



Efektivitas Flipbook Interaktif Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Silvi Amakia Arwin¹, Muhamad Basori², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Silyamakia09@gmail.com¹, muhamadbasi@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to: (1) determine the validity of an interactive flipbook on the topic of rights and obligations for fourth-grade students at SDN Mlancu 2. (2) determine its practicality and (3) determine its effectiveness. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included questionnaires and surveys. Data analysis was conducted through validation tests by material and media experts, practicality tests by teachers and students, and effectiveness tests based on pre-test and post-test results. The results showed that the interactive flipbook was highly valid with a percentage of 91.1% (material expert) and 89.3% (media expert), and highly practical with a percentage of 92% (teacher) and 87.3% (students). In the pre-test, only 6 students achieved mastery, resulting in a classical completeness rate of 26%. After using the flipbook, all 23 students achieved scores above 75 in the post-test, reaching a 100% classical completeness rate. Thus, the interactive flipbook is declared valid, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Flipbook, Hak dan Kewajiban

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui kevalidan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2. (2) Untuk mengetahui kepraktisan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2. (3) Untuk mengetahui keefektifan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* mengacu model ADDIE yang meliputi beberapa tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan kuisioner. Teknik analisis data diperoleh dari hasil uji kevalidan, ahli uji kepraktisan guru dan peserta didik serta keefektifan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan *flipbook interaktif* sangat valid dengan persentase 91,1% (ahli materi) dan 89,3% (ahli media), sangat praktis dengan persentase 92% (guru) dan 87,3% (siswa uji luas), pada nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa ada 6 anak tuntas dan 17 tidak tuntas, setelah dilakukannya perhitungan dari 6 anak tuntas pada *pre-test* memperoleh persentase 26%. Sedangkan di *post-test* semua siswa dari 23 siswa seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai 100%. Dengan demikian, *flipbook interaktif* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif, Hak dan Kewajiban



PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat". Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti, dkk (2022:2).

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan yang disebabkan berbagai alasan, diantaranya adalah tuntutan perkembangan zaman dan kebijakan pemerintah untuk memperbarui dan memodifikasi kurikulum pendidikan secara berkala dalam suatu periode tertentu. Kurikulum tersebut disikapi secara positif oleh para pengajar atau guru, karena guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan yang terlibat langsung dalam mengembangkan, memantau, dan melaksanakan kurikulum sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Guru sebagai pelaku utama pendidikan diwajibkan memenuhi kewajibannya sebagai pendidik professional, dan tentu saja sebagai pengembang kurikulum (Niarti N, 2017).

Berdasarkan hasil Observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Mlancu 2 sebagian besar sumber belajar siswa hanya buku paket yang ada disekolah. Minat belajar siswa juga di pengaruhi oleh kurangnya minat membaca karena sedikitnya sumber belajar yang menarik bagi siswa. Wawancara dengan guru juga menjelaskan bahwa anak-anak lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktik atau melakukan kegiatan yang melibatkan mereka secara langsung dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya terfokus pada guru dan buku.



Bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran tidak hanya dalam bentuk buku berdasarkan edisi cetak. Bahan ajar non cetak juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran misalnya dalam bentuk elektronik. Bahan ajar digital atau elektronik dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link untuk dapat digunakan siswa (Rizal, 2022). Saat ini, bahan ajar elektronik dapat mudah di dapat dengan tersedianya peralatan jaringan teknologi informasi. Salah satu bentuk bahan ajar yang menarik yaitu *flipbook*. *Flipbook* adalah bentuk media animasi elektronik yang disusun dalam tumpukan kertas atau buku yang tampak bergerak saat dibuka.

