



Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD

Delfita Nur Aprilutfi

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

delfitaa12@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

18 April 2022

Disetujui :

21 April 2022

Dipublikasikan :

25 April 2022

ABSTRAK

Pendidikan adalah proses mempersiapkan siswa untuk mengejar tujuan mereka di masa depan. Pembelajaran daring adalah jenis pendidikan yang menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Media flipbook pada pembelajaran tema merupakan salah satu teknik untuk mempromosikan pembelajaran daring. Flipbook adalah lembaran digital dengan sumber daya pendidikan, video, dan gambar instruksional yang menjelaskan pembelajaran siswa. Flipbook tematik ini sesuai untuk pembelajaran PKN. Siswa yang memiliki rasa nasionalisme, patriotisme, cinta tanah air yang luhur, pikiran terbuka, kemandirian, dan daya cipta untuk negara dan bangsa dibentuk melalui pembelajaran PKN di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan membuat flipbook tematik untuk siswa kelas IV dengan pembelajaran PKN berbasis Fliphtml5. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini digunakan untuk menjelaskan topik flipbook tematik berbasis fliphtml5 sebagai sarana media bagi siswa kelas IV untuk belajar PKN.

Kata Kunci: media flipbook, tematik, PKN

ABSTRACT

Education is the process of preparing students to pursue their goals in the future. Online learning is a type of education that incorporates technology into the learning process. Flipbook media on theme learning is one of the techniques to promote online learning. Flipbook is a digital sheet with educational resources, videos, and instructional images that explain students' learning. This thematic flipbook is suitable for PKN learning. Learners who have a sense of nationalism, patriotism, love of the sublime homeland, open mind, independence, and creativity for the country and nation are formed through pkn learning in elementary school. This research aims to create a thematic flipbook for grade IV students with Fliphtml5-based PKN learning. This research is qualitative research. This qualitative research is used to explain the thematic flipbook topics based on fliphtml5 as a medium means for fourth graders to learn PKN.

Keyword: flipbook media, Thematic, PKN



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar untuk berkembangnya tingkah laku dan pola pikir siswa di masa depan. Pembelajaran daring adalah proses belajar yang meluas dengan menggunakan teknologi dan jaringan di rumah maupun di kelas. Guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman untuk mempraktikkan kondisi belajar yang menarik, menyenangkan, dan membuat siswa aktif ketika proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran daring membuat guru memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan sesuai dengan nilai kehidupan sehari-hari. Menurut (Rachmadtullah, R., Kusmaharti, D., Pramulia, P., & Susiloningsih, W, 2022) di pembelajaran daring pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran, dengan media pembelajaran dapat menambah pengalaman belajar bagi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Suryani, N., Setiawan, A., & Putri, A, 2018) adalah sarana menyalurkan informasi dan pesan dalam pembelajaran dari guru yang diberikan kepada siswa untuk siswa berpikir kritis dan mendorong siswa berani menyalurkan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Prajitno, S. H., ST, M. P., Ladyawati, E., & Fiantika, F. R, 2021) dengan berpikir kritis, siswa memiliki kemampuan memecahkan ide-ide atau permasalahan baru dalam kehidupan sehari-hari, maka dibentuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran juga dapat memancing siswa untuk mendapatkan ide-ide baru dan menghasilkan

karya-karya yang kreatif serta membangkitkan rasa nyaman ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menurut (Rachmadtullah, R., Azmy, B., Susiloningsih, W., Rusminati, S. H., & Irianto, A, 2021) adalah segala sesuatu untuk menyampaikan pesan berupa informasi materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Media dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar karena dimedia tersebut memberikan pesan berupa informasi materi pembelajaran sebagai bahan kajian dalam pembelajaran. Media yang cocok ketika pembelajaran daring adalah media *flipbook* tematik yang murah efisien dan mudah diakses pada saat pembelajaran. *Flipbook* adalah lembaran digital yang berisi materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa dibuat menarik dan lebih santai ketika belajar di rumah maupun di kelas. *Flipbook* menurut (Rahmawati, D., Wahyu, S., & Yushardi, Y, 2017) adalah lembaran yang menyajikan kata, kalimat, dan gambar yang berwarna untuk menarik perhatian siswa lebih fokus ketika belajar serta memudahkan siswa untuk belajar dimana saja. Media *flipbook* menurut (Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A, 2021) adalah hasil dari perkembangan teknologi berupa software membuka lembaran buku digital dengan banyak animasi, gambar, video, dan audio yang dirancang menarik dan interaktif untuk siswa, agar tercapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan dengan hasil belajar yang memuaskan ketika proses pembelajaran di rumah.

