

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP BOOK* PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERJA SAMA
DI LINGKUNGANKU PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH MAARIF CONDR0 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

JEMBER

Ajeng Nova Romadhon

NIM : 202101040048

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACMA0 SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP BOOK* PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERJA SAMA
DI LINGKUNGANKU PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH MAARIF CONDR0 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Ajeng Nova Romadhon
NIM 202101040048

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP BOOK PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERJA SAMA DI
LINGKUNGANKU PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH MAARIF CONDRONGEMBER**

PROPOSAL

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

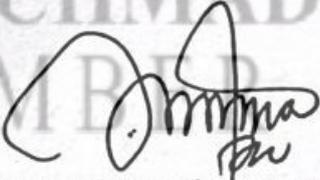
Oleh :

Ajeng Nova Romadhon
NIM : 202101040048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Disetujui Pembimbing

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**


Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
NIP : 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP BOOK* PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERJA SAMA
DI LINGKUNGANKU PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH MAARIF CONDRU JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 10 Desember 2024

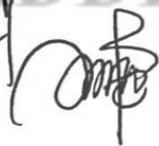
Ketua

Sekretaris


Dr. Rif An Humaidi, M.Pd.I
NIP. 197905312006041016


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

Anggota :

1. **Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.** ()
2. **Luluk Sulthoniyah, M.Pd.** ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

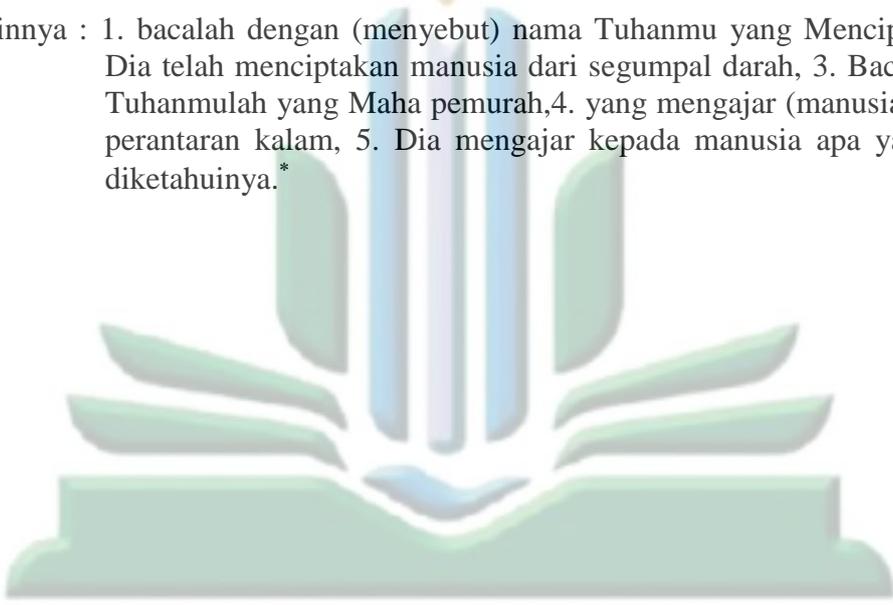


CS Dipindai dengan  **Darqul Mu'lis, S.Ag., M.Si.**
NIP. 197304242000031005

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْإِنْسَانُ أَنْ يَقُولَ ۝ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : 1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya*.
(Surabaya : Penerbit Nur Ilmu, 2017)

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dalam mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah berjuang selama ini, mengajari saya tentang makna hidup serta mengajari tentang kedewasaan dalam menjalani lika-liku kehidupan agar lebih berarti:

1. Ibu dan Ayah tersesayang, Rina Kulana Mekarsari dan Buadi Suryono yang telah memanjatkan doa disetiap sujud untuk masa depan putri semata wayangnya. Keringat dan kasih sayangnya tak pernah sekalipun hilang dari kedua orang tua saya untuk saya.
2. Keluarga besar saya dari Ayah BANI ISMAIL yang telah memberikan dukungan penuh serta memberikan semangatnya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar saya dari Ibu, Mak wok, Ibu Rini, Bapak awi, Lek samolo, Mas Rahul, Adek Zilan, yang turut memberikan afirmasi positif dan dukungan yang tiada henti dan menguatkan penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Ajeng Nova Romadhon, 2024 : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember.

Kata Kunci : Pengembangan media, *Flipbook*, Pendidikan Pancasila, kerja sama, siswa kelas IV.

Pengembangan media *Flipbook* ini dapat berkontribusi dan membantu siswa dalam memahami materi Kerjasama di Lingkunganku. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Kerja Sama di Lingkunganku" untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Penggunaan *Flipbook* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kerja sama dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama di lingkunganku pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember? 2. Bagaimana Kelayakan pengembangan media *Flipbook* pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember?. Tujuan dari penelitian ini dan pengembangan ini yaitu : 1. Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku di kelas IV Mima Condro Jember. 2. Untuk mengetahui Kelayakan media *Flipbook* pada siswa kelas IV di Mima Condro Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga dengan R & D. model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu : 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Flipbook* berisikan materi Keberagaman Sosial dan Budaya pada peserta didik kelas IV yang memuat materi dan gambar-gambar serta vidio yang menarik. 2) secara keseluruhan analisis dari para ahli media pembelajaran *Flipbook* ini menunjukkan presentase 90,5% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran ini, dan. 3) Data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 88,6% sehingga media ini dapat dinyatakan produk media *Flipbook* dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condoro Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Erfan efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis

dalam menyelesaikan skripsi.

7. Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd. M.SI. selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Ponimam, S.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD,Gr. selaku wali kelas IV Mima Condro Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar Mima Condro Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
14. Seluruh teman-teman saya Ferdi Sambo Family, fatim, ifa, ajeng, putri, lina, serta mbk rifda, yang selalu ada dan menemani serta mendukung penuh dalam memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
15. Seluruh teman-teman saya Kejora Squad, Mitak, Emil, Inul yang selalu memberikan semangat dan kepercayaan diri untuk penulis agar penulis selalu mendapatkan energi semangat dalam penyusunan skripsi ini
16. Seluruh teman-teman PGMI kelas D3 serta teman-teman, sahabat, dan orang tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
17. Seluruh teman-teman KKN posko 03 yang telah memberikan semangat,

dukungan, bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

18. Untuk kakak sepupu saya Sofi Mardiyana yang telah membantu dan memberikan saran pada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.



Jember, 25 November 2024

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
1. Model Penelitian dan Pengembangan	42
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	43
3. Uji Coba Produk.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Deskripsi Penelitian.....	61
B. Penyajian Data Uji Coba.....	63
C. Analisis Data	80
BAB V PENUTUP	83
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	83
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
DAFTAR PUSTAKA	88

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Instrumen Aspek Penilaian Ahli Media	53
Tabel 3.2 Instrumen Aspek Penilaian Ahli Materi.....	54
Tabel 3.3 Instrumen Lembar Uji Penggunaan Media Oleh Guru	54
Tabel 3.4 Instrumen Uji Penggunaan Media Oleh Siswa	55
Tabel 3.5 Presentase Maksimum.....	57
Tabel 3.6 Presentase Hasil Validasi	58
Tabel 3.7 Presentase Maksimum	59
Tabel 3.8 Presentase Hasil Validasi	59
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media <i>Flipbook</i>	65
Tabel 4.2 Langkah-langkah Media <i>Flipbook</i>	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi dari validator Ahli Media Validasi Media.....	69
Tabel 4.4 Hasil Validasi Dari Ahli Materi Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.5 Validasi Ahli Pembelajaran	71
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Kecil	75
Tabel 4.7 Uji Respon Peserta didik Skala Besar.....	78
Tabel 4.8 Revisi Media	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	40
Gambar 4.1 Implementasi Media <i>Flipbook</i>	74
Gambar 4.2 Pengisian Angket Oleh Peserta Didik	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian nilai, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Proses ini dirancang untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual namun juga dapat memiliki sebuah karakter yang spiritualis dan juga keterampilan yang mampu memberikan manfaat bagi dirinya sendiri dan juga lingkungan nya.

