



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 615 - 623

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Tarisa Az Zahra^{1✉}, Rima Kusuma Dewi², Desi Ayu Lestari³, Rana Gustian Nugraha⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: tarisaazzahra16@upi.edu¹, rimakusumadewi24@upi.edu², desiayulestari19@upi.edu³, ranagustian@upi.edu⁴

Abstrak

Seiring perkembangan zaman, pendidikan karakter khususnya di SD perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan karakter siswa SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangannya yaitu ADDIE, dan teknik pengumpulan data berupa angket uji validasi ahli media, angket uji validasi ahli materi dan bahasa, serta angket respon siswa. Media flipbook yang telah dikembangkan oleh peneliti diuji praktikan di SD Negeri Kawungluwuk 1. Hasil dari penelitian ini yaitu : (1) media pembelajaran flipbook dinyatakan "valid" berdasarkan rata-rata penilaian ahli media sebesar 4,6, dan ahli materi dan bahasa sebesar 4,6, (2) hasil pengembangan ini menunjukkan respon anak terhadap media pembelajaran flipbook positif dengan rata-rata penilaian respon siswa kelompok besar sebesar 3, kelompok kecil sebesar 4, dan perseorangan sebesar 4,6, (3) Berdasarkan hasil uji praktik ke lapangan dan juga angket respon siswa yang telah diisi, media flipbook ini akan lebih efektif jika digunakan oleh siswa secara perseorangan dibandingkan secara berkelompok. Dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pengembangan media flipbook yang telah dibuat layak untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam pendidikan karakter.

Kata Kunci: Flipbook, pendidikan karakter, sekolah dasar.

Abstract

Along with the times, character education, especially in elementary schools, needs to be improved. Therefore, this study aims to develop flipbook learning media to improve the character of elementary school students. The type of research used is R&D (Research and Development) with the development model, namely ADDIE, and data collection techniques in the form of media expert validation test questionnaires, material and language expert validation test questionnaires, and student response questionnaires. The flipbook media that has been developed by researchers is tested in practice at SD Negeri Kawungluwuk 1. The results of this study are: (1) flipbook learning media is declared "valid" based on the average assessment of media experts of 4.6, and material and language experts of 4.6, (2) the results of this development show that children's responses to flipbook learning media are positive with an average student response assessment of large groups of 3, small groups of 4, and individuals of 4.6, (3) Based on the results of practical field tests and also student response questionnaires that have been filled out, this flipbook media will be more effective if used by individual students than in groups. From the results of this study, it is evident that the development of flipbook media that has been made is feasible to be applied in the teaching and learning process and provides a meaningful learning experience in character education.

Keywords: Flipbook, character building, elementary school.

Copyright (c) 2024 Tarisa Az Zahra, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari, Rana Gustian Nugraha

✉ Corresponding author :

Email : tarisaazzahra16@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 1 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan selalu terjadi dalam segala aspek kehidupan baik perkembangan teknologi, budaya, ekonomi, dan sosial. Perubahan-perubahan tersebut terjadi karena adanya inovasi-inovasi baru yang dapat lebih memudahkan manusia dalam kehidupan. Seperti halnya teknologi pada zaman sekarang yang berkembang sangat pesat, dari perkembangan tersebut banyak sekali guru yang memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, membuat media pembelajaran, dan juga melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi tidak hanya dampak positif yang didapatkan tetapi dampak negatif juga mengiringinya, dengan teknologi dan akses internet yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan baik anak kecil ataupun orang dewasa tentunya ada dampak yang mengiringinya. Dampak positif yang timbul, seperti mendapatkan informasi dan pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien, sedangkan dampak negatifnya banyak orang-orang yang menyalahgunakan kemudahan-kemudahan tersebut untuk hal yang tidak baik kemudian berdampak pada penurunan karakter (Sofiasyari dkk., 2019).

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara pada Kongres Taman siswa (Miftah Nurul Annisa, 2020) berkata bahwa "pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak". Hal tersebut berarti pendidikan ialah segala usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam membentuk dan menjadikan siswa atau generasi penerus bangsa yang menjunjung tinggi budi pekerti, akhlak dan moral yang baik serta dapat menumbuhkan karakter, pengetahuan atau intelektual yang bermutu dan fisik yang sehat jasmani dan rohani. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa dalam upaya pendidikan pasti memuat pendidikan karakter yang dapat mencerminkan suatu bangsa di mata bangsa yang lain (Ainia, 2020). Hal tersebut searah dengan tujuan dari kurikulum merdeka untuk menjadikan siswa yang mempunyai karakter profil pelajar Pancasila yaitu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kebhinekaan global, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan gotong royong, dimana karakter yang ingin dibentuk bertujuan guna menghadapi tantangan perubahan zaman menuju abad ke-21. Pendidikan saat ini adalah pendidikan transisi dari pendidikan yang konvensional menuju pendidikan yang kreatif dan inovatif yang sudah tercantum dalam kurikulum merdeka. Dimana kurikulum tersebut berupaya untuk membentuk siswa agar mempunyai keterampilan literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan komunikasi untuk mengatasi perkembangan zaman menuju abad ke-21. Dalam kurikulum tersebut juga sudah menerapkan perkembangan teknologi di dalam isi pendidikan dan juga proses pendidikannya, hal tersebut dimaksudkan untuk menunjang perkembangan teknologi supaya pendidikan di Indonesia tidak tertinggal oleh zaman dengan hal ini berarti bahwa pendidikan di Indonesia sudah mulai membuat pendidikan yang dapat beriringan dengan perkembangan zaman (Mulyatiningsih, 2015).

Dari beberapa penelitian sebelumnya, mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Seperti yang dilaksanakan oleh (Purnamadewi & Wiyasa, 2022) mengembangkan media *flipbook digital* berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut memakai model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media yang mempunyai kelayakan sangat baik dari segi materi, desain, dan media, serta mendapat respon positif dari siswa. Kemudian penelitian lainnya yang dilakukan (Sari & Ahmad, 2021) mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* untuk mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut memakai metode *Research and Development* (R&D) dan menghasilkan media yang memiliki kelayakan sangat baik dari segi materi dan media, serta mendapat respon positif dari siswa. Kemudian penelitian yang dilaksanakan (Santi dkk., 2023) mengembangkan bahan ajar siklus air berbasis *flipbook digital* untuk kelas V Sekolah Dasar. Penelitian tersebut memakai metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *flipbook digital* sangat valid dan praktis untuk

digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilaksanakan oleh (Nirmala & Istianah, 2020) penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* sebagai media belajar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di sekolah dasar pada masa *covid-19*. Penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D) dan menghasilkan media yang sangat *valid* dan sangat praktis digunakan untuk siswa sekolah dasar.

Dari keempat penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa kelemahan yang dapat dijadikan perbaikan untuk pengembangan *Flipbook* selanjutnya. Kelemahan yang pertama pada penelitian sebelumnya hanya menguji kelayakan dan respon siswa terhadap media, tanpa mengukur pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Padahal, tujuan dari pengembangan *Flipbook* ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media yang menarik. Kelemahan yang kedua dari penelitian sebelumnya, yaitu hanya mengembangkan media *Flipbook digital* untuk satu kali pembelajaran ataupun satu tema pembelajaran hal tersebut dirasa kurang efektif apabila media tersebut digunakan hanya dalam satu kali pembelajaran, maka dari itu untuk mengefektifkan media *Flipbook* tersebut dibuatlah media pembelajaran *Flipbook* yang dapat digunakan lebih dari satu kali pembelajaran ataupun dapat digunakan diluar proses pembelajaran dikarenakan pengembangan media ini mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam materi yang dibuat sehingga siswa dapat menggunakan media *Flipbook* ini baik dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan materi ajar ataupun untuk meningkatkan karakter siswa tersebut. Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media *flipbook digital* dalam proses pembelajaran, namun penelitian ini merupakan salah satu dari sedikit penelitian yang berfokus pada penggunaan media ini untuk meningkatkan aspek non-akademik siswa, yaitu pendidikan karakter yang saat ini menjadi salah satu urgensi yang sedang dihadapi oleh negara Indonesia.

Di Indonesia banyak sekali kasus yang dapat dijadikan tolak ukur penurunan pendidikan karakter, baru-baru ini marak kasus *bullying* yang terjadi di Kebon Jeruk Kota Jakarta. *Bullying* tersebut menimpa anak Sekolah Dasar Kelas 2 berinisial MRM, ia merupakan korban yang dipukuli dan kepalanya diinjak oleh RM, pelaku merupakan siswa kelas 6 sekolah dasar, awal mula kenapa korban bisa dipukuli dan diinjak karena taruhan main *Playstation*. Hal tersebut tentu mencerminkan sekali pendidikan karakter di Indonesia menurun dari banyaknya kasus *bullying* di lingkungan sekolah bahkan di masyarakat (Ma'ruf, 2020). Tidak hanya *bullying* tetapi banyak kasus lainnya seperti adanya *cyberbullying*, tawuran yang dilakukan oleh antar pelajar, kekerasan bahkan pelecehan seksual pada anak-anak dibawah umur hal tersebut menunjukkan betapa kurangnya pendidikan karakter bangsa. Membentuk karakter bangsa yang elok haruslah dibentuk dan ditanamkan sejak kecil melalui pendidikan karakter yang kuat baik di masyarakat, di sekolah, dan di keluarga supaya generasi penerus bangsa mampu mengimplementasikan sifat ataupun perilaku yang elok sejak kecil sehingga mampu menghindari terjadinya kesenjangan sosial, moral, dan akhlak pada generasi selanjutnya.

Dari banyaknya kasus penurunan karakter yang terjadi di Indonesia dibutuhkan sebuah inovasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan dibuatnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Maka dari itu penelitian ini penting dilakukan karena memiliki beberapa manfaat dalam rangka meningkatkan pendidikan karakter pada siswa khususnya siswa sekolah dasar. Manfaat dari pengembangan media pembelajaran *Flipbook*, pertama media *Flipbook* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dengan begitu pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa yang akan berdampak pada peningkatan pendidikan karakternya. Kedua pengenalan nilai-nilai karakter yang dirancang sedemikian rupa supaya lebih mudah dipahami dan dapat menarik minat belajar siswa serta mengajak siswa untuk mengimplementasikan nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga kemudahan akses dan *fleksibilitas* dari *Flipbook* ini yang dapat memungkinkan siswa untuk dapat belajar di mana dan kapan saja

sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan karakter siswa melalui media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan aspek-aspek non-akademik siswa.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengatasi penurunan pendidikan moral dengan menggunakan pengembangan media yang dapat menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar, media tersebut haruslah media yang mudah dibawa kemanapun dan digunakan kapanpun, dan tentunya dapat digunakan oleh siswa yang berada di jenjang sekolah dasar. Media tersebut adalah media yang berbasis digital yang mana penggunaan dan pembuatannya menggunakan teknologi karena mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang sudah melek teknologi tidak tertarik dengan media yang konvensional (Hidayat dkk., 2020). Dengan media berbasis teknologi lebih memudahkan penyebarluasannya dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Berdasarkan penelitian yang kami lakukan di SD Negeri Kawungluwuk 1 bahwa dengan media *Flipbook* yang berisi materi-materi pendidikan karakter dan *Flipbook* yang dikemas menarik, dapat menarik minat siswa dalam menggunakan media ini. Untuk penggunaan *Flipbook* ini bisa digunakan secara mandiri tanpa dampingan orang tua bagi siswa jenjang sekolah dasar kelas tinggi untuk siswa jenjang sekolah dasar kelas rendah bisa didampingi oleh orang tua dalam menggunakan *Flipbook* ini. Media *Flipbook* ini dibuat untuk siswa sekolah dasar diluar dari jam pembelajaran, jadi media ini digunakan sebagai pengantar ataupun alat untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar di manapun dan kapanpun siswa dapat menggunakan *Flipbook* ini, karena *Flipbook* ini fleksibel dan lebih efisien dalam penggunaannya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter pada siswa khususnya di sekolah dasar dengan penggunaan media *Flipbook* "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab".

METODE

Dalam penelitian ini, jenis metode penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut (Maydiantoro, 2019) metode *Research and Development* (R&D) adalah metode yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model yang digunakan untuk mengembangkan dan mendesain produk yaitu model ADDIE (Asmayanti dkk., 2020). Model ADDIE ini memiliki lima tahapan diantaranya, 1) *Analyze* merupakan tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan, tujuan, karakteristik, dan kondisi peserta didik, serta sumber daya yang tersedia untuk mendukung pembelajaran. 2) *Design* merupakan tahap untuk merancang strategi, metode, materi, media, dan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. 3) *Development* merupakan tahap untuk mengembangkan dan menguji coba produk pembelajaran yang telah dirancang, seperti *flipbook digital*, modul, video, atau aplikasi. 4) *Impementation* merupakan tahap untuk melaksanakan dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan, serta memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik. 5) *Evaluation* merupakan tahap untuk menilai efektivitas dan efisiensi pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil, serta memberikan umpan balik dan saran perbaikan (Cahyadi, 2019).

Penelitian melibatkan validator ahli media, ahli materi, dan uji coba produk media pembelajaran *Flipbook* ini dilakukan oleh siswa kelas 6 di SD Negeri Kawungluwuk 1, Dusun Kawungluwuk, Desa Linggajaya, Kec, Cisit, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat pada tanggal 16 Oktober 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengenalan media kepada siswa dan penggunaan media dalam pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengukur kualitas teknis dari produk yang dikembangkan digunakan angket validasi responden dengan total responden 5 orang siswa untuk uji perorangan, 10 orang siswa untuk uji kelompok kecil, dan 20 orang siswa untuk uji kelompok besar. Pada penelitian ini, Teknik analisis deskriptif

kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor dari subjek uji coba dan hasil penelitian para ahli melalui angket atau kuesioner.

Tabel 1. Skala dan Kategori Skor Validasi

Kriteria validitas	Kategori Validasi
4,10 – 5,00	Sangat valid, dapat dipergunakan tanpa perbaikan
3,10 – 4,00	Valid, dapat dipergunakan dengan sedikit perbaikan
2,10 – 3,00	Kurang valid, direkomendasikan tidak dipergunakan karena memerlukan banyak perbaikan
1,10 – 2,00	Tidak valid, tidak dapat dipergunakan karena perbaikan besar
0,00 – 1,00	Sangat tidak valid, tidak dapat dipergunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya peran media pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak dapat diabaikan, sebagaimana diungkapkan oleh (Sapriyah, 2019) bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik dan pelajar agar suatu proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih mudah memahami materi, dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung proses belajar mengajar, memfasilitasi pemahaman materi, dan mendorong minat belajar siswa. Kesadaran akan pentingnya media pembelajaran juga tercermin dalam pernyataan (Sumartini, 2022), yang menekankan bahwa bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar penggunaannya.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diunggulkan dalam konteks ini adalah media flipbook. (Juliani & Ibrahim, 2023) menjelaskan bahwa media ini memiliki manfaat tersendiri, terutama dalam mengaktifkan siswa dan mendalami materi secara lebih efektif. Tampilan yang menarik dari flipbook membuat siswa ikut serta dalam eksplorasi media tersebut, menciptakan keterlibatan yang tinggi. Dalam konteks ini, fokus dan konsentrasi siswa pun teralokasikan dengan lebih baik pada materi yang dipresentasikan melalui flipbook.

Selain itu, penggunaan media flipbook digital juga dianggap sebagai solusi cerdas dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif di dalam kelas. (Amanullah, 2020) mencatat bahwa media ini tidak hanya berperan dalam membuat suasana belajar lebih komunikatif, tetapi juga mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, tidak hanya aspek visual yang diperhatikan, tetapi juga aspek interaktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih memuaskan.

Berdasarkan pandangan di atas, bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya flipbook digital, membawa berbagai manfaat bagi pendidik dan pelajar. Dari peningkatan motivasi dan minat belajar hingga penciptaan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, media pembelajaran menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas proses pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar dan penerapan media pembelajaran yang efektif harus terus diperhatikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Dalam penelitian ini dilakukan sebuah pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk *flipbook*. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*.

Pada tahap pertama adalah *analysis* (analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kurikulum agar dapat menyesuaikan materi yang disajikan dalam media *flipbook*. Analisis kurikulum ini terkait dengan

kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi yang tercantum dalam media pembelajaran *flipbook* ini yaitu mengenai pendidikan karakter, sehingga materi yang dimunculkan dalam *flipbook* harus disesuaikan dengan karakter-karakter yang terdapat dalam tujuan pembelajaran.

Pada tahap kedua yaitu *design* (perencanaan). Pada tahap kedua peneliti melakukan perencanaan desain dari media pembelajaran *flipbook*. Perencanaan ini dimulai dari mempersiapkan materi, video pembelajaran, latihan soal berbentuk kuis, serta desain tampilan media pembelajaran itu sendiri. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan bantuan aplikasi *canva*, *website wordwall*, dan *website heyzine*. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain tampilan *flipbook* agar menarik bagi siswa yang memuat *cover*, halaman menu yang mencakup menu petunjuk penggunaan, menu belajar, menu mengamati, serta menu latihan soal. Latihan soal ini dibuat menggunakan *website wordwall* yang memiliki beberapa pilihan tampilan sehingga lebih bervariasi bagi siswa. Setelah semua desain selesai, maka selanjutnya adalah menautkan desain yang sudah disimpan dalam bentuk pdf ke *website heyzine* agar berubah menjadi *flipbook*.

Pada tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ketiga ini hasil pengembangan *flipbook* yang telah dibuat, divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Data berikut menunjukkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk melakukan uji coba kelayakan pada media *Flipbook* ini peneliti melakukan uji validasi terhadap ahli materi dan ahli media yang merupakan praktisi dari Universitas Pendidikan Indonesia. Validasi ini dilakukan guna memperoleh data kelayakan uji coba media *Flipbook*, validasi ini meninjau beberapa aspek, seperti aspek penyajian atau tampilan dari media, kesesuaian bahasa, kejelasan materi, serta memperoleh kritik dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan. Hasil yang didapatkan setelah validasi kepada ahli materi dimana hasil validasi ahli 1 diperoleh skor 71 dari skor maksimal 80 dengan rata-rata skor 4,4375 dari interval 1-5 dan hasil validasi ahli 2 mendapatkan skor 77 dari skor maksimal 80 dengan rata-rata 4,8125 dari interval 1-5 dengan kategori layak uji coba kepada siswa tanpa adanya revisi. Berikut hasil angket validasi dari ahli materi dan tabel pengolahan skor kelayakan:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

	Validator 1	Validator 2	Total
Jumlah Skor	71	77	74
Rata-Rata Skor	4,4375	4,8125	4,625
Kategori	Sangat valid	Sangat valid	Sangat valid

Data Hasil Validasi Ahli Media

Setelah melakukan uji validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah uji validasi ahli media, validasi ini sama seperti validasi ahli materi dimana angket validasi ini digunakan sebagai acuan kelayakan dari media yang kami kembangkan. Media tersebut berupa *Flipbook* yang ditinjau dari beberapa aspek kelayakan, seperti tampilan dari media, kesesuaian desain dengan materi, keterbacaan tulisan, kemenarikan media, dan keberagaman game atau menu dalam *Flipbook*. Hasil yang didapatkan setelah validasi kepada ahli media memperoleh skor 37 dari skor maksimal 40 dengan rata-rata 4,625 dari interval 1-5, hasil ini sangat valid dan layak uji coba tanpa adanya revisi. Berikut hasil angket validasi dari ahli media dan tabel pengolahan skor kelayakan:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

	Validasi
Jumlah Skor	37
Rata-Rata Skor	4,625
Kategori	Sangat valid

Data Hasil Uji Coba Produk

Tahap keempat yaitu *implementation* (uji coba). Pada tahap keempat ini dilakukan uji coba media *flipbook* pada siswa kelas 6 SD Negeri Kawungluwuk. Uji coba ini dilakukan dengan membagi siswa dalam perseorangan terdiri dari 5 orang siswa, kelompok kecil terdiri dari 10 orang siswa, dan kelompok besar terdiri dari 20 orang siswa.

Pada tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi). Pada tahap kelima ini dilakukan dengan memberikan angket respon penilaian kepada siswa setelah mereka mencoba media pembelajaran *flipbook*. Untuk memperbaiki media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat, peneliti menggunakan hasil dari angket respons penilaian siswa ini sebagai sumber acuan. Hasil uji coba produk *flipbook* ditunjukkan dalam table berikut:

Tabel 4. Uji Coba Produk Perseorangan

Nomor siswa	Total Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1.	53	4,42	Sangat baik
2.	54	4,5	Sangat baik
3.	55	4,58	Sangat baik
4.	56	4,67	Sangat baik
5.	58	4,83	Sangat baik
Jumlah skor		4,6	Sangat baik

Tabel 5. Uji Coba Produk Kelompok

Kelompok	Total skor	Rata-rata skor	Kriteria
Kelompok kecil	48	4,00	Baik
Kelompok besar	36	3,00	Kurang baik

Berdasarkan hasil uji coba produk, media Flipbook yang dikembangkan oleh peneliti menerima rata-rata skor hasil uji coba perorangan sebesar 4,6 dari interval 1-5, masuk dalam kategori "Sangat baik." Sementara itu, hasil uji coba kelompok kecil mencapai skor 4,00, dikategorikan sebagai "Baik," dan kelompok besar mendapat skor 3,00, termasuk dalam kategori "Kurang baik." Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media lebih efektif digunakan oleh perorangan daripada dalam kelompok, baik kelompok kecil maupun besar. Hasil tersebut didukung oleh penelitian pengembangan media flipbook digital berbasis discovery learning untuk materi sistem pencernaan manusia, seperti yang dilaporkan oleh (Purnamadewi & Wiyasa, 2022), menghasilkan persentase yang sangat baik pada uji perorangan (91,66%) dan uji kelompok kecil (91,38%). Hasil ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Lebih lanjut pada uji coba small group dan kelompok besar yang dilakukan oleh (Santi dkk., 2023), menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan persentase 83,46% memiliki kategori "sangat praktis," menunjukkan bahwa implementasi media flipbook di kedua tahap tersebut berhasil secara praktis.

Penggunaan media flipbook juga terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan karakter siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 6 SD Negeri Kawungluwuk 1 mengalami peningkatan karakter melalui pengerjaan latihan soal di flipbook dengan hasil yang baik. Siswa juga dapat memberikan contoh dan menjelaskan sikap yang mereka amati melalui implementasi pada menu "mengamati" dari flipbook. Oleh karena itu, media pembelajaran flipbook tidak hanya efektif dalam mengajarkan materi,

- 622 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar – Tarisa Az Zahra, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari, Rana Gustian Nugraha*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>

tetapi juga mampu meningkatkan karakter siswa. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yaitu, penerapan media digital flipbook berbasis kontekstual dalam pengajaran IPS di sekolah dasar telah terbukti berhasil. Dalam konteks ini, (Prasasti & Anas, 2023) menekankan bahwa media ini tidak hanya dapat dibayangkan, tetapi juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis tentang materi yang dipelajari. Selain itu, ditegaskan dalam penelitian lain oleh (A. Suryanti dkk., 2021) menunjukkan bahwa media interaktif dalam proses pembelajaran energi alternatif untuk sekolah dasar layak digunakan. Begitu pula dengan hasil penelitian (Juliani & Ibrahim, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media flipbook pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional. Dengan kombinasi elemen visual yang menarik, interaktivitas, dan konsentrasi yang terfokus, penggunaan media flipbook dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang lebih baik. Ini sejalan dengan hasil penelitian (Chandra, 2016), bahwa media pembelajaran, seperti flipbook, mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI As-Salam. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini pengembangan media *flipbook* dengan metode penelitian R&D dan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan uji validasi ahli, ahli materi, dan uji coba siswa, pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini terbukti layak diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun di luar proses pembelajaran karena media *flipbook* ini didesain dengan mencakup banyak materi yang relevan dengan beberapa materi pembelajaran dan pendidikan karakter. Media *flipbook* ini dapat diakses melalui *link* pada *smartphone* ataupun laptop, sehingga dapat digunakan di manapun dan kapanpun. Selain itu, media *flipbook* ini didesain lebih menarik, interaktif, efektif dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/Jurnal_Tp.V11i2.651
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/Jfi.V3i3.24525>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/Dpp.V0i0.2300>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa Xiv*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Chandra. (2016). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. *Nature Methods*, 7(6), 2016. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26849997> <http://doi.wiley.com/10.1111/jne.12374>

- 623 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar – Tarisa Az Zahra, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari, Rana Gustian Nugraha*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjpp>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <http://dx.doi.org/10.3065>
- Ma'ruf, M. F. (2020). Implementasi Permendikbud No 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, 6(2), 93–102.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian Dan Pengembangan.Pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20Dan%20Pengembangan.Pdf)
- Miftah Nurul Annisa, A. W. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintangpentingnya> Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Das. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nirmala, N. S., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(1), 79–88.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media *Flip Book* Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(2), 490–495.
- Santi, L., Lubis, P. H. ., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis *Flipbook* Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 1–23.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Sofiasyari, I., Atmaja, H., & Suhandini, P. (2019). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 2(1), 734–743.
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar *Flipbook* Dengan Platform Google Classroom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>