

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI KERAGAMAN  
SUKU BANGSA INDONESIA MATA PELAJARAN PPKN  
UNTUK SISWA KELAS IV MI MA'ARIF 18**

**Lutfiatun Nasiroh, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah**

Universitas Ma'arif Lampung  
lutfiatunnasiroh29@gmail.com

---

**Abstract**

This study was motivated by students' low understanding of the material on the ethnic diversity of Indonesia due to learning that remains conventional and the minimal use of engaging media. This study aims to develop flipbook-based learning media, analyze the feasibility of the developed media, and examine the improvement in the understanding of fourth-grade students at MI Ma'arif 18 Trimurjo. This study employed the Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and involved 21 students selected through the saturated sampling technique. Data were collected through interviews, questionnaires, tests (pretest and posttest), and documentation, and were then analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the developed flipbook media obtained a very valid category from the media expert with an average score of 4.71 (94.28%) and from the material expert with an average score of 4.83 (96.67%). The use of flipbook media was also proven to increase students' activeness, interest, and understanding, as indicated by improved abilities in the cognitive indicators of Bloom's Taxonomy, namely remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating. These findings indicate that visual- and interactive-based learning media are effective in improving the quality of the learning process and learning outcomes. Thus, flipbook media are feasible and effective for improving students' understanding of the material on the ethnic diversity of Indonesia and provide theoretical and practical contributions to the development of more engaging, interactive, and meaningful learning.

**Keywords:** Flipbook; Ethnic Diversity; Learning Media; Student Understanding; Elementary School

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman suku bangsa di Indonesia akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*, menganalisis kelayakan media yang dikembangkan, serta mengkaji peningkatan pemahaman siswa kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan melibatkan 21 siswa yang dipilih melalui teknik *sampling* jenuh. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dari ahli media dengan rata-rata skor 4,71 (94,28%) dan dari ahli materi dengan rata-rata skor 4,83 (96,67%). Penggunaan media *flipbook* juga terbukti meningkatkan keaktifan, minat, dan pemahaman siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan pada indikator kognitif Taksonomi Bloom, yaitu *remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, dan creating*. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, media *flipbook* layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

**Kata Kunci:** *Flipbook*; Keragaman Suku Bangsa; Media Pembelajaran; Pemahaman Siswa; Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Secara global, proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan perilaku dan pola pikir peserta didik agar siap menghadapi tantangan di masa depan (Amelia, 2023). Pendidikan merupakan suatu proses yang direncanakan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, nilai-nilai karakter, serta keterampilan yang dibutuhkan agar peserta didik mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, menjadi individu yang mandiri, serta warga negara yang bertanggung jawab (Banurea et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul.

Terdapat sebuah pepatah yang menyatakan bahwa “belajar di usia dini ibarat mengukir di atas batu.” Pepatah ini menggambarkan bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memiliki dampak yang kuat dan bersifat jangka panjang terhadap perkembangan peserta didik (Novianti & Tirtoni, 2024). Oleh karena itu, guru di tingkat sekolah dasar dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan memahami materi secara mendalam

(Anengsih et al., 2025). Meskipun proses tersebut tidak mudah, hasilnya akan melekat dalam diri peserta didik dan membentuk dasar pemikiran mereka di masa yang akan datang.

Dalam perspektif keislaman, pentingnya aktivitas berpikir dan menuntut ilmu juga ditegaskan dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.

﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱ ﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Qs. Al – Mujadilah ayat 11.)

Ayat ini menjadi landasan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan kualitas intelektual dan spiritual manusia (Fatimah & Sulisno, 2026). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran (Roza et al., 2023). Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik (Widari, 2023). Hal ini menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menggunakan metode maupun media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kaban, 2025).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas materi, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting

dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik (Hasanah et al., 2024).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PPKN di sekolah dasar adalah keragaman suku bangsa di Indonesia (Inayah et al., 2024). Materi ini memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi, persatuan, serta kesadaran kebhinekaan. Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman memiliki berbagai suku bangsa dengan karakteristik budaya yang berbeda-beda (Aprianti et al., 2025). Oleh karena itu, pemahaman terhadap keberagaman menjadi hal yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman suku bangsa masih rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa disertai penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif, serta membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Peserta didik hanya mampu memahami konsep secara umum tanpa mampu memberikan contoh konkret atau membedakan keberagaman suku bangsa di Indonesia.

Pemahaman merupakan kemampuan peserta didik dalam menerima, mengolah, serta menjelaskan kembali informasi yang diperoleh. Peserta didik dikatakan memahami suatu materi apabila mampu mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara konkret dan menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis flipbook. Flipbook merupakan media visual yang menyajikan kombinasi teks, gambar, serta elemen multimedia seperti audio dan video, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Sundari & Fatonah, 2025). Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Melita Khusnul Amalia menunjukkan bahwa media flipbook mampu meningkatkan fokus, semangat belajar, serta keaktifan peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar (Amalia et al., 2023). Penelitian oleh Hesti Ratna Sari juga

mengungkapkan bahwa pengembangan media flipbook pada materi keragaman budaya di Indonesia berhasil dilaksanakan secara sistematis dan dinyatakan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran PKn (H. R. Sari & Wibawa, 2024). Selain itu, penelitian Retno Juliani menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik menekankan pada aspek pemahaman peserta didik secara mendalam. Selain itu, pengembangan media flipbook belum difokuskan pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia untuk siswa kelas IV, serta belum sepenuhnya menghadirkan visualisasi konkret yang mampu membantu peserta didik memahami keberagaman secara kontekstual.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook yang secara khusus dirancang untuk materi keragaman suku bangsa di Indonesia pada mata pelajaran PPKN kelas IV. Media ini dilengkapi dengan visualisasi gambar yang menarik, contoh konkret, serta penyajian materi yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengkaji peningkatan pemahaman peserta didik sebagai fokus utama, bukan hanya hasil belajar secara umum.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook, menganalisis kelayakan media yang dikembangkan, serta mengkaji peningkatan pemahaman peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis flipbook dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Bua, 2024).

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and

Carey (Amriyah et al., 2026). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di kelas berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Selanjutnya, pada tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran flipbook dengan menyusun materi keragaman suku bangsa di Indonesia, membuat storyboard, serta mendesain tampilan media menggunakan aplikasi Canva dengan format A4 (*landscape*) dan model standing flipbook.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk awal flipbook yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah itu, tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media flipbook kepada siswa kelas IV dalam kegiatan pembelajaran PPKN. Pada tahap ini, siswa menggunakan media yang telah dikembangkan dan memberikan respon terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna, serta melihat peningkatan pemahaman siswa melalui perbandingan hasil pretest dan posttest.



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Gambar 1 merupakan desain penelitian R&D model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV

MI Ma'arif 18 Trimurjo yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan validator yang terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Angket digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi serta untuk mengetahui respon pengguna terhadap media flipbook dengan menggunakan skala Likert 1–5. Tes yang digunakan berupa pretest dan posttest dengan jumlah 10 soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan hasil pekerjaan siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan respon pengguna dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Selain itu, data hasil pretest dan posttest dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media flipbook dalam pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase kelayakan. Nilai rata-rata diperoleh menggunakan rumus  $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata

$\sum X$  : Jumlah skor yang diperoleh

$N$  : Jumlah item/aspek yang dinilai

Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus  $P = \frac{\Sigma \text{Skor diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimum}} \times 100\%$

Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat validitas untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun kriteria Kriteria kelayakan secara deskriptif adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria kelayakan secara deskriptif**

Kriteria Nilai	Tingkat validitas
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21% - 40%	Tidak valid, tidak boleh di pergunakan karena di revisi besar
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

Berdasarkan Tabel 1, kriteria kelayakan digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat validitas media yang dikembangkan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Kategori “sangat valid” menunjukkan bahwa media dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan kategori di bawahnya memerlukan perbaikan dengan tingkat revisi yang berbeda, hingga pada kategori “tidak valid” dan “sangat tidak valid” yang menandakan media tidak layak digunakan.

## HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tahapan validasi oleh ahli media, ahli materi, serta pengumpulan data kualitatif melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV MI Ma’arif 18 Trimurjo. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Table 2. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Validator	Skor Total	Skor Maks	Rata-rata	Presentase	Kategori
Ahli Media	33	35	4,71	94,28%	Sangat Valid
Ahli Materi	29	30	4,83	96,67%	Sangat Valid

Tabel 2 merupakan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 33 dari skor maksimal 35 dengan nilai rata-rata 4,71 dan persentase 94,28% yang berada pada kategori sangat valid. Penilaian ini mencakup aspek tata letak, desain visual, kejelasan penyajian soal, daya tarik media, fleksibilitas penggunaan, kemampuan menarik perhatian, serta kemampuan mendorong siswa berpikir kritis. Sebagian besar aspek memperoleh skor maksimal, yang menunjukkan bahwa media memiliki kualitas visual yang baik, sistematika penyajian yang jelas, serta mampu berfungsi secara optimal sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh skor total sebesar 29 dari skor maksimal 30 dengan nilai rata-rata 4,83 dan persentase 96,67% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, kemenarikan ilustrasi, sistematika penyajian materi, serta kemampuan media dalam memfasilitasi eksplorasi pemahaman siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media flipbook telah memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan dalam pembelajaran.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah yang mengungkapkan bahwa kondisi sarana dan prasarana sekolah relatif mendukung pelaksanaan pembelajaran, seperti tersedianya perpustakaan, kipas angin di setiap ruang kelas, serta penggunaan proyektor sebagai media bantu. Selain itu, sekolah juga menerapkan program pembiasaan religius seperti kegiatan mengaji sebelum pembelajaran yang terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi keagamaan siswa. Dari sisi strategi pembelajaran, guru juga telah menerapkan penguatan materi melalui kegiatan pengulangan sebelum pembelajaran dimulai.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media flipbook, pembelajaran PPKN cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang variatif, dengan dominasi penggunaan buku pedoman. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pemahaman materi, terutama karena minimnya unsur visual dalam pembelajaran. Namun, setelah penggunaan media flipbook, terjadi perubahan yang cukup signifikan, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam bertanya, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran. Keberadaan elemen visual berupa gambar dan tampilan yang menarik dalam media flipbook terbukti mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret.



**Gambar 2. Dokumentasi Penelitian**

Gambar 2 menunjukkan kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook yang dilaksanakan di dalam kelas, di mana seorang guru atau peneliti memegang media flipbook yang telah dikembangkan dan didampingi oleh siswa-siswi yang mengenakan seragam hijau. Siswa tampak antusias dan berpose bersama, mencerminkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sekaligus menunjukkan tahap implementasi atau uji coba media dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara teoritis berdasarkan penilaian para ahli, tetapi juga memberikan dampak empiris terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran PPKN pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia menunjukkan hasil yang sangat positif baik dari aspek kelayakan maupun dari segi implementasi dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori “sangat baik”, yang

berarti secara teoritis media tersebut telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Selain itu, hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV juga menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran setelah penggunaan media flipbook.

Secara analitis, hasil validasi oleh ahli media dengan skor rata-rata 4,71 dan persentase 94,28% menunjukkan bahwa aspek visual dan desain dalam media flipbook berada pada kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip desain pembelajaran, seperti kejelasan tampilan, kesesuaian warna, keterpaduan antara teks dan gambar, serta daya tarik visual yang mampu menarik perhatian siswa. Dalam teori pembelajaran, media visual memiliki peran penting dalam membantu proses kognitif siswa, khususnya dalam tahap menerima dan mengolah informasi. Media yang dirancang secara menarik akan lebih mudah memfokuskan perhatian siswa sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih optimal. (Zakiyah & Mujtahidin, 2026) Dengan demikian, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media flipbook tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,83 dengan persentase 96,67% yang juga berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi dalam flipbook telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, materi yang disajikan telah memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Penyajian materi yang sederhana, komunikatif, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang tepat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penyajian materi yang konkret dan kontekstual sangat penting karena siswa masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (L. F. Sari et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media flipbook yang memadukan teks dan gambar menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa di Indonesia.

Jika dikaitkan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan tersebut telah tercapai. Hal ini diperkuat oleh temuan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa sebelum penggunaan media flipbook, pembelajaran

cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan pemahaman mereka terhadap materi masih rendah. Namun, setelah penggunaan media flipbook, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa.

Pemahaman siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif Taksonomi Bloom, yang meliputi mengetahui (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analysis*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Setiap butir soal dirancang untuk merepresentasikan kemampuan kognitif siswa pada masing-masing indikator tersebut, sehingga peningkatan pemahaman siswa dapat dianalisis secara bertahap dan komprehensif.

Jika ditinjau lebih mendalam berdasarkan indikator pemahaman dalam ranah kognitif, peningkatan yang terjadi pada siswa dapat dianalisis secara bertahap sesuai dengan Taksonomi Bloom (Chaerunnisa & Iskandar, 2024). Setiap indikator tidak hanya menunjukkan tingkat kemampuan berpikir siswa, tetapi juga dapat diamati melalui aktivitas pembelajaran yang dilakukan menggunakan media flipbook (Soka, 2025).

#### 1. Mengetahui (*Remembering*)

Pada tahap mengetahui, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengingat kembali informasi dasar yang telah dipelajari. Pada tahap ini, siswa mampu menyebutkan nama-nama suku bangsa di Indonesia serta ciri khas budaya yang dimiliki. Penerapannya terlihat ketika siswa menjawab soal-soal yang bersifat mengingat, seperti menyebutkan contoh suku bangsa atau daerah asalnya berdasarkan materi dalam flipbook.

#### 2. Memahami (*Understanding*)

Pada tahap memahami, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali informasi dengan bahasa sendiri. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi mulai memahami makna keragaman suku bangsa serta pentingnya hidup rukun dalam keberagaman. Penerapannya terlihat ketika siswa mampu menjelaskan isi materi yang telah dipelajari serta memberikan contoh sederhana tentang sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Mengaplikasikan (*Applying*)

Pada tahap mengaplikasikan, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata. Dalam penelitian ini, siswa mampu menghubungkan materi keragaman suku bangsa dengan kehidupan sehari-hari, seperti menunjukkan sikap saling menghargai perbedaan di lingkungan sekolah. Penerapannya terlihat ketika siswa menjawab soal berbasis situasi atau studi kasus sederhana yang berkaitan dengan kehidupan mereka.

### 4. Menganalisis (*Analysis*)

Pada tahap menganalisis, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menguraikan dan membedakan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih spesifik. Siswa mulai mampu membandingkan berbagai suku bangsa serta mengidentifikasi persamaan dan perbedaan budaya. Penerapannya terlihat ketika siswa mengerjakan soal yang meminta mereka membedakan ciri khas antar suku atau mengelompokkan suku berdasarkan wilayah tertentu.

### 5. Mengevaluasi (*Evaluating*)

Pada tahap mengevaluasi, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memberikan penilaian atau pertimbangan terhadap suatu kondisi. Siswa mampu menilai pentingnya menjaga persatuan dalam keberagaman serta memberikan pendapat terhadap perilaku yang mencerminkan sikap toleransi. Penerapannya terlihat ketika siswa menjawab soal yang berkaitan dengan penilaian sikap atau memberikan alasan terhadap suatu pernyataan.

### 6. Mencipta (*Creating*)

Pada tahap mencipta, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan ide atau karya baru berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh. Pada tahap ini, siswa mampu membuat karya sederhana seperti gambar, cerita, atau deskripsi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. Penerapannya terlihat dari hasil tugas siswa yang menunjukkan kreativitas dalam menggambarkan keberagaman budaya secara mandiri.

Secara keseluruhan, keenam indikator tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara dasar, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara bertahap. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif

mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara lebih mendalam dan bermakna (Susilo & Nasution, 2022).

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media flipbook memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi melalui tampilan visual yang menarik, sehingga siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri secara bertahap (Anengsih et al., 2025). Selain itu, penggunaan gambar dan ilustrasi dalam flipbook juga membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak dengan realitas yang lebih konkret, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah dan efektif.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu, temuan dalam penelitian ini menunjukkan konsistensi yang cukup kuat. Penelitian oleh Melita Khusnul Amalia menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook dapat meningkatkan fokus, semangat, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian oleh Hesti Ratna Sari yang menggunakan model ADDIE juga menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang juga menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media yang sangat layak digunakan.

Penelitian lain oleh Retno Juliani juga menunjukkan bahwa penggunaan flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan buku konvensional. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media flipbook mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori yang ada, tetapi juga memperkuat temuan empiris dari penelitian sebelumnya terkait efektivitas media flipbook dalam pembelajaran.

Namun demikian, terdapat kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Media flipbook yang dikembangkan berbentuk fisik (standing flipbook) dengan desain visual menarik menggunakan Canva serta dilengkapi ilustrasi kartun yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, materi yang disajikan

difokuskan pada keragaman suku bangsa dengan pendekatan kontekstual. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan relevan bagi siswa.