Pada saat ini, pendidikan mempunyai peranan penting dalam membentuk semua kemampuan dan potensi siswa. Dalam mengembangkan suatu potensi, guru harus memberikan pengajaran yang terbaik, termasuk dalam memberikan media ataupun bahan ajar kepada siswa yang telah dirancang sesuai dengan kemampuan pada murid itu sendiri. Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Hal ini juga di terangkan dalam surah Al-Baqarah ayat 164 yang menunjukkan bahwa Allah menciptakan alam semesta dengan berbagai macam fenomena yang menarik dan juga menganggumkan.

¹ Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*.

Memahami dan mengamati ciptaan Allah ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيَّاحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya : Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.²

Ideal nya sekolah dan guru harus memberikan pembelajaran yang bermutu dan juga menarik untuk siswa, mulai dari media pembelajaran hingga sarana prasaran pembelajaran yang memadai untuk siswa, agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun penggunaan teknologi saat ini semakin meluas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswanya, sehingga mereka tidak dapat memenuhi tugas dan fungsinya sebagai pendidik.³

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran.⁴

Pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah elemen penting yang

² shahih, *Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemah Indonesia: Plus Transliterasi Latin.*

³ Mahmudah et al., "Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya di SD/MI."

⁴ Adam, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar."

memengaruhi keberhasilan proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, perhatian terhadap pemilihan, pengembangan, dan penggunaan media harus menjadi prioritas untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan bermakna.

Media pembelajaran yang menarik bisa menjadi salah satu alternatif untuk pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa media pembelajaran telah dikembangkan dikalangan sekolah, banyak guru sudah membuat dan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Media yang bervariasi dan menarik juga menjadi alasan pentingnya sebuah pendidikan karakter siswa termasuk pembentukan kerja sama di lingkunganku, yang menjadi aspek penting pada pendidikan anak.

Flipbook adalah serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, ketika halaman dibuka dengan cepat gambar tersebut tampak teranimasi oleh beberapa gambar lain.⁵ *Flipbook* juga tidak hanya terdapat gambar saja namun juga terdapat video animasi yang dapat dilihat anak-anak dengan antusias karena sejatinya seorang anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar sangat butuh sebuah media yang menarik perhatiannya. Tidak hanya sekedar belajar biasa namun juga harus membuat pembelajaran mempunyai daya tarik sendiri. Namun banyak sekali guru maupun sekolah yang belum menerapkan media *Flipbook* ini. Bahkan banyak Lembaga

⁵ Binti Mirnawati and Agatha Valent Fabriya, "Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD."

Pendidikan yang bahkan tidak pernah mengenalkan media pembelajaran *Flipbook* kepada siswa-siswinya.

Menurut Zeni Rahma Dayanti dkk (2021) *Flipbook* adalah software yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio⁶. Siswa dapat lebih mudah memahami topik dengan visualisasi gambar dan video. Gambar dan video yang relevan dengan subjek akan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dan narasi, musik latar, atau efek suara tertentu dapat meningkatkan daya tarik dan daya ingat materi. Audio yang disertakan harus relevan dan mendukung pemahaman siswa.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh guru Pelajaran Pendidikan Pancasila ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr bahwa “Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menangkap pembelajaran, ada satu siswa yang memang cara menangkap pembelajaran cukup menggunakan metode ceramah saja sudah mengerti, namun ada juga yang harus menggunakan metode gambar, video dan juga lain-lain supaya pembelajaran ini masuk. Termasuk media pembelajaran saya kira dapat membantu menjadi penengah dari perbedaan gaya belajar. Karena memang setiap anak itu berbeda dan itu tidak apa-apa sekali”⁷.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIMA Condro Jember, didapati bahwa problematika yang dihadapi oleh guru adalah

⁶ Dayanti, Respati, and Gyartini, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR.”

⁷ Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr, Wawancara Dengan Wali Kelas IV.

perbedaan gaya belajar pada peserta didik yang membuat guru harus menyiapkan materi yang beragam. Hal ini dapat disiasati dengan media pembelajaran yang menarik. Dampak dari perbedaan gaya belajar inilah yang membuat siswa kurang maksimal dalam semangat belajar ini bisa terjadi karena beberapa faktor yang terjadi selama proses pembelajaran. Adapun salah satu faktornya yaitu kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern.⁸ Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Dalam proses analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik kelas IV di MIMA Condro Jember dalam proses pembelajaran dengan berupaya melakukan identifikasi pengembangan kemudian dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *Flipbook* agar dapat dijadikan alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran agar lebih mudah dimengerti.

Mengacu pada permasalahan tersebut, sangat penting untuk memilih media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan konteks pembelajaran serta memastikan bahwa mereka sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa. Pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton memiliki manfaat dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik

⁸ Amanullah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0."

dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam konteks kurikulum merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tapi juga meningkatkan pemahaman dalam menyajikan data dengan menarik dan mudah dipahami.⁹ Pembelajaran yang cenderung monoton akan membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar matematika, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti media *Flipbook*. Karena didalam media *Flipbook* tidak hanya berisi tulisan tetapi juga dilengkapi gambar, animasi, video yang menjadikan media pembelajaran tidak monoton.

Alasan peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* karena *Flipbook* memiliki animasi dan gambar yang dapat membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mendorong siswa untuk terus belajar. materi yang dikemas secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan observasi pada saat kegiatan PLP selama di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember, bahwasanya guru selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya fokus pada buku pembelajaran dan materi pelajaran tersebut, sedikit menggunakan media belajar yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga siswa mengalami kejenuhan atau bosan dalam belajar, siswa menjadi kurang aktif karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman pada materi yang dijelaskan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi Kerjasama di Lingkunganku. Guru kelas juga

⁹ Rosdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer."

belum mengajarkan materi Kerjasama di Lingkunganku dengan sub materi Keberagaman Sosial dan budaya.¹⁰ Peneliti berupaya melakukan pengembangan media *Flipbook* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Dengan tujuan dari media *Flipbook* ini dapat menjadi pembelajaran yang menarik.

Pemilihan sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember yang terletak di Jl. Gajah Mada XIX No.13 Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kab. Jember. Dipilih dengan pertimbangan sebagai salah satu sekolah dasar berbasis kurikulum merdeka, memiliki banyak ekstrakurikuler yang mampu memadai kemampuan dan membimbing siswa mendalami keahliannya di bidangnya masing-masing, serta sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana yang memadai untuk dilakukannya penelitian.

Hal ini menjadi alternatif yang menarik bagi anak-anak yang sudah terbiasa bermain perangkat elektronik. Berdasarkan informasi di atas, peneliti ingin membahas lebih lanjut tentang "Pengembangan Media Pembelajaran flip book pada pelajaran pendidikan Pancasila materi kerjasama di lingkunganku pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka adapun rumusan masalah dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama di Lingkunganku Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'Arif

¹⁰ Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr, Wawancara Dengan Wali Kelas IV.

