan warna, *font* dan gambar yang mendukung dengan materi. *File PDF* yang telah selesai dibuat selanjutnya disempurnakan di *website Heyzine* untuk pembuatan *flipbook*. *Flipbook*

yang sudah selesai dibuat selanjutnya dinilai pada ahli media, materi dan praktisi. Penilaian kelayakan berdasarkan angket yang telah di isi oleh ketiga ahli. Hasil penilaian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh} \times 4}{\text{jumlah maksimal}}$$

(Widoyoko, Eko Putro. S., 2024)

Keterangan:

P = Nilai kelayakan produk

Hasil penilaian kelayakan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil
Penilaian Kelayakan**

No.	Ahli	Nilai	Kriteria
1.	Ahli media	3,40	Sangat layak
2.	Ahli materi	3,87	Sangat layak
3.	Praktisi pembelajaran	3,90	Sangat layak
Rata-rata		3,72	Sangat layak

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan uji coba dengan skala terbatas dan skala luas. Uji coba ini untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk *flipbook* digital yang dikembangkan. Uji coba skala terbatas dilakukan dengan jumlah 4 siswa kelas IV. Uji coba skala luas dengan jumlah 6 siswa. Kepraktisan produk didapatkan dari pengisian

angket respon oleh siswa dan guru. Sementara itu, keefektifan produk didapatkan dari nilai tes pada uji coba yang telah dilakukan siswa dengan menggunakan *flipbook* digital.

Kepraktisan produk dinilai dengan mengisi angket respon yang di isi oleh siswa dan guru. Angket diisi setelah melakukan pembelajaran dengan *flipbook* digital. Penilaian kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100\%$$

(Machmud, T., dkk, 2022)

Keterangan:

P = Persentase respon

Hasil penilaian kepraktisan pada uji coba terbatas dan uji coba luas tersaji dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan

Responden	Nilai Uji Coba		Kriteria
	Terbatas	Luas	
Siswa	80%	91,67%	Sangat praktis
Guru	85%	92,50%	Sangat praktis
Rata-rata	82,5%	92,08%	Sangat praktis

Keefektifan *flipbook* digital dinilai berdasarkan hasil tes siswa pada kegiatan uji coba. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali dengan tes yang digunakan berjenis *pretest* dan *posttest*. Hasil tes siswa dihitung

dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{(sf) - (si)}{sm - si}$$

(Febriani, S. M., dkk, 2022)

Keterangan:

(g) : N-Gain

(sf) : skor *posttest*

(si) : skor *pretest*

(sm) : skor maksimal

Hasil penilaian keefektifan produk *flipbook* digital sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Keefektifan

Tahap	Skor N Gain	Persentase	Kriteria
Uji Coba Terbatas	0,73	73%	Efektif
Uji Coba Luas	0,74	74%	Efektif
Rata-rata	0,735	73,67%	Efektif

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi pada tahap ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian produk berdasarkan hasil penilaian ahli dan implementasi kepada siswa. Evaluasi dilakukan dengan angket yang telah di isi oleh ahli dan respon siswa setelah pembelajaran menggunakan *flipbook* digital. Peneliti melakukan evaluasi juga berdasarkan saran dari ahli untuk perbaikan kekurangan produk.

Hasil evaluasi ini produk *flipbook* digital dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berupa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi gotong royong kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan langkah pengembangan meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap analisis sebagai awal dari tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan, analisis materi, analisis kurikulum, serta analisis multimedia. Tahap selanjutnya yaitu dengan membuat desain rancangan produk *flipbook* yaitu dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan alat perancang

penilaian. Pengembangan yang dilakukan dalam proses ini dengan pengembangan desain dan penilaian kelayakan ahli. Tahapan selanjutnya yaitu dengan implementasi kepada siswa untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan produk. Pengembangan ini juga melalui tahap evaluasi berdasarkan penilaian dan saran dari ahli serta responden tahap implementasi.

2. Pengembangan ini bertujuan memperoleh kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Kelayakan produk memperoleh nilai 3,72 dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan diperoleh dari angket respon yang diisi oleh siswa dan guru. Penilaian kepraktisan ini memperoleh persentase 87,5% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan produk diperoleh dari nilai tes siswa pada kegiatan uji coba. Keefektifan memperoleh nilai 73,47% dengan kriteria efektif. Dengan demikian, produk media pembelajaran *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada

pembelajaran Pendidikan
Pancasila dan Kewarganegaraan
materi gotong royong kelas IV
dinyatakan layak digunakan untuk
pembelajaran.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilutfi, D.N. (2022). *Flipbook Tematik: Alternatif Media Pembelajaran PKN Berbasis Fliphtml5 di SD. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 01. Nomor 04. Halaman 380-385. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.111>.

Febriani, S. M., Haryani, S., Prasetya, A. T., Widiarti, N., dan Ningrum, P. (2022). Kelayakan dan Keefektifan Bahan Ajar Pengayaan Berbasis Literasi Sains Materi Hidrolisis Garam. *Chemistry in Education*. Volume 11. Nomor 2. Halaman 133-142. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/58885>

Machmud, T., Sartika., dan Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Volume 4. Nomor 2. Halaman 67-78. <https://doi.org/10.30736/voj.v4i2.497>

Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*. Volume 06. Nomor 04. Halaman 7310-7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>

Rahmatih, A. N., Maulyda, M A., dan Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*. Volume 15. Nomor 02. Halaman 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>.

Widoyoko, E. P. S. (2024). *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar