

# **Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Bagi Peserta Didik Kelas 5**

Siti Aisyah Nur<sup>(1)</sup>, Atiqoh<sup>(2)</sup>, Hari Karyono<sup>(3)</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : [1sitiaisyahnur8@gmail.com](mailto:sitiaisyahnur8@gmail.com) [2atiqoh@unipasby.ac.id](mailto:atiqoh@unipasby.ac.id)  
[3harikaryono@unipasby.ac.id](mailto:harikaryono@unipasby.ac.id)

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Bagi Peserta Didik Kelas 5 di SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo adapun hasil pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* dengan model ADDIE yaitu meliputi Analysis (Analisis), design (Desain/Perancangan), development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan evaluation (Evaluasi).

2. Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dan layak digunakan sebagai penunjang sumber belajar atau media pembelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar karena bahan ajar elektronik mampu meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar tentang IPS seperti menguraikan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial; mengevaluasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan tepat; membuat laporan hasil pengamatan interaksi manusia; mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar dan menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar, 3. Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran pengetahuan IPS yang menggunakan animasi gambar yang menarik bagi peserta didik kelas V SD karena mampu meningkatkan efektifitas hasil belajar peserta didik.

---

## **Tersedia Online di**

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## **Sejarah Artikel**

### **ah Artikel**

Diterima pada : 01-01-2024

Disetujui pada : 20-01-2024

Dipublikasikan pada : 31-01-2024

---

## **Kata Kunci:**

Bahan ajar, elektronik *flipbook*, kearifan lokal

## **DOI:**

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.8i1.939](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.8i1.939)

## **PENDAHULUAN**

Salah satu cara negara dapat maju adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini karena pendidikan pada hakikatnya adalah tentang menemukan potensi peserta didik dan mengembangkannya sesuai dengan kemampuannya. Melalui pendidikan, peserta didik mampu mengembangkan kecerdasan mental, emosional, pengetahuan dan keterampilannya. Ini bisa menjadi tindakan pencegahan di kemudian hari.

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pemerintah terus melakukan pemutakhiran kurikulum. Sampai dengan tahun ajaran 2013/2014, Indonesia telah menerapkan silabus 2013, yang selama ini telah bertahap. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 dengan memperhatikan kriteria proses yang menunjukkan bahwa pembelajaran di SD/MI/SDLB/Paket A adalah Pembelajaran Tematik Terpadu.

Perbedaan kompetensi yang ingin dicapai dijelaskan dalam Permendikbud No. 21/2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Kompetensi yang ingin dicapai pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD), yaitu:

menunjukkan perilaku sosial budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam

kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; menceritakan hasil studi tentang kehidupan masyarakat Indonesia; mengkomunikasikan keberadaan lembaga sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri sebagai warga negara Indonesia; melindungi lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; mencontoh tindakan kepahlawanan para pemimpin negara dalam kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia; dan menyampaikan hasil kajian tentang kehidupan masyarakat Indonesia.

Untuk mencapai kompetensi tersebut, telah dirumuskan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran di satuan pendidikan. Menurut kompetensi inti Kemendikbud Nomor 37 Tahun 2018, dan kompetensi dasar kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah tahun 2013, terdapat kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam setiap muatan pendidikan. adalah yaitu: keterampilan sikap spiritual; sikap sosial; pengetahuan; dan keterampilan. Keempat kompetensi tersebut dapat diperoleh melalui proses pembelajaran intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler.

Sapriya (2009) menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran IPS, yaitu mata pelajaran ekonomi, geografi, sejarah dan ilmu sosial lainnya. Dalam Kurikulum 2013, IPS sekolah dasar diajarkan secara tematik atau dalam format keenam yang terintegrasi dengan konten pembelajaran lainnya. Gunawan (2016) menyebutkan beberapa tujuan IPS di sekolah dasar: memberikan bekal pengetahuan sosial untuk hidup bermasyarakat kelak kepada siswa; memberikan kesempatan berupa kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengembangkan alternatif pemecahan masalah sosial di masyarakat; memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan komunitas; memberikan siswa sikap mental positif dan kesempatan untuk memanfaatkan lingkungan hidup; menyediakan fasilitas akomodasi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan studi IPS yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan IPS dirumuskan sejalan dengan Pembangunan Pendidikan Indonesia. Namun kenyataan menunjukkan bahwa berbagai tujuan IPS belum terlaksana secara optimal. Masih banyak permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD. Menurut Gunawan (2016), pendidikan IPS dianggap membingungkan, membosankan dan tidak menarik, dan sangat bertentangan dengan kondisi di lapangan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rosramadhana (2017), menjelaskan bahwa permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPS dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya: pembelajaran, penguasaan materi, penggunaan media, pengolahan sumber belajar masih kurang. Selain itu, pembelajaran juga masih berfokus pada konsep dasar; dan siswa kurang tanggap, kreatif dan kritis, serta minat siswa yang rendah karena materi IPS dianggap sebagai materi hafalan yang membosankan.

Akibatnya, hasil belajar IPS siswa tetap rendah. Masalah lainnya adalah terbatasnya jumlah buku teks yang digunakan oleh guru. Saat ini buku ajar yang digunakan guru untuk belajar kurang memperhatikan siswa dan sekitarnya. Guru umumnya hanya menggunakan buku pelajaran yang diterbitkan pemerintah sebagai panduan belajar. Buku ajar yang dikeluarkan oleh pemerintah pada dasarnya disiapkan untuk sekolah dasar di seluruh Indonesia, sehingga sifatnya sangat umum dan isinya tidak terlokalisasi (Rohmah dkk, 2017).

SDN Kebonsari Kulon 1 juga menghadirkan masalah pembelajaran. Berdasarkan hasil survei pendahuluan, hasil observasi, dan data dokumen sebagai hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti melalui wawancara, terdapat permasalahan terkait pembelajaran IPS kelas V. Isu-isu ini dimulai dan sumber belajar yang digunakan oleh guru masih terbatas dan tidak berubah. Guru cenderung menggunakan

buku guru dan buku siswa, dan menggunakan buku KTSP, atau Buku Elektronik Sekolah (BSE). Padahal jumlah materi di buku guru dan siswa tidak cukup luas.

Dalam buku KTSP, guru harus mencari materi yang sesuai. Kurangnya keragaman sumber belajar ini mengurangi keterlibatan siswa dan menyulitkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran untuk konten IPS juga berarti pembelajaran kurang optimal. Media yang ada dibatasi oleh dukungan pemerintah seperti Peta Indonesia dan Globe. Minimnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga menjadi faktor kurang optimalnya pembelajaran IPS. Masalah lainnya adalah sulitnya mengimplementasikan kurikulum 2013. Terutama bagian evaluasi. Pembelajaran tematik inheren juga mengakibatkan siswa kurang fokus dan memahami materi yang dipelajari.

Materi IPS yang ditulis sangat luas dan semakin sulit bagi siswa untuk memahami materi secara utuh. Siswa kurang berminat terhadap pembelajaran IPS. Materi IPS yang tidak sesuai dengan lingkungan juga menyulitkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya minat baca siswa dan kurangnya keragaman sumber belajar menjadi faktor lain. Guru menggunakan model pembelajaran kolaboratif yang masih kurang optimal dan melibatkan sedikit variable metode pembelajaran.

Hal ini didukung oleh data hasil belajar siswa kelas V materi IPS. SDN Kebonsari Kulon 1 memiliki siswa kelas V tahun pelajaran 2021/2022, yang terdiri dari 32 siswa, dimana 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dalam konten IPS, sebagian besar siswa berprestasi di bawah KKM. Dari 32 siswa tersebut, 17 siswa (53,12%) tidak memenuhi KKM dan 15 siswa (46,88%) memenuhi KKM 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar e-flipbook berbasis kearifan lokal pada materi IPS kelas V dari SDN Kebonsari Kulon 1 untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran. Pengembangan materi flipbook dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi menarik. Penyajian bahan ajar tidak hanya teks, tetapi juga gambar dan video untuk memudahkan belajar siswa.

Materi yang berbasis kearifan lokal biasanya dapat ditemukan di lingkungan siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Berdasarkan kearifan lokal materi ini, ada di materi yang dikumpulkan. Materi yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari interaksi manusia dengan lingkungan dan dampaknya. Materi ini diadaptasi pada tahun dengan kondisi lingkungan siswa Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Nilai kearifan lokal provinsi Jawa Timur yang ditetapkan sebagai materi adalah upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi dan potensi daerah provinsi Jawa Timur. Materi yang disesuaikan dengan lingkungan dapat membantu siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang ada dan materi baru yang diberikan.

Sadjati (2003) menjelaskan bahan ajar sebagai bahan atau isi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Courseware dikategorikan menjadi courseware tercetak dan non-cetak. Courseware yang dicetak dapat berupa modul, handout, dan lembar kerja. Materi non cetak dapat berupa materi display, OHT, audio, video, dan materi berbantuan komputer.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk merancang bahan ajar elektronik adalah flipbook. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017) flipbook memungkinkan guru menyajikan materi elektronik yang lebih menarik. Karena flipbook dapat menampilkan gambar, video, font, animasi dan bagian-bagiannya. Menurut Wibowo dan Pratiwi (2018), dengan animasi bergerak, video, audio, dll, flipbook dapat menjadikan media pembelajaran yang interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Utari et al (2016) berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, budaya, dan wawasan lokal yang diturunkan dari

generasi ke generasi dan digunakan sebagai pedoman dalam klaim lokalitas yang sesuai. tindakan dalam hidup. Menurut Shufa (2018), mengintegrasikan kearifan lokal tidak hanya memfokuskan pengetahuan tetapi juga menciptakan pembelajaran yang merangsang rasa cinta terhadap keragaman lingkungan sekitar siswa. Saat ini, di tengah era globalisasi. Toharudin dan Kurniawan (2019), pada Konferensi Internasional Pendidikan Matematika dan Sains, mendemonstrasikan cara-cara inovatif untuk menggabungkan pengetahuan lokal dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan pemahaman berpikir dan membaca pada siswa. untuk membuat model dan media pembelajaran yang sesuai untuk dan perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Penelitian yang mendukung penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Aplikasi Maker sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika pada penelitian ini Kelas VII materi himpunan.

Penelitian lain yang menguatkan penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan sang Laksana dkk (2016) yg berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada” menyatakan bahwa materi ajar yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik. Konten & konteks kearifan lokal Masyarakat Ngada yang dikembangkan buat materi ajar tematik mencakup tempat tinggal adat, kesenian & potensi daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Muatan IPS Bagi Peserta Didik Kelas V SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo.”

## METODE

### Pengembangan Produk

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian berbasis pengembangan dengan menggunakan desain penelitian *Design and Development* (D&D). Adapun kerrang penelitiannya adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Kerangka Berpikir**

### Tahapan Produk

Untuk tahapan produk menggunakan langkah-langkah pengembangan model yang dicetuskan oleh Borg and Gall (1983) yang memiliki sepuluh langkah kerja meliputi; pengumpulan informasi awal; perencanaan; pengembangan bentuk awal; uji coba skala kecil; revisi produk; uji coba terbatas; revisi Produk; uji kelayakan; revisi produk; dan *desiminasi* dan *implementasi*.

Langkah ini dijabarkan sebagai berikut:

Langkah-langkah pengembangan ini menggunakan model yang dicetuskan oleh Borg and Gall (1983). Dalam Fatirul & Winarto (2021) yang memiliki sepuluh langkah kerja meliputi:

- a. Studi Lapangan atau Studi Literatur (survey)

Dalam sebuah penelitian yang pertama harus dilakukan adalah pengumpulan informasi sehingga ketika akan mengembangkan suatu produk diharapkan produk tersebut sesuai dengan kebutuhan sekolah dalam mendukung proses belajar dan mengajar. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015).