Condro Jember” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama di lingkunganku pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember?
2. Bagaimana Kelayakan pengembangan media *Flipbook* pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku di kelas IV Mima Condro Jember
2. Untuk mengetahui Kelayakan media *Flipbook* pada siswa kelas IV di Mima Condro Jember.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berbasis *Flipbook* disesuaikan pada pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkunganku kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Instrumen pembelajaran ini dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga dengan hal tersebut tentunya akan dapat menumbuhkan Hasil Belajar bagi siswa. Mengenai hal tersebut, adapun spesifikasi produknya sebagaimana berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *Flipbook*
2. Media pembelajaran *Flipbook* dibuat dengan penggunaan warna warna cerah dan gambar-gambar ilustratif yang menarik.
3. Konten materi yang dapat menjelaskan arti dari kerja sama di lingkunganku
4. Media pembelajaran *Flipbook* juga di buat dengan soal evaluasi pilihan ganda
5. *Flipbook* tersedia dalam format PDF untuk akses melalui Handphone atau computer.
6. Bahasa yang jelas dan sederhana membuat *Flipbook* dapat dengan mudah dimengerti
7. Gambar, media audio visual juga terdapat di dalam media *Flipbook*
8. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas media *Flipbook* ini dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kerjasama di lingkungan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk melakukan pembelajaran dengan baik kepada peserta didik, mengingat usia peserta didik masih berada di usia operasional konkret tentu guru memerlukan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan instrumen pembelajaran ini adalah :

1. Bagi Siswa

Media *Flipbook* bertujuan untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan siswa, termasuk linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Ini membantu siswa memahami kekuatan dan potensi masing-masing. *Flipbook* yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, mengurangi kebosanan, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Untuk Guru

Alat pembelajaran baru yang inovatif dan efektif diberikan kepada guru, yang membuat proses pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton. *Flipbook* yang dilengkapi dengan latihan dan evaluasi mandiri membantu guru menilai kemajuan siswa secara lebih akurat dan sistematis. Media *Flipbook* yang sudah terorganisir dengan baik dapat menghemat waktu guru dalam merancang materi ajar dan memberi mereka lebih banyak waktu untuk berkonsentrasi pada interaksi lebih mendalam dengan siswa.

3. untuk peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan teori kecerdasan majemuk. Hasil penelitian juga bisa menjadi dasar atau referensi bagi penelitian selanjutnya, baik dalam konteks pengembangan media pembelajaran lain nya maupun dalam studi lanjutan mengenai efektivitas dalam media *Flipbook*. Penelitian ini

bukan hanya menghasilkan temuan akademis, tetapi juga menawarkan solusi praktis untuk tantangan pembelajaran di lapangan, membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Untuk sekolah

Penelitian ini memungkinkan sekolah untuk mengadopsi media flip book sebagai alat pembelajaran yang inovatif, meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Dengan fokus kecerdasan majemuk, *Flipbook* membantu sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam dari siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya dan kekuatan mereka masing-masing.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran, khususnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Kerja Sama di Lingkunganku pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember," terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah penjelasan mengenai asumsi dan keterbatasan tersebut:

1. Asumsi Penelitian

- a. Diasumsikan bahwa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember telah memiliki kemampuan dasar literasi dan teknologi yang cukup untuk menggunakan media *Flipbook* secara efektif. Siswa diharapkan mampu membaca, memahami instruksi, dan berinteraksi dengan konten digital.

- b. Diasumsikan bahwa madrasah memiliki fasilitas teknis yang memadai, seperti perangkat komputer atau tablet, serta akses internet yang cukup untuk mendukung penggunaan media *Flipbook* selama proses pembelajaran.
- c. Diasumsikan bahwa guru memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi pendidikan, termasuk penggunaan dan integrasi *Flipbook* dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan juga mampu memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa dalam penggunaan media *Flipbook*.
- d. Diasumsikan bahwa siswa memiliki minat yang cukup terhadap materi yang disajikan melalui *Flipbook* dan akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan media ini.
- e. Diasumsikan bahwa materi tentang "Kerja Sama di Lingkunganku" relevan dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember. Materi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bekerja sama.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian ini mungkin terbatas pada sampel siswa kelas IV di satu madrasah tertentu, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember. Hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas atau madrasah lain dengan kondisi yang berbeda.
- b. Pengembangan dan implementasi media pembelajaran *Flipbook*

dilakukan dalam jangka waktu tertentu yang terbatas. Oleh karena itu, evaluasi efektivitas media ini mungkin belum mencakup dampak jangka panjang pada hasil belajar siswa.

- c. Kemampuan teknis siswa dan infrastruktur teknologi di madrasah mungkin tidak sepenuhnya mendukung penggunaan *Flipbook* secara optimal. Keterbatasan akses ke perangkat digital atau internet yang stabil dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa.
- d. Tidak semua siswa atau guru memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan teknologi digital. Perbedaan ini dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan *Flipbook* sebagai media pembelajaran.
- e. Penelitian ini fokus pada materi "Kerja Sama di Lingkunganku", sehingga hasil pengembangan dan penerapannya mungkin hanya relevan untuk topik tersebut. Efektivitas *Flipbook* untuk materi lain (atau dalam konteks pembelajaran yang berbeda mungkin memerlukan penelitian lebih lanjut.

3. Keterbatasan Penilaian:

- a. Penilaian keberhasilan penggunaan *Flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kerja sama mungkin hanya didasarkan pada tes atau kuesioner dalam jangka pendek, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang atau penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian/istilah

yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media ini berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik, sehingga pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara lebih efektif, menarik, dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa alat fisik seperti buku, papan tulis, atau alat elektronik seperti video, audio, dan perangkat lunak interaktif.

2. Flipbook

Flipbook adalah media digital interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan format yang menyerupai buku fisik. *Flipbook* memungkinkan pengguna untuk "membalik halaman" secara virtual, memberikan pengalaman yang mirip dengan membaca buku cetak tetapi dengan fitur tambahan yang tidak dimiliki oleh buku konvensional. *Flipbook* sering digunakan dalam pendidikan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang dirancang

untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi bangsa Indonesia. Melalui pendidikan ini, peserta didik dibimbing untuk memahami, menghayati, dan menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini mencakup pembentukan karakter, pengembangan wawasan kebangsaan, serta peningkatan kesadaran terhadap pentingnya nilai-nilai moral, etika, dan kebhinekaan dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

4. Kerjasama di Lingkungan ku

Kerja sama di lingkunganku adalah bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam suatu lingkungan untuk mencapai tujuan bersama. Konsep kerja sama ini mencerminkan semangat gotong royong, di mana setiap individu saling membantu dan berkontribusi sesuai dengan kemampuan dan perannya masing-masing.

Kerja sama menjadi fondasi penting dalam menciptakan lingkungan yang harmonis, produktif, dan bermanfaat bagi semua anggotanya.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAAAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti, berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku :

1. Penelitian oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar”¹¹

Hasil penelitian ini adalah media ini dikembangkan menggunakan *adobe flash dan adobe animate*. *Flipbook* digital ini dikembangkan dengan memiliki kualitas yang baik dan layak teruji dari hasil penilaian oleh para pakar, yaitu pakar media dan pakar ahli. Juga media ini sudah di uji coba pada guru maupun siswa. Dengan penjabaran seluruhnya, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini dapat menghasilkan media *Flipbook* digital mata pelajaran IPS materi indah nya keragaman di negeriku pada kelas IV SD untuk digunakan sebagai srana atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitian. Persamaan nya adalah penelitian ini sama-sama menggunakan

¹¹ Sari and Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar.”

media *Flipbook* dan di ujikan pada kelas IV SD dan juga penelitian ini menggunakan metode *Research And Development*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan diujikan, untuk penelitian diatas dilakukan untuk materi IPS sedangkan penelitian penulis diujikan untuk materi kerja sama di lingkungan ku

2. Penelitian oleh Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Digital Berbabsis *Flipbook* Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik”

Hasil penelitian ini adalah media digital berbasis *Flipbook* ini memenuhi kriteria penilaian yang telah dibuktikan dengan adanya skorvalidasi materi dengan skor 3,5 dan skor validasi media 4,0 dengan hasil rekapitulasisebesar 3,75 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital berbabsis *Flipbook* masuk dalam kriteria yang valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar guru maupun siswa.

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitian. Persamaan nya adalah penelitian ini sama-sama menggunakan media *Flipbook* dan diujikan untuk kelas IV SD/MI sederajat juga penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (RnD)*. sedangkan untuk perbedaan nya penelitian ini dipakai atau diuji untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Sedangkan penelitian penulis dilakukan atau diujikan untuk materi Kerja sama di lingkunganku.¹²

¹² Prasasti and Anas, “Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik.”