Hak merupakan segala sesuatu yang harus diterima dan harus dimiliki bagi semua warga negara sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh warga negara sesuai dengan aturan yang berlaku dengan bertanggung jawab (Lega et al., 2025). Hak dan kewajiban harus berjalan bersamaan, seseorang akan mendapatkan haknya jika dia memenuhi kewajibannya begitupun sebaliknya seseorang dapat dicabut hak jika dia tidak memenuhi kewajibannya. Setiap hak diikuti oleh kewajiban, selain memiliki hak sebagai anggota keluarga, kita juga memiliki kewajiban. Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan untuk memperoleh hak. Di dalam kewajiban kita, ada hak orang lain. Dengan melaksanakan kewajiban berarti kita ikut menjaga hak orang lain. Oleh karena itu kita harus melaksanakan kewajiban terlebih dahulu sebelum menuntut hak.

METODE

Desain penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan, atau yang biasa dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan serangkaian tahap atau prosedur yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dievaluasi. Produk yang dikembangkan tidak selalu berupa perangkat keras, tetapi bisa juga berupa buku, modul, atau materi pembelajaran di kelas (Nurdin S, dkk, 2023).



Model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan adalah model ADDIE. Proses penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena umum digunakan untuk pengembangan pendidikan. Selain itu, model ADDIE dinilai lebih masuk akal dan komprehensif dibandingkan model lainnya. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti template, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
Sumber: Kusmharti.D (2022)

Tahap Analisis (*Analyze*) Pada model penelitian pengembangan ADDIE, tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan untuk merancang produk baru, baik berupa model, metode, media, maupun bahan ajar. Analisis ini juga meliputi peninjauan kelayakan serta berbagai persyaratan yang diperlukan dalam pengembangan produk. Pembuatan produk baru biasanya didorong oleh berbagai permasalahan, seperti ketidaksesuaian produk lama dengan kebutuhan pengguna, lingkungan belajar, perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik, serta faktor-faktor lainnya.

Tahap Rancangan (*Design*) desain dengan dilakukan perancangan konsep dan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk secara sistematis. Setiap komponen produk dirancang secara detail, dan petunjuk untuk penerapan atau pembuatan produk dituliskan dengan jelas. Pada tahap



ini, rancangan masih berupa konsep dan akan menjadi landasan untuk tahap pengembangan berikutnya.

Tahap Pengembangan Development merupakan tahap dilakukannya pengembangan produk berdasarkan disain awal pengembangan yang dilakukan. Pada tahap pengembangan ini perlu dilakukannya pembuatan produk Flipbook Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban berdasarkan rancangan produk yang dibuat pada tahap *design* atau rancangan. Setelah pembentukan, produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika belum memenuhi kriteria valid yang ditentukan, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli hingga memenuhi kriteria valid.

Tahap implementasi (*Implementation*) adalah tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan melalui beberapa tahap (termasuk tahap verifikasi oleh ahli media dan materi) untuk memastikan kesesuaian produk sebelum diterapkan kepada siswa. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengevaluasi respon guru dan siswa setelah menggunakan bahan ajar, serta menilai kepraktisan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 5 siswa kelas IV, dan uji coba luas yang melibatkan 23 siswa kelas IV.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) pada tahap pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memperoleh masukan atau tanggapan dari pengguna produk. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan flipbook interaktif yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mlancu 2 Dsn Mlancu, Kec. Kandangan, Kab. Kediri Prov. Jawa Timur. Pada bulan Juni 2024. Subjek penelitian guru kelas IV dan siswa kelas IV berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) Angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media untuk menilai kevalidan *flipbook Interaktif*. (2) Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa Untuk Mengetahui Kepraktisan *flipbook interaktif*. (3) test berupa soal Pre-test dan Post-test untuk menilai Keefektifan *flipbook interaktif*. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian, selanjutnya akan



dianalisis untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kevalidan *Flipbook Interaktif*

Kevalidan *flipbook interaktif* telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi media memperoleh skor 91,1%. Sedangkan dari hasil validasi materi yang telah dilakukan memperoleh skor 89,3%.