Saat mengumpulkan informasi dari Kepala Sekolah SDN Kebonsari Kulon 1 didapatkan informasi bahwa sekolah memang memerlukan pengembangan bahan ajar untuk mempermudah siswa memperoleh materi dan juga mempermudah guru dalam pemberian tugas maupun tes. Hal ini untuk menolong guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk bahan ajar guru diijinkan menggunakan berbagai bahan ajar elektronik. Untuk bahan ajar guru Kelas 5 masih menggunakan buku paket dan berbagai media yang disediakan oleh internet sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Informasi berikutnya diperoleh dari siswa yang menyampaikan bahwa untuk mencari data sebagai pendukung materi yang akan dipelajari harus melakukan browsing terlebih dahulu dan menyampaikan bahwa data yang diperoleh seringkali tidak sesuai yang diharapkan belum lagi kebenaran dari data tersebut belum bisa dipertanggung jawabkan sehingga perlu web rujukan dari guru supaya siswa mendapatkan informasi yang tepat dan sesuai.

Dari hasil wawancara pada peserta didik yang menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media bahan cetak berupa buku teks dan LKS saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Di lapangan fasilitas belajar siswa dengan menggunakan elektronik sudah sangat memadai sehingga jika guru melakukan pengembangan produk yang berbasis kearifan lokal akan mudah diterima oleh siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu

b. Perencanaan

Setelah mendapatkan informasi dari Kepala Sekolah dan juga dari siswa maka selanjutnya adalah merencanakan bagaimana mengembangkan suatu produk yang diharapkan mampu membantu siswa dan guru dalam proses belajar. Guru mempelajari bahan ajar elektronik *flipbook* yang dirancang untuk menolong siswa mempelajari materi sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan oleh sekolah. Dari hasil belajar bahan ajar elektronik *flipbook* khusus untuk siswa kelas 5 SDN Kebonsari Kulon 1. Dengan demikian guru bisa menyiapkan suatu pengembangan produk berbentuk bahan ajar elektronik *flipbook* yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS dan sesuai dengan sistem yang dimiliki oleh sekolah. Fungsi bahan ajar elektronik *flipbook* tentu digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar disekolah sehingga rancangan yang dibuat memuat materi-materi ajar yang dibutuhkan sehingga saat pelajaran siswa tidak bingung mencari bahan rujukan untuk melengkapi materi yang akan dipelajari.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil ini akan mengundang para ahli yang meliputi ahli media, ahli isi, ahli rancangan pembelajaran dan juga teman sejawat. Sehingga melalui uji coba rancangan pengembangan produk ini bisa di uji kelayakannya dan di validasi oleh ahli yang terkait. Dari hasil validasi ini akan dianalisis apakah produk yang dikembangkan layak ke tahap berikutnya atau tidak. Jika bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya maka hasil temuan dari para ahli (validator) digunakan sebagai pedoman untuk melakukan perbaikan atau revisi produk.

d. Analisis dan Evaluasi Perbaikan (Analisis revisi: 1)

Dari hasil validasi dan analisis serta saran dari validator yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan pada bahan ajar elektronik *flipbook* yang sudah dibuat. Produk yang dihasilkan harus diusahakan sesuai dengan kebutuhan yang dilapangan serta sesuai saran dari para validator. Dan revisi tersebut perlu

dilakukan dengan seksama sehingga pembuatan pengembangan produk berupa bahan ajar elektronik *flipbook* dapat digunakan siswa dan guru dengan maksimal.

e. Model Hipotetik

Setelah melakukan perbaikan atau revisi tahap awal dengan seksama maka dihasilkan rancangan produk bahan ajar elektronik *flipbook* yang masih bersifat sementara yang akan diuji cobakan pada kelompok terbatas.

f. Uji Coba Terbatas

Tahap uji coba terbatas ini sasarannya adalah para peserta didik dengan jumlah yang terbatas dimana para pembelajar ini digunakan sebagai pilot proyek dari pengembangan produk bahan ajar elektronik *flipbook* yang sudah direvisi oleh para validator. Tujuan dari uji coba terbatas ini untuk mengetahui apakah produk baru lebih baik dari produk yang lama.

g. Analisis dan Evaluasi Perbaikan (Revisi: 2)

Pada uji coba kelompok terbatas akan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif prosentase. Apabila eksperimen yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan produk baru lebih baik dari menggunakan produk lama maka produk baru dapat dianggap baik.

h. Uji Coba Kelompok Besar dan Lapangan

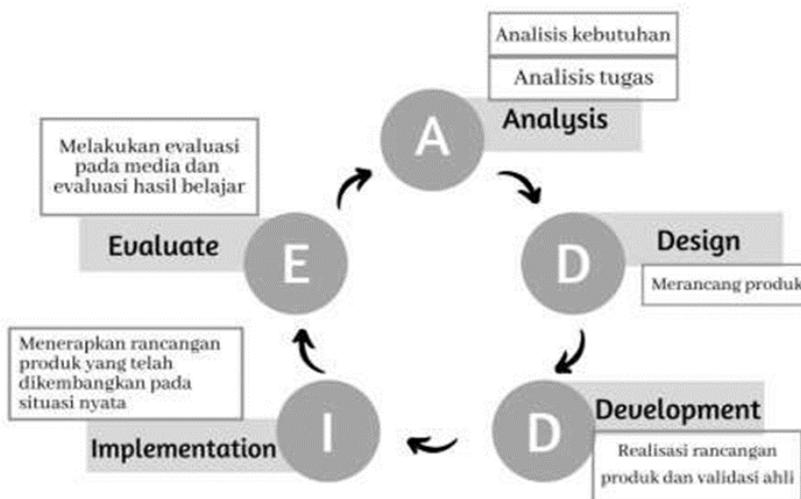
Hasil dari analisis dan perbaikan produk pengembangan berupa bahan ajar elektronik *flipbook* ini akan di uji cobakan pada kelompok besar atau kelas yang sesungguhnya. Sehingga dari hasil evaluasi dari uji coba ini akan memperoleh temuan-temuan baru yang dapat digunakan untuk perbaikan dan revisi lanjutan

i. Analisis dan Evaluasi Perbaikan (Revisi: 3)

Setelah uji coba lapangan dengan kelas yang lebih besar maka dilakukan analisis kembali apakah pengembangan produk berupa bahan ajar elektronik *flipbook* sudah dapat dikatakan lebih baik dari hasil sebelumnya. Jika masih ada temuan untuk yang perlu diperbaiki maka tetap perlu di revisi sampai benar-benar sesuai yang diharapkan oleh validator.

j. Sosialisasi Desiminasi dan Implementasi.