3. Penelitian oleh Tarisa Az Zahra, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari dan Rana Gustian Nugraha pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* “Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar”¹³

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini terbukti layak diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun di luar proses pembelajaran karena media pembelajaran *Flipbook* ini didesain dengan mencakup banyak materi yang relevan dengan beberapa materi pembelajaran dan pendidikan karakter.

Dari hasil penelitian ini sama-sama meneliti media *Flipbook* dan juga penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*, penelitian ini juga sama-sama meneliti pada siswa SD/MI sederajat. Sedangkan untuk perbedaan dari penelitian ini digunakan untuk meningkatkan karakter siswa sedangkan penelitian penulis digunakan atau diujikan pada materi Kerja sama di lingkungan.

4. Penelitian oleh Matura Yulianti, Raras Setyo Retno, dan Naniek Kusmawati pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi Pada Siswa Kelas IV SDN 02 PANDEAN”¹⁴

¹³ Az Zahra et al., “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* ”Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar.”

¹⁴ Yulianti, Retno, and Kusumawati, “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean.”

Hasil penelitian ini terdapat 2 kesimpulan, yang pertama proses pengembangan produk media *Flipbook* digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan yang dilaksana 5 langkah keseluruhan yakni, analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi dengan demikian hal tersebut menghasilkan produk digital yang bisa dioperasikan secara online maupun offline. Yang kedua produk digital berbasis literasi sains pada siswa kelas IV SDN 02 Pandean dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian para ahli., siswa serta guru.

Dari hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan yaitu, persamaan nya adalah penelitian ini sama-sama menggunakan media *Flipbook* dan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dan persamaan kedua dari penelitian ini sama-sama menggunakan siswa SD/MI Sederajat sebagai objek penelitian dan juga sama-sama menggunakan kelas IV sedangkan untuk perbedaannya penelitian ini berbasis literasi sains menarik sedangkan penelitian penulis diujikan untuk materi pola hidup bergotong royong.

5. Penelitian oleh Intan Widyasari, Zetriuslita, Endang Istiqomah, Sari Herlina pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP”

Hasil penelitian ini adalah setia validator di setiap pertemuan diperoleh persentase kevalidan tertinggi adalah 85,86 % termasuk kriteria sangat valid dan presentase kevalidan terendah adalah 85,53% termasuk kriteria sangat valid. secara keseluruhan persentase kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *Flipbook* adalah 85,70% dengan kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Walaupun demikian peneliti tetap melakukan revisi terhadap media berdasarkan saran validator agar media pembelajaran yang dikembangkan tersebut menjadi lebih baik lagi. Setelah direvisi maka media pembelajaran matematika berbasis *Flipbook* pada materi system persamaan linear dua variable di kelas VIII SMP layak untuk digunakan.

Dari hasil penelitian ini terdapat perbedaan dan kesamaan yaitu, yaitu persamaan nya adalah sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development (RnD)*. Dan persamaan kedua dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook*. Sedangkan untuk perbedaan nya penelitian ini mengambil materi system persamaan linier dua variable sedangkan penelitian penulis mengambil materi pola hidup gotong royong. Perbedaan kedua penelitian ini menggunakan siswa SMP kelas VIII sedangkan penelitian penulis menggunakan siswa SD/MI kelas IV.¹⁵

¹⁵ Widyasari et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP."

Tabel 2.1
Kajian Penelitian Terdahulu

No	Pengarang “Judul”	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1.	Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Digital di Sekolah Dasar 2021	1. Penelitian menggunakan media <i>Flipbook</i> 2. Subjek Penelitian peserta didik Tingkat SD 3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	1. Materi yang diambil adalah materi pembelajaran IPS	1. Metode penelitian R&D Jenis ADDIE 2. Subjek penelitiann siswa kelas IV MI Ma’Arif Condro Jember 3. Menggunakan aplikasi tambahan canva
2.	Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas “Pengembangan Media Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik”. 2023	1. Penelitian menggunakan media <i>Flipbook</i> 2. Subjek Penelitian peserta didik Tingkat SD 3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	1. penelitian dilakukan untuk menguji kemampuan berpikir kritis	
3.	Tarisa Az Zahra, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari dan Rana Gustian Nugraha. “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> “Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. 2024	1. Penelitian menggunakan media <i>Flipbook</i> 2. Subjek Penelitian peserta didik Tingkat SD 3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	1. Penelitian digunakan untuk meningkatkan karakter siswa	
4.	Matura Yulianti, Raras Setyo Retno, dan Naniek Kusmawati. “Pengembangan	1. Penelitian menggunakan media <i>Flipbook</i> 2. Subjek	Penelitian ini berbasis literasi sains menarik	

	Media Digital Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi Pada Siswa Kelas IV SDN 02 PANDEAN". 2023	Penelitian peserta didik Tingkat SD 3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>		
	e. Intan Widyasari, Zetriuslita, Endang Istiqomah, Sari Herlina "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP". 2021	elitian menggunakan media <i>Flipbook</i> 2. Menggunakan metode Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	1. Sampel yang diambil kelas VIII 2. Berfokus pada materi system persamaan linier dua variable	

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan diteliti oleh peneliti lebih berfokus kepada pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi pola Kerja sama di lingkungan ku kelas IV sekolah dasar menggunakan media pembelajaran *Flipbook* pada penilitian ini adalah subjek penelitian serta berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelejaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", Media menurut para ahli adalah alat untuk

mendukung penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.¹⁶ Meski begitu media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Menurut Mustika Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer.¹⁷ Media juga disesain untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.¹⁸ Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar¹⁹ begitu pentingnya media pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam menunjang pembelajaran.

Beberapa para ahli juga mengemukakan definisi media dalam

¹⁶ Aini, Edriati, and Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang."

¹⁷ Mustika, Sugara, and Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle."

¹⁸ Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA."

¹⁹ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran."

pembelajaran.

Menurut Nunu Manun, media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.²⁰ Pernyataan ini menyatakan bahwa media dalam konteks tersebut adalah perantara yang menghubungkan antara sumber pesan atau informasi dengan penerima pesan dalam proses pembelajaran. Media ini berperan sebagai alat atau wadah yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari sumber kepada penerima pesan. Proses ini melibatkan transfer informasi, pengetahuan, atau konsep dari sumber (misalnya guru, buku teks, atau media digital) kepada penerima pesan (misalnya siswa atau audiens).

Menurut Liberta Loviana Carolin, dkk media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan yang sulit dijelaskan pada proses pembelajaran.²¹ Media pembelajaran dalam konteks ini dapat berupa berbagai macam hal, seperti gambar, diagram, grafik, audio visual, multimedia interaktif, perangkat lunak komputer, dan lain-lain. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat konsep atau materi pelajaran lebih mudah dipahami dan dipahami

²⁰ Mahnun, "(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)."

²¹ Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI TEKNIK DASAR TENDANGAN PENCAK SILAT KELAS VII SMP NEGERI 4 SUKASADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020."

oleh siswa.

Dengan media pembelajaran yang tepat, guru dapat dengan lebih efektif mengatasi kesulitan dalam menyampaikan pesan yang rumit atau abstrak. Selain itu, media ini meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dicerna. Bagi pendidik, media diperlukan untuk mempermudah penyampaian materi. Sedangkan bagi peserta didik media diperlukan agar lebih mudah dalam memahami materi, khususnya untuk tingkat SD/MI, mereka akan lebih cepat memahami materi dengan melihat hal-hal yang sifatnya konkret. Jadi sesuatu yang tidak bisa dilihat menjadi bisa disampaikan melalui media pembelajaran.²²

Menurut Heinich dalam Arsyad, “Media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.”²³ Media tersebut dipilih dan dirancang untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan. Contoh media ini meliputi buku teks, presentasi multimedia, permainan edukatif, papan tulis elektronik, aplikasi pembelajaran mobile, dan sebagainya. Menyampaikan materi pelajaran atau informasi dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik oleh siswa atau audiens adalah tujuan

²² Sulthoniyah, “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PAI MELALUI E-LEARNING MODEL SYNCHRONOUS - ASYNCHRONOUS DI.”

