

## PENGEMBANGAN *LIFT THE FLAP BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR

Wanda Dwy Rezka<sup>a</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>a</sup>, Rosinar Siregar<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

**Correspondence:** wandawirezka4@gmail.com

### Abstract

*The aim of this research is to develop an Lift the Flap Book based on interactive multimedia in Civics learning material on rights and obligations as citizens of the fifth grade of elementary school. The development of this Flap Book uses the Research and Development method with the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The techniques of collecting data used in this research are interviews and questionnaires. The assessment was carried out by involving three experts, an expert material lecturer, an expert media lecturer, and expert linguist lecturer, and eleven students of fifth grade at SDN Bendungan Hilir 05. Data analysis technique used in this research is descriptive statistical. The results indicated the Lift the Flap Book based on interactive multimedia for the material expert test got a percentage of 76.9%, the media expert test was 97.2%, and the linguist expert test was 70.5%. The percentage of student trials for the One to One stage is 97.5%, and 88.4% for the Small Group. Lift the Flap Book based on interactive multimedia is considered very feasible, so that it can be used by students in learning for Civics on material rights and obligations as citizens for fifth grade Elementary School.*

**Keywords :** *Research and Development, Lift The Flap Book, Interactive Multimedia.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa Lift The Flap Book berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat untuk kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan Flap Book ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara dan kuisioner. Penilaian dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, serta sebelas orang siswa kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan Lift The Flap Book berbasis multimedia interaktif untuk uji ahli materi mendapatkan persentase sebesar 76,9%, uji ahli media 97,2%, dan uji ahli Bahasa 70,5%. Persentase uji coba siswa untuk tahap One to One sebesar 97,5%, dan Small Group 88,4%. Lift The Flap Book berbasis multimedia interaktif ini dinilai sangat layak, sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat kelas V Sekolah Dasar.

**Katakunci:** Penelitian dan Pengembangan, *Lift The Flap Book*, Multimedia Interaktif.

### Pendahuluan

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pendidikan adalah proses bagi anak atau siswa untuk mengembangkan dirinya menjadi pribadi yang lebih baik. Proses pengembangan diri siswa bukan sesuatu yang instan, didalam proses pengembangan diri terdapat proses pendidikan

---

yaitu proses siswa memperoleh ilmu pengetahuan, proses mengenal diri dan lingkungannya, proses siswa mampu menempatkan dirinya di masyarakat, dan proses menjadi warga negara yang baik yang sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki suasana dan proses pembelajaran yang menarik, sehingga siswa menjadi aktif dan siswa mampu mengembangkan potensi dirinya dengan maksimal. Salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat mewujudkannya yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Maulana Arafat Lubis (2020:20) dalam kurikulum 2013 mata pelajaran PPKn menjadi mata pelajaran wajib karena pada abad ke-21 diharapkan mampu membentuk siswa SD/MI menjadi seseorang yang berkarakter, bermoral, berakhlak, beretika, maupun berperilaku sopan santun. PPKn adalah pelajaran yang di dalamnya terdapat materi terkait pembentukan karakter siswa yang diharapkan siswa tersebut mampu menjadi warga negara yang baik. Menurut Rohani (2019:7), proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Maka, media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat diidentifikasi menjadi beberapa jenis antara lain adalah media pembelajaran audio, visual, dan audio visual. Media yang sering digunakan oleh guru adalah media pembelajaran visual. Hal ini sesuai dengan analisis kebutuhan berdasarkan keterangan dari guru kelas V SDN Benhil 05 Pagi yaitu media pembelajaran yang digunakan guru adalah berupa buku seperti buku bupena.

Namun, pada masa kini pendidikan di Indonesia masih memiliki banyak permasalahan yang berdampak pada siswa di Indonesia. Menurut Heri Widodo (2015:294-295), secara praktis kenyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia dewasa ini mengalami banyak tantangan dan masalah. Secara otomatis kondisi ini berdampak langsung dengan lulusan yang dihasilkan karena dengan rendahnya mutu pendidikan maka rendah pula kualitas lulusan yang dihasilkan. Menurut Riza Yonisa Kurniawan (2016:1415-1416) masih kurangnya kualitas pendidikan Indonesia dimata dunia membuktikan bahwa pendidikan di Indonesia masih harus diperhatikan dan dikembangkan, faktor yang berpengaruh terhadap kualitas pendidikan yaitu guru yang memadai, sarana dan prasarana pendidikan, fasilitas penunjang pendidikan, kondisi perekonomian keluarga, serta keadaan peserta didik itu sendiri. Pada masa pembelajaran secara daring, pada proses pembelajaran jarak jauh siswa menjadi kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran salah satunya adalah buku. Menurut Guru kelas V SDN Benhil 05 Pagi buku yang digunakan selama pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh adalah hanya buku Bupena, maka guru berharap adanya buku lain yang menunjang pembelajaran di kelas terutama buku berbentuk digital.

Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi pembelajaran PPKn yang seharusnya diterima siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *Lift The Flap Book*. peneliti tertarik untuk membuat *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif agar siswa tetap dapat menambah wawasan dan menambah minat bacanya dengan membaca E-Book yang menarik dan isinya sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah, sehingga siswa tetap dapat terhubung dengan pembelajaran di sekolah walaupun dengan media buku cerita yang menyenangkan. *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran selama pembelajaran offline karena sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 yang menggunakan *Blended Learning*. Keunggulan dari media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif adalah *Flap Book* yang biasanya tersedia dalam bentuk cetak dibuat kedalam bentuk digital yang akan memudahkan siswa untuk mengakses buku tersebut. Buku ini juga berisi cerita yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa yang berkaitan dengan hak dan kewajiban siswa di lingkungan rumah sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital. Maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian tentang “Pengembangan Lift the Flap Book berbasis multimedia interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan (2020:4), Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang mengembangkan produk, teori, model, dan sebagainya untuk mendapatkan produk baru yang lebih inovatif atau menyempurnakan yang sudah ada sebelumnya. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE Secara prinsip menurut Branch, 2009 dalam Tri Handayati model ini menggunakan tahap-tahap 1) Analysis (Analisis); 2) Design (desain/perencanaan); 3) Development (pengembangan); 4) Implementation (implementasi/eksekusi); 5) Evaluation (evaluasi/umpan balik).

Responden merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat beberapa responden, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi yang merupakan dosen Universitas Negeri Jakarta, guru kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi, serta siswa kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi.

Berdasarkan metode dan model yang dilakukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Pengumpulan data yang dilakukan terkait efek dari produk yang dikembangkan mengenai pengembangan Lift the Flap Book berbasis multimedia interaktif dilakukan melalui 2 (dua) tahap uji coba, yaitu one to one dan small group.

Lift the Flap Book berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar adalah hasil yang diperoleh dari uji ahli, diantaranya ahli materi PPKn, ahli media, ahli bahasa dan penilaian guru SD serta uji coba lapangan pada siswa kelas V SD dengan mengisi kuesioner berupa rating scale.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan evaluasi formatif. Menurut A. Muri Yusuf (2015:16) evaluasi formatif merupakan pengumpulan data selama penyusunan dan uji coba. Dengan tujuan agar peneliti dapat melihat kekurangan (deficiency) dalam pelaksanaan kegiatan, serta memantau proses pelaksanaan, sehingga akan dapat membantu dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas produk. Evaluasi formatif menggunakan tiga tahap yaitu oleh expert review ahli, one to one dan small group.

Untuk menghitung skor rata-rata pengujian materi, pengujian bahasa, dan pengujian media serta penggunaan Lift the Flap Book berbasis multimedia interaktif akan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah peneliti memberikan kuesioner, peneliti akan menafsirkan data kualitatif menjadi data kuantitatif menggunakan acuan berikut ini:

0% - 25%	= kurang baik
25% - 50%	= Cukup baik
50% - 75%	= Baik
75% - 100%	= Sangat baik

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media Lift the Flap Book berbasis media interaktif dilaksanakan dengan metode penelitian Reaserch and Development (R&D). Hasil penelitian

pengembangan ini adalah produk berupa buku cerita *Lift the Flap Book* berbasis media interaktif, buku cerita ini digunakan sebagai media pembelajaran tambahan berupa buku digital yang dapat diakses melalui gadget dan pc. *Lift the Flap Book* berbasis media interaktif ini berisi pembelajaran PPKn pada tema 4 yaitu Sehat Itu Penting materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.

Pengembangan produk ini adalah buku cerita *Lift the Flap Book* berupa multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar dan berisi materi pembelajaran PPKn yang sesuai dengan kurikulum 2013. Peneliti juga memperhatikan gambar ilustrasi, warna, serta ukuran huruf yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar.

*Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif ini dibuat dengan aplikasi Adobe Animate dengan bentuk landscape. Dengan jenis Arial, Comic Sans MS, dan Eras Bolt ITC. terdapat 6 pilihan menu yaitu tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi, kata pengantar, profil, dan game. Ilustrasi yang dipilih disesuaikan dengan cerita yang ada dan menggambarkan lingkungan yang dekat dengan siswa serta penggambaran yang digunakan dengan warna-warna yang cerah agar lebih menarik perhatian siswa.