Nilai Kevalidan Rata-rata =

$$\frac{91,1 + 89,3}{2} =$$

Berdasarkan dari rata-rata hasil validasi ahli materi dan media adalah 90,2%. Disimpulkan *flipbook interaktif* sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Kepraktisan *Flipbook Interaktif*

Aspek kepraktisan media dievaluasi melalui data respon yang diperoleh dari siswa dan guru pada tahap uji coba terbatas dan luas. Hasil evaluasi dijabarkan berikut.

1) Respon Siswa pada Uji Coba Luas

Berdasarkan pelaksanaan uji coba luas yang melibatkan sebanyak 23 orang siswa, menunjukkan bahwa *flipbook interaktif* materi hak dan kewajiban mendapatkan persentase 87,3%.

Disimpulkan penggunaan *flipbook interaktif* tergolong dalam kategori sangat praktis, karena berada pada kriteria pencapaian 85,01% - 100,00%. *Flipbook interaktif* dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa saat pembelajaran. Ini memperlihatkan *flipbook interaktif* sangat praktis digunakan pembelajaran.



2) Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas

Berdasarkan data hasil angket menunjukkan bahwa *flipbook interaktif* materi hak dan kewajiban mendapatkan persentase 92%. Disimpulkan penggunaan *flipbook interaktif* tergolong dalam kategori sangat praktis, karena berada pada kriteria pencapaian 85,01% - 100,00%.

3. Keefektifan *Flipbook Interaktif*

Keefektifan *flipbook interaktif* dievaluasi melalui analisis hasil tes awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) pada siswa di dua tahap, yakni uji coba terbatas dan luas. Tujuan pemberian kedua jenis tes ini adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penguasaan materi siswa setelah memakai media pembelajaran *flipbook interaktif*.

Berdasarkan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*, rata-rata nilai *pre-test* 71,3, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 89,5. Dengan demikian ada peningkatan signifikan. Pada nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal ada 6 siswa dinyatakan tuntas, sementara 17 belum, setelah dilakukannya perhitungan dari 6 anak tuntas *pre-test* memperoleh presentase 26%. Sedangkan di *post-test* semua siswa dari 23 siswa seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 100%. Maka penggunaan *flipbook interaktif* dinyatakan efektif untuk materi hak dan kewajiban.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kualitas pengembangan *flipbook interaktif* materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan ahli materi memberikan nilai rata-rata 91,1% dan ahli media 89,3%, keduanya berkategori sangat valid. Rata-rata keseluruhan kedua validasi 90,2%, yang mengindikasikan *flipbook interaktif* sangat layak digunakan media pembelajaran.

Respon siswa pada uji coba luas memperoleh rata-rata skor 87,3%. sedangkan respon guru memperoleh rata-rata skor sebesar 92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flipbook interaktif* tergolong



dalam kategori sangat praktis, karena berada pada kriteria pencapaian 85,01% - 100,00%.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*, rata-rata nilai *pre-test* 71,3, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 89,5. Dengan demikian ada peningkatan signifikan. Di nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa ada 6 anak tuntas dan 17 tidak tuntas, setelah dilakukannya perhitungan dari 6 anak tuntas pada *pre-test* memperoleh persentase 26%. Sedangkan di *post-test* semua siswa dari 23 siswa seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai 100%. Disimpulkan produk *flipbook interaktif* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk siswa

Diharapkan adanya *flipbook interaktif*, siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

2. Saran untuk guru

Flipbook interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk salah satunya alternatif variasi bahan ajar guna mendukung kegiatan pembelajaran.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Modul yang dikembangkan hanya terbatas materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diharapkan ke depannya modul dapat dikembangkan pada materi lebih beragam maupun luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Niarti, N. 2017. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), 4(6), 7911-7915.



Rizal, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar *Flipbook* Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 252–256.
<https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>

Lega, N., Putra, J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., Sidik, H., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar, 2(2), 73–79.

Nurdin, S., Cibro, N. A., & Oviana, W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sd/Mi. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 5(1), 37-52.

Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2022). Pengembangan Modul Digital Berbasis Self-Regulated Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* , 13 (1), 211-220.