Setelah pengembangan produk berupa bahan ajar elektronik *flipbook* dinyatakan memenuhi kelayakan atau dapat dikatakan bisa memenuhi kebutuhan pembelajaran dan menjawab permasalahan maka produk pengembangan ini siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar serta bisa diterapkan di beberapa mata pelajaran lain selain pelajaran IPS. Adapun prosedurnya dapat dijelaskan di dalam bagan berikut:



Sesuai dengan model pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* yang digunakan, prosedur pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015).

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa SDN Kebonsari Kulon 1 banyak menggunakan media buku teks dan LKS; dan
- b. Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun bahan ajar elektronik *flipbook* pelajaran IPS.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media.
- b. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik.
- c. Validasi desain media pembelajaran *bahan ajar elektronik flipbook* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
- d. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas 5 SDN Kebonsari Kulon 1 sebanyak 29 peserta didik yang kelas A dan kelas 5B sejumlah 28 peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis bahan ajar elektronik pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka bahan ajar elektronik layak digunakan.

## Uji Produk

### 1. Rancangan Uji

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo yang beralamat di Jalan HOS. Cokroaminoto No. 09 Probolinggo. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan kelompok dari jenis *Non Probability Sampling*.

b. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester II (genap) pada tanggal 05 Januari Tahun Ajaran 2022-2023. Tujuan uji coba produk adalah mendapatkan data yang akan dipergunakan bagi kepentingan revisi terhadap produk agar tercapai efektivitas dan daya tarik produk. Di samping itu, untuk mengetahui sejauh mana mampu mencapai tujuan akhir dari pengembangan produk dimaksud.

c. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan bagian penting agar bahan ajar elektronik *flipbook* yang dikembangkan layak untuk dipergunakan. Desain uji coba produk pengembangan ini memiliki tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan berkala. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing tentang produk bahan ajar elektronik *flipbook* yang telah disusun. Tujuan dari tahap ini adalah

untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari dosen pembimbing tentang kualitas bahan ajar elektronik *flipbook* sebelum ahli/ pakar melakukan validasi. Diharapkan masukan dari dosen pembimbing agar pembuatan produk bahan ajar elektronik *flipbook* semakin berkualitas.

## 2) Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli ini terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Ahli desain, ahli media, ahli materi, dan teman sejawat memberikan penilaian dan masukan berupa saran dan kritik terhadap bahan ajar elektronik *flipbook*;
- b) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator; dan
- c) Pengembangan melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Uji coba ini dilakukan dengan tujuan agar ahli desain, ahli media, ahli materi, dan teman sejawat memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian materi dan tampilan bahan ajar elektronik *flipbook*. Apabila terdapat saran perbaikan, maka dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji coba kembali pada ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

## 3) Tahap Uji Coba Lapangan Kelompok

Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang belajar menggunakan produk hasil pengamatan;
- b) Siswa memberikan penilaian terhadap bahan ajar elektronik *flipbook*;
- c) Peneliti melakukan analisis data berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh; dan
- d) Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh.

## 2. Subjek Uji

Menurut Dick & Carey (Setyosari, 2015) merekomendasikan suatu proses evaluasi formatif yang terdiri atas tiga langkah dalam uji coba bahan ajar elektronik *flipbook* sebagai media transfer mata pelajaran pendidikan IPS yang disusun ini digunakan subyek uji sebagai berikut:

- a. Pada tahap uji coba *prototipe* bahan secara perorangan (*one-to-one trying out*), uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang/*subjek* yang memperoleh atau mengikuti mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan uji coba perorangan; maka peneliti melakukan revisi produk atau rancangan berdasarkan masukan dari hasil penelitian atau uji validasi;
- b. Pada uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), uji coba ini melibatkan subyek yang terdiri dari atas 5-8 orang/*subjek* yang memperoleh atau mengikuti mata pelajaran IPS. Hasil uji coba kelompok kecil ini dipakai untuk melakukan revisi produk, bahan, material atau rancangan (desain). peneliti merevisi produk, bahan, material atau desain sesuai dengan masukan yang diberikan oleh klien atau kelompok sasaran tersebut; dan
- c. Pada tahap uji coba lapangan (*field try out*), uji coba lapangan ini yang melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 orang/*subjek* (*a whole class of learners*) atau kelompok yang lebih besar, yaitu kelas yang tersedia yang merupakan seluruh siswa yang memperoleh atau mengikuti mata pelajaran IPS. Hasil uji coba ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara. Dengan demikian, peneliti melakukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (hasil tes, skala sikap, rubrik dan sebagainya). Hasil validasi dari langkah-langkah ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi.

Subjek penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* sebagai berikut:

- a. Subjek uji coba validitas

Subjek uji coba validitas untuk bahan ajar elektronik *flipbook* terdiri dari dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli materi pembelajaran IPS. Subjek uji coba ahli ini memiliki kriteria secara akademis, yaitu dosen ahli materi merupakan dosen mata kuliah pembelajaran dan dosen ahli media merupakan dosen media dan sumber belajar yang memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

b. Subjek implementasi bahan ajar elektronik *flipbook*

Subjek implementasi bahan ajar elektronik *flipbook* adalah peserta didik kelas 5 SDN Kebonsari Kulon 1 dengan jumlah 29 peserta didik dan guru kelas 5 SDN Kebonsari Kulon 1. Peserta didik dan guru tersebut menjadi sasaran uji coba dan mengisi angket penilaian terhadap bahan ajar elektronik *flipbook*. Apabila terdapat saran perbaikan, maka peneliti melakukan perbaikan dan hasil perbaikan diujicobakan kembali pada peserta didik.

Subjek penelitian ini SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan angket respon pengguna. Validator ahli dosen adalah dosen berlatar belakang Pendidikan Dasar. Pengguna adalah 2 guru kelas VA dan VB SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo. Pengguna siswa adalah 3 siswa SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo.