Pembelajaran tematik menurut (Zhoga, E. F. E., Fiantika, F. R., & Jatmiko, J, 2021) adalah pembelajaran yang berisi budaya kebiasaan masyarakat sesuai sila pancasila dan nilai yang terkandung dalam sila pancasila, dan dapat dilestarikan dengan mengaitkan peran siswa pada pembelajaran-pembelajaran yang ada di sekolah khususnya pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik ketika pembelajaran daring mengajak siswa mengaitkan peran siswa pada kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran tematik guru memulai kegiatan dengan masuk ke dunia siswa yaitu dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan stimulus dan daya ingat siswa. *Flipbook* tematik adalah media yang tepat digunakan ketika pembelajaran dari rumah karena siswa dapat mengakses media tersebut dengan perangkat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut (Aperta, M., Amini R, 2021) Media pembelajaran tematik berbentuk buku digital dengan format *flipbook* sangat bermanfaat memotivasi secara emosional, membuat siswa lebih terbuka menyatakan pendapat saat pembelajaran, memberikan pengalaman disertai pengalaman baru dalam menggunakan media *flipbook*, dengan media tersebut respon guru 92,8% dan respon siswa 89% menyatakan setuju pembelajaran tematik menjadi lebih mudah dimengerti materinya menggunakan media pembelajaran *flipbook*.

Flipbook tematik cocok digunakan pada pembelajaran PKN kelas IV SD. Pembelajaran PKN di SD menurut (Dewi, D.A., Nimaisa, G.S., & Amalia, S. P. C, 2022) adalah pembelajaran pembentukan karakter siswa yang memiliki potensi strategi menjadi warga negara yang baik berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pembelajaran PKN di SD membentuk karakter dan moral siswa menjadi jiwa nasionalisme, patriotisme, dan cinta tanah air yang berakhlak mulia, berwawasan luas, menjadi pribadi yang mandiri, dan kreatif bagi bangsa dan negara dengan berpegangan teguh terhadap nilai-nilai dalam sila Pancasila dan UUD 1945.

Dari beberapa penelitian terdahulu menurut (Fonda, A., & Sumargiyani, 2018) membuktikan memang media *flipbook* meningkatkan keterampilan berfikir dan meningkatkan kreatifitas siswa untuk menghasilkan sesuatu yang berkualitas. Menurut (Amanullah, M. A, 2020) media *flipbook* digital adalah alternatif meningkatkan pembelajaran siswa di era revolusi 4.0 dengan pembelajaran yang bervariasi dari segi tampilan visual maupun audiovisual untuk menarik siswa lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut sangat layak untuk dikembangkan. Menurut (Nuryani, L., & Abadi, I. G. S, 2021) media *flipbook* layak digunakan pada proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa media *flipbook* selain layak digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, *flipbook* juga mengembangkan siswa menjadi pribadi yang aktif, mudah berpendapat, memiliki daya ingat yang tinggi, dan menjadi siswa yang kreatif dalam menciptakan ide-ide baru sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari. *Flipbook* tematik pada pembelajaran PKN dibuat berbasis fliphtml5 dengan materi dan video pembelajaran tematik kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan panduan *flipbook* berbasis fliphtml5 sebagai platform media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mendesain *flipbook* tematik pada pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif EDR (Educational Design Research). Metode Penelitian EDR (*Educational Design Research*) menurut (Santika, D. A., Mulyana, E. H., & Nur, L, 2020) memiliki 3 tahap, yaitu tahap *analysis and exploration* (analisis dan eksplorasi), *design and construction* (desain dan konstruksi media), dan *evaluation, reflection, and implementation* (evaluasi, refleksi, dan implementasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan 3 tahap metode penelitian EDR (*Educational Design Research*) yaitu:

1. *Analysis and Exploration* (Analisis dan Eksplorasi)