Berdasarkan tahapan dalam model pengembangan ADDIE, tahap yang pertama dilakukan adalah Analysis (Analisis), pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan memberikan kuisioner kepada guru kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi untuk menganalisis kebutuhan siswa kelas V di SDN Bendungan Hilir 05 Pagi. Peneliti mendapatkan hasil analisis berupa analisis kebutuhan siswa, analisis materi, dan analisis peserta didik (siswa). Hal ini berguna untuk melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu Design (Perancangan), pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal yaitu merumuskan tujuan, menentukan media dan menyusun garis besar, dan menyusun garis besar isi yaitu membuat cerita yang berkaitan dengan materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat untuk dimasukkan ke dalam *Flap Book*.

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu Development (Pengembangan), dalam tahapan pengembangan terdapat tiga tahapan lagi di dalamnya yaitu tahap pra produksi yang dilakukan dengan mengumpulkan materi dan informasi yang akan digunakan pada produk, selanjutnya tahap produksi yaitu dengan merancang *Flap Book* dengan membuat cerita dan diaplikasikan ke dalam bentuk Software, tahap berikutnya adalah pasca produksi yaitu peneliti melakukan uji ahli terhadap *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif dengan melibatkan ahli Bahasa, ahli materi, ahli media, dan guru kelas V. Hasil uji ahli memperoleh penilaian dan saran perbaikan oleh para ahli. Skor kelayakan persentase yang diperoleh adalah 76,9% oleh ahli materi, 70,5% oleh ahli Bahasa, 97,2% oleh ahli media, dan 95,6% oleh guru kelas V dengan skor total keseluruhan yang didapat adalah 85,1%. Dari hasil tersebut menunjukkan *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif termasuk kategori sangat baik.

**Tabel 1. Hasil Validasi Uji Para Ahli**

	Tahap Uji Coba	Hasil	Kriteria
Uji Ahli	Ahli Materi	76,9%	Sangat Baik
	Ahli Bahasa	70,5%	Baik
	Ahli Media	97,2%	Sangat Baik
	Guru Kelas V	95,6%	Sangat Baik
	<b>Rata-Rata</b>	85,1%	Sangat Baik

Tahap keempat yang dilakukan yaitu Implementation (Implementasi), yaitu produk yang telah diuji dan direvisi kemudian diimplementasikan kepada responden yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 05 Pagi dengan melakukan dua tahapan yaitu One to One dan Small Group. Peneliti memberikan kuisioner secara online kepada siswa dan memperoleh persentase 97,5% hasil uji coba One to One, dan 88,4% hasil uji coba Small Group, selain itu saat di kelas siswa menunjukkan respon yang sangat positif dan siswa merasa senang dapat mencoba produk *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif ini. Berdasarkan hasil uji coba dengan persentase tersebut maka produk yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik

**Tabel 2. Hasil Data Kuisioner Respon Siswa**

No.	Responden	Hasil	Kriteria
1.	<i>One to One</i>	97,5%	Sangat Baik
2.	<i>Small Group</i>	88,4%	Sangat Baik

Tahap kelima yang dilakukan yaitu Evaluation (Evaluasi), pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yang digunakan dalam pengembangan ini dengan mendapat hasil dari expert review yang terdiri dari tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan guru kelas V SD. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan revisi produk terhadap uji ahli dan siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan data *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif memiliki hasil rata-rata sebesar 85,1% dalam uji ahli atau expert review bila dideskripsikan maka termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan, dan berdasarkan hasil dari kuisioner kepada siswa kelas V memiliki hasil kategori sangat baik, maka media belajar tambahan ini layak untuk dikembangkan dan digunakan

### Simpulan dan Rekomendasi

Peneliti mengembangkan media pembelajaran tambahan yaitu *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan melibatkan para ahli yaitu ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli media yang merupakan dosen dari Universitas Negeri Jakarta; Siswa kelas V Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 05 Pagi; dan guru kelas V dari Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 05 Pagi. Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, Analysis (Analisis); Design (Perancangan); Development (Pengembangan); Implementation (Implementasi); dan Evaluation (Evaluasi).

Dari hasil yang didapat peneliti setelah menganalisis dan mengevaluasi berdasarkan hasil keseluruhan terhadap produk pengembangan *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media belajar tambahan dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

### Daftar Pustaka

- Handayati Tri. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Suplemen History Of Mathematics. Banyumas: Pena Persada.
- Kurniawan, Riza Yonisa. 2016. Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru. Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASPI) VIII.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0. Jakarta: Kencana.

- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.
- Riyanto, slamet. Hatmawan, Aglis, Anhdita.2020 Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen (Yogyakarta: Deepublish).
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Widodo, Heri. (2015). Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). Cendekia Vol. 13 No. 2.
- Yusuf, A Muri. (2015). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan. Jakarta: Kencana.