### 3. Jenis Data Dan Instrumen

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif. Data merupakan suatu kumpulan fakta yang diperoleh dari hasil riset, pengamatan, atau penelitian terhadap suatu objek. Data kualitatif merupakan data yang berisikan informasi dalam bentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan. Data kualitatif diperoleh dengan melakukan analisis mendalam terlebih dahulu, tidak dapat diperoleh secara langsung. Pada penelitian ini data kualitatif ini diperoleh peneliti dari siswa melalui respon dalam penggunaan dan efisiensi media, serta saran dan masukan dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Adapun teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini berupa wawancara, angket, tes, dan studi dokumentasi.

### 4. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas bahan ajar elektronik *flipbook* pembelajaran IPS. Analisis data berguna untuk menganalisis tingkat kevalidan data produk yang dikembangkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Pertama, perhitungan data dilakukan dengan melakukan perhitungan mean dari setiap data yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015):

$$\text{Mean (me)} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean (M) : Skor rata-rata  
 $\sum X$  : Jumlah skor yang diperoleh  
N : Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan rumusan tersebut penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian mengacu standar pencapaian (skor) yang disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

**Tabel 3.2 Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif sebagai berikut:**

Interval Skor	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,80 S_{bj}$	Sangat valid	Tidak revisi
$X_i = 0,60 S_{bj} < X \leq X_i + 1,80 S_{bj}$	Valid	Tidak revisi
$X_i - 0,60 S_{bj} < X \leq X_i + 1,60 S_{bj}$	Cukup valid	Perlu revisi
$X_i - 1,80 S_{bj} < X \leq X_i - 0,60 S_{bj}$	Kurang valid	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bj}$	Sangat kurang	Revisi

(Sumber: Praditya, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh dalam penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *Flipbook* berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar muatan IPS bagi peserta didik kelas V SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya yakni sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah penjelasan penelitian *ADDIE* yang dilaksanakan oleh peneliti:

#### 1. Tahap Analisis (Analysis)

##### a. Analisis Pendahuluan

Pada tahap analisis ini, dilakukan analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta Tujuan Pembelajaran yang digunakan oleh SD Kecamatan Kanigaran Kota Probolinggo yaitu Kurikulum 2013 SD. Pembelajaran dengan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang akan diterapkan pada peserta didiknya sudah sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah tersebut. Bahan Ajar *Flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti bukan merupakan sumber utama belajar peserta didik namun sumber belajar penunjang bagi peserta didik agar mereka lebih tertarik belajar IPS yang berhubungan dengan tema Tema 4 (Sehat Itu Penting), subtema 1 (Peredaran Darahku Sehat), subtema 2 (Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah), subtema 3 (Cara memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia), dan (b)Tema 6 (Panas dan Perpindahannya), subtema 1 (Suhu dan Kalor), subtema 2 (Perpindahan Kalor di Sekitarku), subtema 3 (Pengaruh Kalor terhadap kehidupan) menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam belajar IPS namun lebih terpacu untuk mengenal IPS di lingkungan mereka. IPS proses terjadinya interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial; Aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya, keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar; dan Kegiatan ekonomi masyarakat di dataran rendah dan di dataran tinggi. Kegiatan ini pengamatan langsung pada peserta didik untuk mengenal tentang kearifan lokal yang ada di kota Probolinggo seperti Upacara Kasada, Perayaan Petik Laut dilakukan untuk memberikan ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Pelelangan Ikan, Lomba Perahu Hias, Festival Sawah Noasih dan Pawai Budaya.

Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013 SD dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan pembelajaran saintifik yang mudah dipahami oleh peserta didik. Teori konstruktivime adalah teori yang belajar yang masih ditemui di Indonesia dimana peserta didik harus menmeukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai Slavin dalam Anggita (2020)

Semakin majunya teknologi diperlukan suatu pembelajaran berbasis teknologi

yang dapat memfasilitasi dan memotivasi peserta didik agar tertarik untuk belajar. Terutama pada peserta didik kelas V SD teknologi bukan hanya menjamah lingkup orang dewasa tetapi juga peserta didik kelas V SD. Anak milenial sekarang lebih akrab dengan teknologi dibandingkan dengan buku manual. Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang dikembangkan ini diharapkan dapat melatih, membimbing dan membekali peserta didik agar mampu berpikir kritis, belajar mandiri dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik Sekolah Dasar. Maka dari itu untuk menjawab tuntutan tersebut, peserta didik harus mulai terlatih untuk dapat memperoleh berbagai informasi darimanapun dan memanfaatkan teknologi dengan pembelajaran pada peserta didik kelas V SD. Dengan begitu peserta didik terlatih untuk mengikuti era globalisasi mulai dari SD.

**b. Analisis Peserta Didik**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo yang mana dapat memahami pembelajaran IPS dengan cara yang unik dengan menggunakan bahan ajar elektronik *Flipbook* kemudian melihat video pada link yang diberikan dilanjutkan dengan mengamati langsung pengenalan IPS.

**c. Analisis Konsep**

Pada tahap analisis pembentukan konsep isi bahan ajar *flipbook* ini peneliti menganalisis batas-batasan materi yang akan di ambil dari pembelajaran peserta didik kelas V SD, terutama dalam pengenalan IPS bagi peserta didik kelas V SD. Pengenalan IPS membuat pengalaman belajar peserta didik bertambah dengan adanya pembelajaran saintifik mengenal interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPS tersebut dikemas dalam bentuk buku dengan dikombinasikan dengan teknologi. Maka dari itu peneliti membuat sebuah konsep media belajar penunjang buku sumber belajar utama yang dikemas unik, praktis dan menarik dalam bentuk *flipbook*. Kemudian *flipbook* tersebut diselingi dengan video pembelajaran. Selanjutnya yaitu mengidentifikasi konsep-konsep dan masalah utama diatas dalam materi yang akan digali sehingga menghasilkan format susunan materi yang sesuai dengan konsep para ilmuwan.