Pada tahapan ini peneliti mengobservasi masalah di kelas yaitu kurang tertariknya siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung karena guru hanya menjelaskan materi, karakteristik siswa yang cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran, dan fasilitas belajar siswa yang kurang menarik dan kreatif di Kelas IV SD. Peneliti melihat pembelajaran masih menonton dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik membuat siswa bosan. Siswa selama proses pembelajaran sulit memahami pembelajaran tematik PKN pada sila Pancasila, dan siswa cenderung sulit membedakan nilai sila pada Pancasila yang dapat diterapkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Setelah menganalisis dan mengeksplorasi keadaan di kelas, peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di kelas. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan media yang menarik ketika proses pembelajaran yaitu *flipbook* tematik untuk menunjang semangat belajar siswa. Peneliti merancang media *flipbook* tematik pada pembelajaran PKN berbasis *fliphtml5* di kelas IV tersebut.

2. *Design and Construction* (Desain dan Konstruksi Media)

Peneliti membuat media *flipbook* tematik sesuai dengan permasalahan pembelajaran PKN di kelas IV dengan merangkum materi pembelajaran dari buku yang biasa mereka gunakan saat pembelajaran di *microsoft word*, kemudian materi tadi disimpan dengan format file pdf, setelah itu peneliti membuat desain *flipbook* tematik dengan *fliphtml5* yang menarik dan inovatif untuk membuat siswa kelas IV tertarik belajar Media pembelajaran *flipbook* tematik dibuat semenarik mungkin dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, dengan *font* media yang lucu, dan gambar-gambar kegiatan siswa sesuai dengan pembelajaran PKN materi Pancasila, serta ditambahkan video pembelajaran yang menjelaskan materi Pancasila. *Flipbook* tematik ini dirancang untuk kelas IV pada pembelajaran PKN.

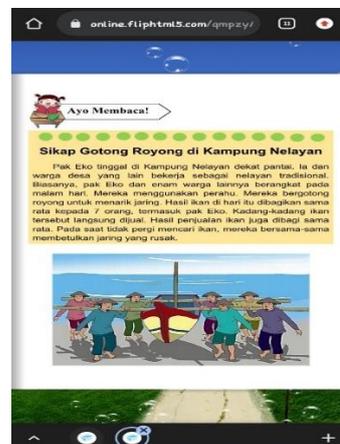
3. *Evaluation, Reflection, and Implementation* (Evaluasi, Refleksi, dan Implementasi)

Pada tahap ini media sudah di uji cobakan ke 3 anak perwakilan siswa kelas IV. Respon yang ditunjukkan siswa yaitu sangat tertarik dan fokus belajar dengan menggunakan *flipbook* tematik. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada ahli media untuk menilai kualitas kelayakan medianya. Kemudian peneliti merevisi hingga mendapatkan validasi dari ahli media. Rancangan yang sudah di evaluasi dan di refleksi kemudian diimplementasikan untuk mengetahui efektivitas media *flipbook* tematik pada pembelajaran PKN di kelas IV SD.

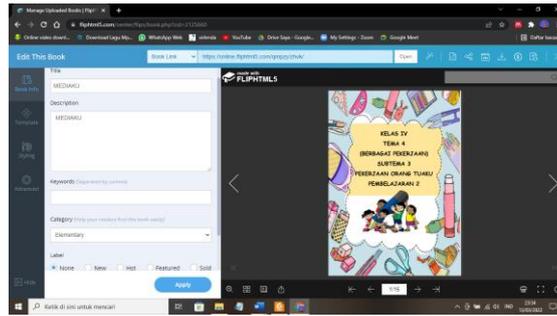
Hasil dari *flipbook* tematik sebagai berikut.