Dari segi implikasi, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan baik secara praktis maupun teoretis. Secara praktis, media flipbook dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas, cakupan materi yang masih sempit, serta pengukuran pemahaman yang belum menggunakan analisis statistik yang kompleks. Selain itu, waktu penelitian yang singkat juga menjadi kendala dalam mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media flipbook.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Media ini tidak hanya layak digunakan secara teoritis, tetapi juga terbukti mampu memberikan dampak positif dalam praktik pembelajaran di kelas.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Ma'arif 18 Trimurjo telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media flipbook memperoleh kategori sangat valid dari ahli media dengan rata-rata skor 4,71 dan persentase 94,28%, serta dari ahli materi dengan rata-rata skor 4,83 dan persentase 96,67%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, desain, kejelasan materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan implementasi di kelas, penggunaan media flipbook mampu meningkatkan keaktifan, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan mudah memahami konsep keragaman suku bangsa melalui visualisasi gambar yang konkret

dan menarik. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media flipbook yang layak serta meningkatkan pemahaman siswa telah tercapai secara optimal.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam bidang pendidikan dasar pada mata pelajaran PPKN. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif seperti flipbook dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemahaman siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis visual yang dikemas dalam bentuk sederhana namun efektif, khususnya pada materi keragaman suku bangsa yang membutuhkan visualisasi konkret.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah: (1) memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas; (2) mengembangkan media flipbook berbasis digital yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti audio dan video untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran; serta (3) melakukan penelitian lanjutan dengan menguji pengaruh media flipbook terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau hasil belajar jangka panjang. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks agar dapat mengukur pengaruh media secara lebih mendalam dan komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. K., Jumiyati, F., Rosita, N. A., & Wijayanti, M. D. (2023). Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 132–137. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82315>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Amriyah, C., Andrini, M., Sutriani, I., Kurniawati, E., Prasetyo, N. T., Jatmiko, A., & Meriyati. (2026). Analisis Perbandingan Model Desain Pembelajaran ADDIE dan Dick & Carey dalam Pengembangan Pembelajaran. *Paedagogie*, 21(1), 1677–1684. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16449>
- Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan

- Kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404–413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1514>
- Aprianti, D., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Album Budaya Nusantara pada Materi Keberagaman Budaya SDN 6 Wonosari, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1375–1387. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1014>
- Banurea, R. D. U., Simanjuntak, R. E., Siagian, R., & Turnip, H. (2022). Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 88–99. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/52>
- Bua, M. T. (2024). Karakteristik, tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas dan R&D. In *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* (pp. 50–61). Pradina Pustaka.
- Chaerunnisa, S., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 22–31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v14i2.19876>
- Fatimah, F., & Sulisno, S. (2026). Keutamaan Ilmu Dalam Perspektif Pendidikan Islam: Kajian Qs. Al Mujadilah Ayat 11. *JUTEQ: Jurnal Teologi & Tafsir*, 2(12), 1960–1975.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854>
- Inayah, N., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media E-Flipbook Materi Keragaman Sosial Budaya terhadap Sikap Toleransi Peserta Didik Kelas IV. *ISLAMIKA*, 6(4), 1655–1665. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5287>
- Kaban, D. E. B. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Bertingkat 2024/2025* [Skripsi, Universitas Quality Berastagi]. <http://portaluqb.ac.id:808/1398/>
- Novianti, E., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Media Buku Interaktif Digital terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–220. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1840>
- Roza, W., Sari, Y. G., Putra, B. E., & Putri, D. A. E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Media Pembelajaran di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Sari, H. R., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajaran PKn Materi Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia Kelas III SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 172–180. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16848>
- Sari, L. F., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Keberagaman Budaya pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 928–939. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37321>

- Soka, N. P. D. R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia (KEBUDI) Berbasis Flipbook Interaktif Bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No 1 Kerobokan Kelod* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/23791/>
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2025). Pengembangan Media Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 7(3), 570–585. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i3.455>
- Susilo, F., & Nasution, J. (2022). *Taksonomi dalam Perspektif Filsafat Ilmu*. Penerbit NEM.
- Widari, N. A. (2023). *Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/yr8mp>
- Zakiah, A. N. A., & Mujtahidin. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Budaya Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 560–569. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43640>