**d. Analisis Kompetensi**

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pada pembelajaran : (a) Tema 4 (Sehat Itu Penting), dan (b)Tema 6 (Panas dan Perpindahannya). Adapun hasil analisis instruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Tema 4 (Sehat Itu Penting) dan Tema 6 (Panas dan Perpindahannya)**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.3 Mengamati lingkungan sekitar, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya. 3.2.4 Mengenal kegiatan ekonomi masyarakat di dataran rendah dan di dataran tinggi.

Tujuan Pembelajaran

- 1) Siswa mampu menguraikan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial;
- 2) Siswa mampu mengevaluasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan tepat;
- 3) Siswa mampu membuat laporan hasil pengamatan interaksi manusia;
- 4) Siswa mampu mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar dan menuliskan laporan hasil identifikasi aktivitas masyarakat dalam pembangunan ekonomi lingkungan sekitar.

### **e. Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah**

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di SD Negeri Kebonsari Kulon 1 Probolinggo diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, di antaranya 10 unit LCD proyektor dan 12 unit speaker, 8 unit laptop, tersedianya ruang lab. Komputer, kepemilikan laptop sekolah oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan dan internet yang memadai.

### **f. Perumusan Indikator**

Selanjutnya yaitu merumuskan indikator belajar yang harus dicapai peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar. Diantaranya yaitu terdiri dari dua aspek perkembangan peserta didik kelas V SD yaitu mengamati lingkungan sekitar, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya; dan mengenal kegiatan ekonomi masyarakat di dataran rendah dan di dataran tinggi.

## **2. Tahap Perencanaan (*Design*)**

### **a. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah ini dilakukan untuk mempersiapkan segala solusi dari kemungkinan munculnya kendala atau masalah dalam tahapan selanjutnya. Beberapa kendala yang mungkin muncul yaitu:

- 1) Menyesuaikan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dengan kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar elektronik;
- 2) Pelaksanaan pembuatan bahan ajar elektronik mulai dari pengumpulan perangkat pembelajaran sampai pembuatan bahan ajar elektronik;
- 3) Jadwal kegiatan sekolah dan kalender akademik dari sekolah tempat penelitian;
- 4) Pengumpulan dari beberapa sumber-sumber pustaka yang akan digunakan dalam bahan ajar elektronik *Flipbook*;
- 5) Perangkat pembelajaran.

Sebuah proses pengembangan bahan ajar elektronik *Flipbook* diperlukan beberapa perangkat kerja sebagai penunjang. Perangkat kerja tersebut yaitu rencana pembelajaran, program *canva*, program desain gambar. Berikut adalah penjelasan rinci dari perangkat kerja yang peneliti perlukan:

- a) Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari Program Semester (Promes) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- b) Beberapa contoh *flipbook*;
- c) Aplikasi *canva* untuk membuat gambar animasi pada bahan ajar elektronik *flipbook*;
- d) Aplikasi *flipbook maker* dalam pembuatan buku pembelajaran,
- e) Program *PDF*;
- f) Waktu.

### **b. Evaluasi dan Revisi**

Selanjutnya yaitu mengevaluasi kembali tahapan perencanaan yang telah dilakukan dari awal sampai akhir, terlebih lagi semua hal yang dikaitkan dengan identifikasi masalah yang mungkin muncul. Revisi dilakukan untuk jadwal pelaksanaan telaah, revisi, dan validasi yang dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2023 minggu awal tahun, sehingga pada minggu ketiga bulan April 2023 peneliti mengambil uji data respon peserta didik.

### **c. Penyusunan materi**

Tahap ini merupakan tahap penyusunan materi yang terdapat pada bahan ajar elektronik *flipbook*. Materi disusun dan disesuaikan dengan pembelajaran bagi peserta didik kelas V SD yaitu belajar pengamatan langsung dan pengamatan langsung belajar. Hal tersebut dilakukan dengan harapan peserta didik kelas V mampu mengenal dan memahami IPS dengan mudah.

**d. Desain bahan ajar elektronik *flipbook***

Dalam mendesain atau merancang bahan ajar elektronik *flipbook* dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

- a. Memilih dan Menetapkan Perangkat lunak/Software
- b. Merancang *Flipbook maker*
- c. Menyusun Instrumen Penilaian Media
- d. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan telaah, revisi dan validasi para ahli agar bahan ajar elektronik *flipbook* ini lebih baik sesuai dengan masukan para ahli

a. Telaah dan revisi bahan ajar elektronik *Flipbook*

- 1) Telaah bahan ajar elektronik *flipbook* dilakukan oleh Bapak Dr. Ibut Priono Laksmono, S.T., M.Pd. Beliau merupakan Kaprodi, dosen, dan Wali Kelas B TEP di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
  - 2) Telaah desain pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Achmad Noor Fatirul, S.T., M.Pd. Beliau merupakan dosen di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan mempunyai banyak karya buku.
  - 3) Telaah materi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Badli, M.Pd. Beliau merupakan Kepala Sekolah SDN Jati 4 Probolinggo. Kompetensi Beliau di bidang Teknologi Pendidikan.
- b. Revisi dilakukan beberapa kali ketika bimbingan kepada dosen pembimbing sampai bahan ajar elektronik *flipbook* dinilai sesuai dengan masukan penelaah;
- c. Validasi bahan ajar elektronik *flipbook*.

**Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Penilaian	Kategori
1	Pewarnaan ( <i>Colour</i> )	Kombinasi warna menarik	5	Sangat Baik
		Warna tidak mengganggu materi	4	Baik
2	Pemakaian kata atau bahasa ( <i>Text layout</i> )	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	4	Baik
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat Baik
		Bahasa yang digunakan konsisten	4	Baik
3	Grafis ( <i>Graphics</i> )	Ukuran font pada media jelas	3	Cukup
		Interaksi dan animasi dalam <i>flipbook</i> unik dan menarik	4	Baik
		Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	5	Sangat Baik
		Desain tampilan orisinal	5	Sangat Baik
		Desain media menarik untuk dilihat	5	Sangat Baik
4	Desain ( <i>Interface</i> )	Desain media sesuai dengan materi IPS	4	Baik
		Penyajian materi dilakukan sistematis	4	Baik
		Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di dalam maupun di luar kelas	5	Sangat Baik
		Media mudah dan aman untuk digunakan secara mandiri	5	Sangat Baik

Tampilan media mampu meningkatkan minat belajar siswa	4	Baik
Jumlah Nilai	66	
Prosentase = $\frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$		Sangat Baik

#### 4.5 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Media

Penilaian Umum	Komentar dan Saran
Pada prinsipnya materi dan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> yang dikembangkan layak dan sesuai.	Font dalam bahan ajar elektronik <i>Flipbook</i> disesuaikan dengan peserta didik kelas V SD

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Desain**

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Penilaian	Kategori
1	Rancangan Pembelajaran	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik siswa	5	Sangat Baik
		Ketepatan strategi penyampaian sehingga memudahkan pemahaman dan penguasaan materi IPS	5	Sangat Baik
		Kejelasan rancangan media dengan materi, contoh soal, dan latihan	4	Baik
		Kejelasan uraian materi IPS pada <i>flipbook</i> media pembelajaran	4	Baik
		Kejelasan contoh soal dan penyelesaiannya	4	Baik
		Kejelasan latihan soal dengan adanya petunjuk pengerjaan	5	Sangat Baik
2	Teknologi	Kemudahan dalam install aplikasi <i>Flipbook</i> pada android pengguna	5	Sangat Baik
		Isi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> mewakili strategi pembelajaran	4	Baik
		Isi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> mewakili kemandirian dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
		Adanya kesesuaian dengan perkembangan IT	5	Sangat Baik
3	Desain pesan	Kemampuan desain bahan ajar elektronik <i>Flipbook</i>	4	Baik
		Kemampuan bahan ajar elektronik yang berupa penggabungan beberapa media (teks, Gambar/Audio) sehingga dapat mengekspresikan konten pembelajaran	4	Baik
		Kemampuan bahan ajar elektronik dalam memberikan interaksi yang bervariasi dan menarik	5	Sangat Baik
		Kemampuan bahan ajar elektronik dalam melatih kemandirian belajar peserta didik	5	Sangat Baik
		Jumlah Nilai	64	Sangat Baik
Prosentase = $\frac{64}{70} \times 100\% = 91,43\%$		Sangat Baik		

#### 4.7 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Desain

Penilaian Umum	Komentar dan Saran
Pada prinsipnya desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai digunakan sebagai bahan ajar pada pendidikan SD	Untuk revisi hanya perlu komparasi/kombinasi macam dan ukuran font dan huruf

**Tabel 4.8 Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Penilaian	Kategori
1	Pembelajaran	Media bisa digunakan dalam pembelajaran secara mandiri dan kelompok	5	Sangat Baik
		Media mampu menambah pengetahuan peserta didik	5	Baik
2	Kurikulum ( <i>Curriculum</i> )	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	5	Baik
		Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5	Sangat Baik
3	Isi materi ( <i>Content of Matter</i> )	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	5	Sangat Baik
		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	5	Sangat Baik
		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	Sangat Baik
		Bahasa yang digunakan jelas	5	Sangat Baik
4	Interaksi ( <i>Interactional</i> )	Media mudah dioperasikan/digunakan	4	Baik
				Baik
5	Umpan Balik ( <i>Feedback</i> )	Pengguna tidak bosan menggunakan media karena layout yang menarik	4	Baik
		Media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	Baik
6	Penanganan Kesalahan ( <i>Treatment of errors</i> )	Materi meliputi ilustrasi dan contoh soal serta penyelesaiannya	5	Sangat Baik
		Dalam latihan soal, media mendorong peserta didik berusaha memperoleh jawaban yang benar	5	Sangat Baik
		Media bisa digunakan dalam pembelajaran secara mandiri	5	Sangat Baik
Jumlah Nilai			66	
Prosentase = $\frac{66}{70} \times 100\% = 94,29\%$				Sangat Baik

#### 4.9 Tabel Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Materi

Penilaian Umum	Komentar dan Saran
Secara keseluruhan materi bahan ajar elektronik <i>Flipbook</i> sudah baik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas V SD yang hendak dicapai. Bagus untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.	Untuk saran hanya kendala bagi yang tidak memiliki HP

#### 4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, setelah bahan ajar elektronik *Flipbook* ditelaah, direvisi dan divalidasi. Bahan ajar elektronik *Flipbook* diterapkan pada peserta didik kelas V SD Kebonsari Kulon 1 Pronoinggo selama lima hari efektif, yaitu mulai tanggal 14 sampai dengan 19 April 2023. Proses penerapan dilakukan pada saat tema Tema 4 (Sehat Itu Penting), dan (b) Tema 6 (Panas dan Perpindahannya).

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model *ADDIE* adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Dalam tahap ini teman sejawat (Guru) SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo diberi angket respon, serta perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar yaitu peserta didik Kelas V SDN Kebonsari kulon 1 Probolinggo diberi angket respon, angket tersebut diberikan kepada Guru dan peserta didik. Berikut hasil respon teman sejawat (Guru), perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar:

#### Pembahasan

Kelayakan media bahan ajar elektronik *flipbook* diperoleh dari hasil yang dilakukan oleh dua orang dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan Kepala Sekolah SDN Jati 4 Probolinggo. Menurut Ridwan (2010) dalam Anggita (2020) *e-book* dikatakan layak jika memenuhi persentase kriteria sebesar 61%-100% dan sangat layak jika memenuhi kriteria sebesar 81%-100%. Hasil analisis validasi *e-book* oleh para ahli pada Tema 4 (Sehat Itu Penting), dan Tema 6 (Panas dan Perpindahannya) dengan materi Interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial, Aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya, keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar, dan Kegiatan ekonomi masyarakat di dataran rendah dan dataran tinggi., dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembahasan hasil validasi penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh Dr. Ibut Priono Laksmono, S.T., M.Pd

Berdasarkan Tabel 4.4 yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran, bahan ajar elektronik *Flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan pada media pembelajaran dengan presentase sebesar 88%. menurut Tabel interpretasi skor yang dimodifikasi dari Ridwan (2010) presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak.