Gambar 1 Cover *Flipbook* Tematik

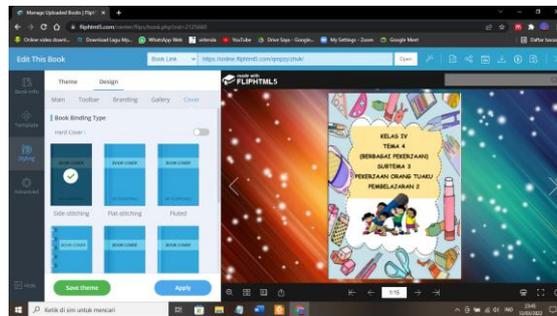


Gambar 2 Isi *Flipbook* Tematik



Gambar 5 Tampilan Fliphtml5 dalam Membuat *Flipbook* Tematik

Dibagian awal untuk mengedit dapat memberi judul dan deskripsi media *flipbook*, menuliskan kata kunci media, dan memilih kategori media yang dibuat. Pada kolom pengeditan kedua terdapat pilihan menu membuka *flipbook*, memilih latar belakang, memilih efek latar belakang *flipbook*, mengedit pengaturan *flipbook*, dengan menambahkan audio pada latar belakang, audio membuka buku, video pembelajaran, dapat menambahkan gambar-gambar lucu pada web fliphtml5, memilih bentuk cover buku, dan lain sebagainya, setiap memilih menu dalam *flipbook* diharapkan mengklik *apply* agar menu yang dipilih dapat diterapkan dalam media *flipbook*.



Gambar 6 Tampilan Fliphtml5 Memilih Menu yang Diterapkan Untuk Memperindah dan Membuat Media *Flipbook* Menarik

Dari hasil wawancara 5 siswa yang dipilih peneliti karena siswa aktif dalam mengumpulkan tugas. Kesimpulan wawancaranya adalah mereka merasa senang menggunakan *flipbook* tematik pada pembelajaran PKN, mereka mendapatkan cara belajar baru yang menarik ditempat yang berbeda beda karena media *flipbook* tematik hanya memerlukan hp dan jaringan internet untuk dapat belajar dimana saja. Dari materi yang ditampilkan pada media *flipbook* tematik siswa dapat memahami dan dapat menerapkan apa yang sudah mereka pelajari di kehidupan sehari-hari. Mereka juga dipermudah ketika tidak memahami materi, mereka dapat membuka video pembelajaran, pembelajaran juga tidak membuat bosan karena terdapat lagu latar belakang yang membuat siswa ketika lelah belajar dapat menghafal atau menyanyikan lagu nasional.

KESIMPULAN

Flipbook tematik adalah media dengan inovasi yang terbaru bagi guru untuk mengkondisikan proses pembelajaran dikelas. Dengan adanya media *flipbook* tematik pada pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di kelas IV SD dapat membuat siswa lebih fokus ketika pembelajaran berlangsung, membuat siswa semangat untuk menerima materi baru dan mengerjakan latihan soal di dalam medianya, siswa juga lebih aktif ketika pembelajaran, siswa dapat mengeluarkan pendapat dan siswa juga dapat mempraktikkan apa yang dia tangkap dari medianya untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. *Flipbook* tematik pada pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di kelas IV SD dirancang dengan materi pembelajaran yang luas sesuai dengan kurikulum yang berlaku, disediakan dengan animasi atau gambar-gambar yang menarik, terdapat video pembelajaran untuk siswa lebih memahami materi yang diajarkan, terdapat juga audio dengan lagu anak maupun lagu nasional untuk didengarkan siswa ketika mereka lelah ketika belajar. Melalui hal tersebut membuat siswa tidak mudah bosan dan bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37.
- Aperta, M., Amini R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025-1032.
- Dewi, D.A., Nimaisa, G.S., & Amalia, S. P. C. (2022). Analisis Pemahaman Mahasiswa PGSD UPI Cibiru Terhadap Mata Kuliah Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 15-28.
- Fonda, A., & Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For Xi Grade Of Senior High School Students. *Journal Of Mathematics Education*, 7(2), 109-122.
- Gusman, F., Aprilia, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 5(1), 70-81.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Prajitno, S. H., ST, M. P., Ladyawati, E., & Fiantika, F. R. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Dengan Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gender. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 73(2), 149-165.
- Rachmadtullah, R., Azmy, B., Susiloningsih, W., Rusminati, S. H., & Irianto, A. (2021). Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PKM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati. *Kanigara*, 1(2), 7-16.
- Rachmadtullah, R., Kusmaharti, D., Pramulia, P., & Susiloningsih, W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara*, 2(1), 58-65.
- Rahmawati, D., Wahyu, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP . *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(4), 326-332.
- Santika, D. A., Mulyana, E. H., & Nur, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Model STEM pada Konsep Terapung Melayang Tenggelam untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 171-184.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putri, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zhoga, E. F. E., Fiantika, F. R., & Jatmiko, J. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning Untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6 (1), 16-38.