2. Pembahasan hasil validasi penilaian desain pembelajaran yang dilakukan oleh Dr. Achmad Noor Fatirul, ST., M.Pd.

Berdasarkan Tabel 4.6 yang telah divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, bahan ajar elektronik *Flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan pada desain pembelajarannya dengan presentase sebesar 91,43%. Menurut tabel interpretasi skor yang dimodifikasi dari Ridwan (2020) presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak.

3. Pembahasan hasil validasi penilaian materi/isi yang dilakukan oleh Bapak Badli, M.Pd

Berdasarkan Tabel 4.8 bahan ajar elektronik *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan kriteria dengan presentase sebesar 94,29%. Menurut interpretasi skor yang dimodifikasi Ridwan (2010) presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak

4. Analisis angket Teman Sejawat (Guru) SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo

Dapat dijabarkan dari pemahaman teman sejawat (Guru) SD yang berasal dari angket hasil respon teman sejawat (Guru) SD Kebonsari Kulon 1 Probolinggo yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan kelayakan isi dengan prosentase sebesar 100%, kemudian memudahkan peserta didik untuk memahami kebahasaan dengan prosentase 90%, Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mendapat sebesar 100% dan ilustrasi media menarik mendapat prosentase sebesar 96%, yang artinya bahwa pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, materi, dan media pada peserta didik materi IPS pada peserta didik kelas V SD tersebut sangat baik atau sangat layak digunakan.

#### 5. Analisis angket peserta didik Kelas V SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo

Dapat dijabarkan dari pemahaman peserta didik SD yang berasal dari angket hasil respon peserta didik SD Kebonsari Kulon 1 Probolinggo yaitu media pembelajaran mudah dipahami mendapat prosentase sebesar 82%, materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mendapat prosentase sebesar 82%, dan yang terakhir manfaat mendapat prosentase sebesar 91%, yang artinya bahwa pada pernyataan pemahaman peserta didik dalam keefektifitasan pembelajaran materi IPS bagi peserta didik Kelas V SD bahan ajar elektronik *flipbook* tersebut sangat baik atau sangat layak digunakan.

### KESIMPULAN

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* dengan model *ADDIE* yaitu meliputi *Analysis* (Analisis), *design* (Desain/Perancangan), *development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *evaluation* (Evaluasi).
2. Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dan layak digunakan sebagai penunjang sumber belajar atau media pembelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
3. Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* yang dikembangkan mampu meningkatkan efektifitas hasil belajar peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdullah. 2010. *Komunikasi Organisasi dalam Perspektif Teori dan Praktek*. Malang : UMM Press.
- Amrizal, R. S. H. N. 2017. Pengaruh Kepemilikan Institusional, Dewan Komisaris Independen, Komite Audit, dan Kualitas Audit Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, ISSN:2460- 0784. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ahmad Dahlan Jakarta.
- Anto, P., A. M. S., dan A. T. 2017. Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Desain*, 4(2), 92–99.
- Antonius B., Flores T., dan Rosramadhana N. 2017. *Sejarah Pariwisata*. Jakarta, Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Asrowi, H. A., dan H. M. 2019. The impact of using the interactive e- book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1.2245>.
- Bambang, R. 2012. *Dasar-dasar Pembelajaran*. Edisi 4. Yogyakarta: BPFE.
- Belawati, P. D., P., dan S. I. M. 2003. *Pengembang Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Daniel, D. B., dan Woody, W. D. 2013. *Etextbooks at what cost? Performance and use of electronic v. print texts*. *Computers and Education*, 62, 18–23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.016>.
- Fajar, L., 2008. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Graham, C. R., dan Klein, J. D. 2014. *Handbook of research on educational communications and technology*: Fourth edition. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition, 1– 1005.

<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>.

- Gunawan, I. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakim, R. N. 2021. Bencana Alam di Awal 2021, dari Longsor Sumedang hingga Gempa Sulbar. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/01/18/12393831/5-bencanaalam-di-awal-2021-dari-longsorsumedang-hingga-gempasulbar?page=a>.
- Hisbiyati, H., dan Khusnah, L. 2017. Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>.
- Jazuli. 2017. *Bahan Ajar Digital. Pengertian Bahan Ajar*. Kemendikbud.Permendikbud Th. 2016 No. 021 Ttg. Standar Isi Pend. Dasar Menengah. 1–4.
- Mukarom, Z., M. W. L.. (2016). *Membangun Kinerja Pelayanan Publik Menuju Clean Government and Good Governance*. Bandung: Pustaka Setia
- Nasution, T., dan Lubis, M. A. 2018. *Konsep Dasar IPS. In Konsep Dasar IPS*. Samudera Biru. <https://doi.org/10.21067/press.7.7>.
- Plomp, T., dan Nieveen, N. 2007. *An Introduction to Educational Design Research*.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press Richey.
- Riyanto, S., Lukman dan Subagyo. 2012. Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI*, 1(1):1-13.
- Rusnilawati. dan Gustiana, E. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantu Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. Profesi Pendidikan Dasar. 4(2). 190-202.
- Rustini, T. 2016. Model Interaktif Dalam Pembelajaran IPS. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2818>.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS (1st ed.)*. Penerbit Garudhawaca.
- Slavin, Robert, E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Lita. Bandung: Nusa Media.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. 2013. Modul Virtual: Multimedia Flip Book Dasar Teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*, 6, 101–116.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. 2021. PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI SD NEGERI SOJOPURO DALAM MASA COVID19. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)*, 1(1), 01-14. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i1.237>.
- Sumiharso, R., & Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Penerbit Pustaka Abadi.
- Suprihatiningrum, J. (2016). Strategi Pembelajaran. *Ar-Ruzz Media*.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.p>
- Suradisastra, D., Helius S., Sadeli, H. L. M., dan Hasan, M. 1992. *Pendidikan IPS 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., & Suaidah, H. L. (2021). *E-book of metacognitive learning strategies : design and implementation to activate student ' s self-regulation*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Jurnal Matematika*, 147-156.
- Winataputra U.S., dan D.W. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.