²³ Harefa and Hayati, “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI.”

utama dari penggunaan media ini.

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk, alat, materi atau sarana yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media juga dapat dicetak, audio, visual, audio visual, digital, dan juga yang terakhir adalah interaktif sesuai dengan fungsinya.

b. Fungsi Media

Fungsi utama media adalah sebagai perantara yang memfasilitasi komunikasi dan transfer pengetahuan antara sumber dan penerima pesan. Dengan adanya media yang efektif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif karena pesan atau informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

Dalam pembelajaran media sangat penting dalam menentukan tercapainya sebuah efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian sebuah tujuan suatu pembelajaran. McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" menjelaskan empat fungsi bagi media yaitu :

- 1) Mengubah titik berat Pendidikan formal,
- 2) Membangkitkan motivasi belajar,
- 3) Memberikan kejelasan
- 4) Dan yang terakhir memberikan stimulasi belajar.

Rowntree juga mengemukakan enam fungsi media yaitu

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulasi belajar
- 4) Mengaktifkan respon siswa
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.²⁴

c. Jenis-Jenis Media

Media memiliki jenis-jenis yang beragam juga beberapa pakar menjelaskan jenis-jenis media namun inti dari jenis-jenis media secara garis besar terbagi menjadi

- 1) Media Audio merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi. Menurut HM

Musfiqon dalam bukunya menjelaskan bahwa media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan unsur pendengaran dari diri kita. Angkowo mengutip buku tersebut dalam penggunaan media ini pesan yang disampaikan akan berupa pesan yang di asalkan seperti lambang lambang suditif yang verbal maupun tidak dan tanpa melibatkan indera lain seperti penglihatan dan sebagainya.

- 2) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa

²⁴ Miftah, "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN."

gambar lukisan foto dan lain sebagainya. Media visual media yang memberikan gambaran secara konkrit maupun tidak berbentuk bersifat real langsung hingga dapat dirasakan oleh pengguna dalam panca indranya. ini dapat dikatakan sebagai media yang mengkombinasikan warta dan gagasan secara melalui media gambar. Media yang digunakan bagus untuk berita yang padat dan lain sebagainya.

- 3) Media Audiovisual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar ini merupakan persatuan dari kedua metode yang mempunyai unsur gambar suara dan bisa berbentuk video film dan sebagainya. Yudi munaidi mengatakan dalam bukunya yang menjelaskan bahwa menggunakan panca indra pendengaran serta penglihatan sekaligus pada satu proses dapat berasal dari mulut yag verbal serta non verbal mungki bisa disajikan seperti dari film dan sebagainya.²⁵

d. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu :

²⁵ Faujiah et al., "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media."

- 1) Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima temantemannya.
- 2) Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.
- 3) Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para dosen terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu

terjadi jika dosen mau mengunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelejaran.

- 5) Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- 6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; Media pepbelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang dosen.
- 7) Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
- 8) Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), dosen dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran dosen tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi

juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.²⁶

2. Flipbook

Menurut Setiadi et al Media pembelajaran *Flipbook* merupakan salah satu bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk buku elektronik (e-book). Media pembelajaran *Flipbook* dapat dikembangkan dengan menuliskan teks materi pelajaran, menyertainya dengan contoh gambar dan video yang menarik yang berhubungan dengan materi, menyertainya dengan audio effect yang menarik, membuat peta konsep, kuis, rangkuman materi, dan latihan soal.²⁷ *Flipbook* sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan dalam dunia pendidikan, terutama dalam era digital saat ini. Penggunaannya yang efektif dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar.

Sedangkan menurut Dzaky Aqillah Fikriansyah et all, *Flipbook* merupakan buku elektronik yang berbentuk soft file sedangkan buku teks berbentuk hard file, *Flipbook* dapat berisi file audio, video dan daftar pustaka dalam bentuk link, sehingga siswa dapat langsung mengunjungi website sumbernya untuk mengetahui lebih lanjut mengenai buku tersebut.²⁸ Desain yang menarik dari *Flipbook* dan juga interaktif dapat membantu siswa agar lebih tertarik dalam belajar dan menjelajahi materi yng disajikan.

²⁶ Istiqlal, "MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI."

²⁷ Setiadi, Muksar, and Suprianti, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA."

²⁸ {Citation}

Keuntungan yang didapatkan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi digital *Flipbook* saat ini dapat membantu pendidik untuk meramu media pembelajaran secara efektif dan efisien dalam hal:

- a. Secara waktu tidak terbuang dengan mengulang-ulang materi, tetapi dengan media ajar siswa sudah memperoleh penjelasan secara detail.
- b. Materi ajar dapat dimanfaatkan dilain kesempatan, jika diperlukan dapat ditambahkan dengan yang baru tanpa mengurangi materi lama.
- c. Pendidik dapat mengalokasikan waktu untuk mendesain supaya materi menarik dan berbobot.²⁹

Sebagai media pembelajaran, *Flipbook* memiliki banyak manfaat untuk dunia pendidikan, terutama di era internet saat ini. Jika digunakan dengan benar, dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan.

alam konteks pembelajaran, *Flipbook* dapat digunakan untuk:

- a. Meningkatkan Motivasi Belajar Visual dan animasi menarik membantu menarik perhatian siswa.
- b. Mendukung Pembelajaran Interaktif Tautan ke video atau kuis memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi.
- c. Menyediakan Pengalaman Belajar Mandiri Siswa dapat belajar sesuai ritme mereka, mengulang materi bila perlu.

Manfaat *Flipbook* untuk Pelajaran Pendidikan Pancasila:

Dalam topik "Kerjasama di Lingkunganku," *Flipbook* dapat memuat:

- a. Cerita bergambar yang menunjukkan nilai-nilai kerjasama.
- b. Video pendek tentang contoh kerjasama di masyarakat.

²⁹ Cahyono, "PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL."

c. Kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa.

Flipbook merupakan jenis media animasi elektronik yang dikemas dalam tumpukan kertas atau buku yang terlihat bergerak. Kegunaan *Flipbook* ini sama dengan buku elektronik (e-book) namun kelebihan nya *Flipbook* ini dapat dibuka lembar demi lembar sama dengan saat kita hendak menggunakan buku konkrit pada umumnya. Perbedaan nya media *Flipbook* ini didukung dengan animasi, video, tulisan maupun gambar yang relevan dengan konteks materi.³⁰

Pada penuturan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* merupakan media, buku, dan bahan ajar, yang berbentuk buku digital atau soft file yang berisi lembaran-lembaran materi pembelajaran yang dikemas dengan audio, animasi serta video guna untuk menarik siswa dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memudahkan menemukan imajinasi serta kreativitas yang dimiliki guru maupun siswa.

3. Pendidikan Pancasila

Menurut buku Dr Asep Sulaiman, M.Pd. Pendidikan Pancasila bertujuan menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dengan sikap dan perilaku, (1) memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya, (2) memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, (3)

³⁰ Alfiyani Nurjannah, "PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOKUNTUK MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DI SEKOLAH DASAR."

mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta (4) memiliki kemampuan memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia. Melalui pendidikan Pancasila, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat bangsanya secara berkesinambungan dan konsisten berdasarkan cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia.³¹ Pendidikan Pancasila adalah upaya pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan memperkuat pemahaman, nilai, dan praktik Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila, yang masing-masing mencerminkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Pancasila sangat berperan dalam pembentukan karakter positif masyarakat Indonesia, termasuk peserta didik. Pancasila merupakan ideologi bangsa yang disepakati sebagai dasar negara yang harus dijunjung tinggi setiap masyarakat untuk menghasilkan tatanan hidup yang harmonis dengan ikatan kerukunan. Prinsip dasar dalam Pancasila yang harus dihidupi oleh segenap masyarakat Indonesia telah terserap dalam nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.³² Sebagai bagian dari sistem

³¹ Dr. Asep Sulaiman, M. Pd., *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*.

³² Lena Natalia, "Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan

pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila berfungsi untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa peran utama Pendidikan Pancasila: Membentuk Karakter Bangsa, menanamkan nilai kebangsaan, meningkatkan kesadaran demokrasi, membentuk generasi yang berjiwa pancasila, membekali kemampuan dalam menghadapi tantangan, mengajarkan keberlanjutan nilai-nilai luhur.

Dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila, pendidikan ini menciptakan generasi yang tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat sebagai warga negara Indonesia yang baik. Pendidikan Pancasila menjadi pilar penting dalam menjaga persatuan dan membangun masyarakat yang adil, makmur, dan bermartabat.

Melalui pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam berperilaku, bersikap, dan bertindak, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat. Pendidikan Pancasila di sekolah dirancang untuk membentuk generasi muda yang memiliki karakter kuat, nasionalis, dan siap berperan dalam menjaga keutuhan dan kemajuan bangsa.

4. Kerja Sama di Lingkungan ku

Menurut Silvy Dwi Yulianti dkk Kegiatan kerja sama dalam pembelajaran merupakan bagian dari pelaksanaan pendidikan karakter

Moral di Lembaga Pendidikan.”

yang dilakukan untuk mencapai salah satu tugas perkembangan sosial siswa Sekolah Dasar.³³ Kerjasama di lingkungan adalah tindakan saling membantu dan bekerja sama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama di lingkungan tertentu, seperti lingkungan rumah, sekolah, atau masyarakat. Dalam konteks kelas IV, kerjasama di lingkungan bisa mencakup hal-hal seperti:

- a. **Di rumah:** Membantu orang tua dengan tugas-tugas rumah tangga, menjaga kebersihan rumah, atau membantu adik-adik belajar.
- b. **Di sekolah:** Bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas kelompok, menjaga kebersihan kelas, atau berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.
- c. **Di masyarakat:** Ikut serta dalam kegiatan gotong royong, menjaga kebersihan lingkungan, atau membantu tetangga yang membutuhkan.

Kerjasama ini penting untuk membangun kebersamaan, saling menghargai, dan memperkuat hubungan sosial di lingkungan sekitar.

Apabila dilihat dari sisi historis masyarakat Indonesia, keberagaman yang terdapat di setiap suku bangsa ini ditandai dengan latar belakang yang berbeda, tentunya kondisi ini menciptakan iklim kebudayaan yang berbeda. Nilai kebersamaan yang ada di Indonesia, terkhusus nilai pancasila sangat dibutuhkan dalam upaya menuju persatuan Indonesia. Selain idiologi dan bahasa Indonesia

³³ Yulianti, Retno, and Kusumawati, "Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean."

dijadikan kebudayaan nasional.³⁴ Kerja sama di lingkungan yang beragam merupakan wujud nyata dari implementasi nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ketiga, *Persatuan Indonesia*. Dalam keberagaman suku, agama, budaya, dan adat istiadat, kerja sama menjadi kunci penting untuk menciptakan kehidupan yang harmonis, saling menghormati, dan produktif. Indonesia, sebagai negara dengan keberagaman yang luar biasa, membutuhkan semangat gotong royong dan solidaritas untuk menjaga persatuan di tengah perbedaan.



³⁴ Derung, "GOTONG ROYONG DAN INDONESIA."

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Suatu Penelitian selalu menggunakan metode penelitian yang bisa untuk mendapatkan data secara ilmiah untuk tujuan dan keuntungan tertentu. Penelitian juga dapat digambarkan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dan berurutan, dimulai dengan pemilihan subjek penelitian, pengumpulan data, dan analisis data untuk mendapatkan pemahaman dan pemahaman yang lebih baik tentang subjek tersebut.

Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan perancangan produk yang baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk-produk baru. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada berdasarkan analisis kebutuhan yang terdapat di lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan dapat berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan kebutuhan awal.

Penelitian dan pengembangan (RnD) adalah istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh Perusahaan dan entitas lain seperti pengusaha perorangan untuk menciptakan produk dan proses baru atau yang lebih baik. Arti terluas dari istilah ini mencakup kegiatan dari penelitian ilmiah dasar yang dilakukan di universitas dan

laboratorium hingga pengujian dan pemurnian produk sebelum dijual atau digunakan secara komersial.³⁵

Metode penelitian dan pengembangan (RnD) adalah metode sistematis yang digunakan untuk menciptakan, memperbarui, atau menyempurnakan produk, layanan, proses, atau teknologi dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Berbagai bidang, seperti teknologi, ilmu pengetahuan, industri, dan pendidikan, sering menggunakan metode ini. Pendekatan penelitian dan pengembangan biasanya melibatkan siklus iteratif. Siklus ini melibatkan penciptaan data baru untuk penelitian dan pemanfaatan hasil penelitian untuk tujuan pengembangan. Hal ini memungkinkan perbaikan dan inovasi berkelanjutan dalam produk, layanan, atau prosedur.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.³⁶ Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menciptakan perancangan produk yang baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk-produk baru. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada berdasarkan analisis kebutuhan yang terdapat di lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan dapat berupa observasi,

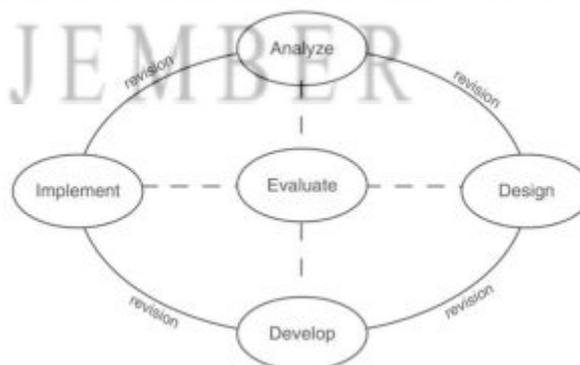
³⁵ Mesra et al., "Research & Development Dalam Pendidikan."

³⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.

wawancara, kuesioner, dan kebutuhan awal.³⁷

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model penelitian ADDIE atau sering disebut Model intruksional ADDIE, merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis.³⁸ Penelitian ini dimulai dengan melakukan suatu observasi dilapangan atau mengidentifikasi Lokasi Dimana masih terdapat kekurangan atau kebuthan dalam sebuah literatur yang bisa diatasi atau di perbaiki oleh suatu penelitian baru, lalu kemudian peneliti merancang konten media *Flipbook* termasuk scenario, story board, dan elemen multimedia yang akan digunakan, lalu peneliti melaksanakan penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran dikelas IV, termasuk melatih guru dan menyediakan sarana yang akan di perlukan. Media *Flipbook* ini bisa menjadi alternatif dari pembelajaran yang sering kali monoton bagi siswa.



Gambar 1

Model ini menggunakan skema lima tahapan pengembangan

³⁷ Tangkudung James, *Macam-Macam Metodologi Penelitian*.

³⁸ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model."

sebagaimana tampak dalam gambar 1, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis

Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan, sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutupi kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran.³⁹

Ada berbagai alasan mengapa pengajaran dapat memengaruhi kinerja siswa atau kinerja mereka. Selain itu, ada alasan lain yang memengaruhi kinerja, seperti memberikan pilihan pembelajaran yang jelas, banyak memenuhi kesenjangan, membuat tujuan pembelajaran yang efektif, menunjukkan jangka waktu timbal balik, dan memberikan klarifikasi tentang konsekuensi dari pelaksanaan pembelajaran yang kurang. Namun, jika pelaksanaan pembelajaran

³⁹ Hidayat and Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

terhambat oleh hal-hal seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan, penerapan ADDIE tidak perlu dilanjutkan.

Dalam menganalisis tentu tidak hanya media yang akan ditelisik namun ada beberapa seperti

1) Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Pada identifikasi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, perbedaan gaya belajar menjadi sebab utama dalam permasalahan pembelajaran. Maka untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan diminati oleh siswa diperlukan suatu pengembangan media dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dalam proses analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik kelas IV di Mima Condro jember dalam proses pembelajaran dengan berupaya melakukan identifikasi suatu pengembangan. Setelah adanya analisis kebutuhan pengembangan melalui identifikasi pengembangan kemudian dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *Flipbook* agar dapat dijadikan alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran agar lebih mudah dimengerti, dan memiliki desain yang menarik agar menumbuhkan rasa semangat dan ingin tahu peserta didik.

2) Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar media yang dibuat selaras dengan apa yang dituju. Sesuai dengan capaian

pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.. Berikut merupakan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganmu. :

- a) Melakukan Kerjasama dalam berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.
- b) menunjukkan sikap kompak dan Bersatu dalam berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan.
- c) menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan di lingkungan Masyarakat.

Setelah adanya tujuan pembelajaran tersebut, kemudian media pembelajaran Flipbook ini disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran agar media yang dibuat sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Sehingga akan membentuk keselarasan dengan tujuan yang ada.

3) Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahap ini dilakukan identifikasi pengalaman belajar calon pengguna media, serta melakukan pengumpulan data dengan identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

4) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada tahap ini diperlukan identifikasi sumber daya dari segi konten, fasilitas pembelajaran, teknologi dan tenaga pendidik. Semua ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan.

5) Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan.

Penyampaian materi pembelajaran disampaikan ketika berada di kelas maupun luar kelas dalam pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan

berikutnya. Pada tahap ini peneliti menggunakan media *canva premium*. Media ini dibuat dengan berisikan materi, isi latihan, gambar, design media hingga instrumen pendukung lainnya. Media ini juga mengacu dengan analisis TP dan ATP pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku. Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan :

1) Merumuskan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

- a) Mengacu pada kurikulum Pendidikan Pancasila untuk kelas IV, khususnya materi "Kerjasama di Lingkunganku."
- b) Merumuskan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian

Kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran yang relevan.

2) Menentukan Isi Materi

- a) Mengorganisasi konten berdasarkan pokok-pokok materi yang telah dirumuskan pada tahap analisis.
- b) Memastikan isi materi sesuai dengan prinsip Pendidikan Pancasila dan mudah dipahami siswa kelas IV.
- c) Memasukkan contoh-contoh konkret tentang kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

3) Menyusun Desain Flipbook

- a) Membuat sketsa tampilan flipbook, termasuk tata letak (layout), penggunaan warna, font, dan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- b) Merancang fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi, dan suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

4) Menentukan Strategi Penyajian Media

- a) Memilih metode penyajian materi, misalnya melalui teks naratif, gambar, video pendek, atau aktivitas interaktif.
- b) Menyusun urutan penyajian materi mulai dari pengenalan, penjelasan, hingga latihan soal atau refleksi.

5) Menyusun Instrumen Penilaian

- a) Menyusun instrumen untuk mengevaluasi keefektifan media flipbook, seperti kuis interaktif, soal latihan, dan lembar observasi.

- b) Merancang rubrik penilaian yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.
- 6) Menyusun Storyboard
 - a) Membuat storyboard yang berisi gambaran detail setiap halaman flipbook, termasuk teks, gambar, dan elemen interaktif.
 - b) Storyboard digunakan sebagai acuan dalam tahap pengembangan (development) media.
- c. Pengembangan (*Development*)

Development dalam model ADDIE kegiatan realisasi rancangan produk. Disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru dan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, pada tahap design telah dirancang penggunaan model baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan dibuat perangkat pembelajaran dengan model baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.
- d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran papan kreatif huruf sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pendidik dan juga para perancang pendidikan serta pengembang program-program pembelajaran harus menyadari akan pentingnya pemahaman

terhadap hakikat belajar dan pembelajaran. Pada tahap implementasi uji coba dilakukan dengan skala kecil dan kemudian di uji dengan skala besar. Uji skala kecil dilakukan secara terbatas dengan jumlah 5 orang siswa kelas IV yang dipilih secara random oleh guru kelas IV yaitu Trisia Agustina, S.Pd.SD,Gr jika sudah dikatakan layak dan dapat diimplementasikan di skala kecil maka akan dilanjutkan pada uji skala besar dengan menggunakan 26 siswa kelas IV Mima Condro Jember. Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media bisa terukur dan teruji dengan baik.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada tahap proses dan akhir kegiatan. Jika diterapkan pada model pembelajaran dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru tersebut. Demikian langkah-langkah yang di skemakan dalam model ADDIE.⁴⁰

Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif

⁴⁰ Fauzi, Winata, and Ansharullah, "PENGEMBANGAN KARAKTER KEPEDULIAN MELALUI KURIKULUM 'SENTRA' DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE."

dilakukan setelah 48 kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif men gukur kompetensi akhir atau tujuan pembejaraan yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.

Model ADDIE memberikan suatu pendekatan yang terstruktur dan sistematis, yang membantu dalam memastikan bahwa setiap aspek dari suatu desain pembelajaran dipertimbangkan. Model satu ini juga data diterakan ada berbagai jenis pengembangan pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun non formal. Model ADDIE sangat bermanfaat dalam mengembangkan program pembelajaran yang berkualitas, dengan memastikan bahwa setiap elemen pembelajaran dirancang dan diuji secara komprehensif sebelum diimplementasikan.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan ya dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dalam

melakukan perbaikan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu : 1) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen ahli dalam media pembelajaran yaitu bapak Husni Mubarak S.Pd. M.SI. 2) Validator ahli materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan diwakilkan oleh salah satu orang dosen ahli pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. 3) Validator Pendidikan Pancasila yang diwakilkan oleh guru kelas IV Mima Condro Jember.

Setelah dinyatakan valid oleh validator maka akan dilakukan uji coba skala kecil dengan 5 orang siswa, untuk dapat mengetahui kekurangan dari media dan dapat dilakukan revisi agar media menjadi lebih baik lagi. Selanjutnya, dilakukan oleh uji coba skala besar kepada seluruh peserta didik kelas IV MIMA Condro Jember dengan jumlah 28 peserta didik.

a. Desain Uji Coba Produk.

Tahap-tahap yang terdapat dalam uji coba produk adalah sebagai berikut :

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh ahli materi, ahli media, dan juga satu ahli Pendidikan pancasila yang diwakili oleh guru kelas IV MIMA Condro Jember, hal ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil uji coba ini digunakan untuk melakukan penilaian terhadap media pembelajaran

yang telah dikembangkan.

1) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 1 guru kelas yang berperan sebagai ahli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan juga peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember tahun ajaran 2024/2025.

a) Ahli Materi

Ahli materi pada uji coba subjek penelitian ini yaitu M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., dan merupakan seseorang magister dalam bidang Pendidikan. Pemilihan ahli materi ini didasari dengan pertimbangan kemampuan yang dimiliki pada bidangnya yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila

b) Ahli Media

Ahli media yang terlibat dalam uji coba subjek penelitian ini diwakili oleh seorang dosen yang memiliki keahlian pendidikan yang cukup. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada keahlian mereka dalam desain media. Dalam penelitian ini, ahli media yang dipilih yaitu Bapak Husni Mubarak, S.Pd. M.SI. dari salah satu dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Achmad Siddiq Jember.

c) Guru

Guru sebagai subjek uji coba penelitian ialah wali kelas

IV yaitu ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD,Gr. Selaku memberikan penilaian terhadap keefektifan penggunaan media pembelajaran Flipbook pada proses pembelajaran. Dan juga memiliki pengalaman mengajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

d) Siswa

siswa yang dimaksud ini mencakup seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 di MIMA CONDRO JEMBER. Peserta didik menjadi subjek uji coba penggunaan media maket berbasis zoo yang dilakukan pada semester ganjil tahun 2024/2025.

2) Jenis Data

Jenis Data yang dikembangkan dalam enelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif :

a) Data Kualitatif di dalam penelitian ini di dapatkan melalui hasil observasi dan juga wawancara kepada guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember, serta tanggapan saran yang di daatkan dari ahli media dan juga ahli materi.

b) Data kuantitatif dalam penelitian ini di dapatkan melalui hasil enilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta hasil respon angket dari guru dan juga siswa.

3) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen ialah sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan

ini adalah, angket, observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

a) Observasi

observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadi-kan sasaran pengamatan.⁴¹

Pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yang mana peneliti ikut serta menjadi bagian sesuatu yang diteliti.

b) Wawancara

Denzin mendefinisikan wawancara sebagai percakapan face to face (tatap muka), Dimana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya menurut *Black & Champion*)

wawancara adalah suatu komunikasi verbal dengan tujuan mendapatkan informasi (dari salah satu pihak).⁴² Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila di kelas IV MIMA Condro Jember. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV yang berisi beberapa kategori seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya.

c) Angket (Kusioner)

Angket atau kusioner adalah alat yang digunakan

⁴¹ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta and Mania, "OBSERVASI SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN."

⁴² Dr. R.A.Fadhallah, S.Psi.,M.Si, *Wawancara*.

untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian.⁴³

(1) Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran dieruntukan untuk memperoleh nilai terkait nilai dari kualitas suatu media pembelajaran itu sendiri. Juga untuk menilai seberapa efektif media tersebut dibandingkan dengan media yang lain. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasinya masih didasarkan pada pertimbangan yang rasional dan belum pada fakta yang terjadi di lapangan.⁴⁴ Angket tersebut akan diberikan kepada tiga pakar yaitu pada ahli materi, ahli media, dan ahli Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian hasil dari penilaian angket tersebut akan dipergunakan sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran agar mencapai versi akhir yang valid. Indikator dari pengembangan ini meliputi aspek dari tampilan, isi materi, soal, interaksi dan juga lain sebagainya.

Tabel 3.1
Instrumen Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penelitian	Indikator
1.	Kesederhanaan	Tata Letak Bahasa
2.	Keterpaduan	Keterpaduan Antar Unsur Visual

⁴³ Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, 2019.

3.	Penekanan	Penekanan Pada Unsur Visual
4.	Keseimbangan	Keseimbangan Unsur Visual
5.	Garis	Visual Garis
6.	Bentuk	Visual Bentuk
7.	Ruang	Ruang Dan Desain
8.	Warna	Pewarnaan

Tabel 3.2
Instrumen Aspek Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan sk,kd,dan tujuan
		Kebenaran substansi materi pembelajaran
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar
		4. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa
		5. Kesesuaian dengan silabus/modul
		6. Kesesuaian materi untuk penambah wawasan pengetahuan siswa
		7. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran
		8. Kebermaknaan dalam materi pembelajaran
2.	Konstruksi	9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa
		10. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)
		11. Kejelasan dalam tujuan pembelajaran
		12. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien
		13. Urutan penyajian dalam materi pembelajaran
		14. Sistematika materi pembelajaran
		15. Kelengkapan informasi
		16. Kejelasan dalam memberikan informasi
		17. Penggunaan bahasa yang komunikatif
		18. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep

Tabel 3.3
Instrumen Lembar Uji Penggunaan Media Oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Shahih Atau Valid	Kebenaran Isi Materi Sistematis Dan Logis
2.	Tingkat Kepentingan	Signifikansi Perumusan Materi
3.	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan Akademis dan

		Kebermanfaatan Non Akademis
4.	Learnibility	Kemungkinan Dipelajari
5.	Menarik Minat	Minat Belajar Memotivasi
6.	Kesederhanaan	Tata Letak Bahasa
7.	Integrasi	Integrasi Antar Elemen
8.	Penekanan	Pada Gambar
9.	Keseimbangan	Menyeimbangkan Elemen Visual
10.	Tekstur	Structural Dalam Desain
11.	Bentuk	Penampilan Visual
12.	Mewarnai	Pewarnaan

Tabel 3.4
Instrumen Uji Penggunaan Media Oleh Siswa

No	Indikator
1.	Membantu Siswa Belajar
2.	Ciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan
3.	Minat Menggunakan Media Pembelajaran
4.	Rancang Media Yang Menarik
5.	Gambar Jernih
6.	Kejelasan Teks
7.	Mudah Digunakan
8.	Relevansi Media Dengan Dunia Siswa
9.	Penggunaan Media Terikat Dengan Waktu
10.	Kembangkan Rasa Ingin Tahu

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur secara komprehensif terkait sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.⁴⁵ Setiap jawaban pada item instrumen yang menggunakan skala Likert ini memiliki nilai dari positif hingga negatif, dengan penilaian berupa kata-kata seperti Sangat Layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3),

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, n.d. 165

Kurang Layak (2), Tidak Layak (1). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor dari 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan juga terendah dengan skor 1, dimana skor 5 (Sangat Layak), Layak (4), Cukup Layak (3), Kurang Layak (2) dan Tidak Layak (1). Lembar evaluasi ini diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang berperan sebagai validator dalam penelitian dan pengembangan.

4) Teknik Analisis Data

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* terdapat dua jenis data penelitian, yaitu data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk menganalisis data uji coba penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

a) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif ini memiliki tujuan untuk memahami, menginterpretasikan dan juga mengungkap makna dari data yang telah terkumpulkan, terutama dalam bentuk non-numerik seperti kata-kata, observasi, wawancara juga catatan lapangan. Analisis data kualitatif juga bertujuan untuk menghasilkan suatu pemahaman yang bermakna dan relevan serta memungkinkan peneliti untuk menjawab penelitian dengan sudut pandang yang lebih menyeluruh.

b) Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian memiliki

tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media dan mengukur seberapa tertarik siswa menggunakan media *Flipbook*. Data ini dikumpulkan melalui angket, kusioner yang diberikan kepada validator ahli serta guru ataupun siswa. Analisis kuantitatif dalam penelitian pengembangan media *Flipbook* bertujuan untuk memberikan data objektif terkait efektivitas dan kualitas *Flipbook* sehingga media ini dapat dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan bukti empiris.

1) Analisis data instrument validasi ahli

Pada instrument validasi ahli dalam penelitian ini terdapat sebuah penilaian yang mengukur kelayakan dari media *Flipbook*, juga materi dalam media pembelajaran *Flipbook*. Hasil dari Penilaian ini menggunakan skala

Likert yang membutuhkan presentase maksimum di mana peserta didik dapat memberikan jawaban dengan tingkat persetujuan dengan mengukur presentase maksimum, sebagai berikut :

Tabel 3.5
Presentase Maksimum

Kriteria	Nilai
Sangat Layak	Skor 5
Layak	Skor 4
Cukup Layak	Skor 3
Kurang Layak	Skor 2
Tidak Layak	Skor 1

Selanjutnya, rumus pengolahan data yang akan

digunakan adalah sebagai berikut:⁴⁶

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah keseluruhan Skor yang Diperoleh

N = jumlah responden atau evaluator

Untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran Flipbook ini, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan kriteria penilaian. Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.

Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli

Materi

Tabel 3.6
Presentase Hasil Validasi

	Tingkat kevalidan	Keterangan
< 76-100	Valid	Layak / tak perlu direvisi
< 50-75	Cukup valid	Cukup layak / revisi Sebagian
< 26-50	Kurang valid	Kurang layak / revisi Sebagian
< 26	Tidak Valid	Tidak Layak / revisi total

⁴⁶ Sabaryati, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK POP UP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI CAHAYA DAN ALAT OPTIK KELAS VIII SMPN 19 MATARAM."

2) Analisi data angket respon guru dan siswa

Analisis data angket respon guru dan siswa yang telah di hitung untuk mengetahui kelayakan dari media *Flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti menggunakan skala likert. Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, juga memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang di wakil kan oleh wali kelas IV MIMA Condro Jember sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut :

Tabel 3.7
Presentase Maksimum

Kriteria	Nilai
Sangat Layak	Skor 5
Layak	Skor 4
Cukup Layak	Skor 3
Kurang Layak	Skor 2
Tidak Layak	Skor 1

Adapun Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai angket respon guru dan siswa sebagai berikut :

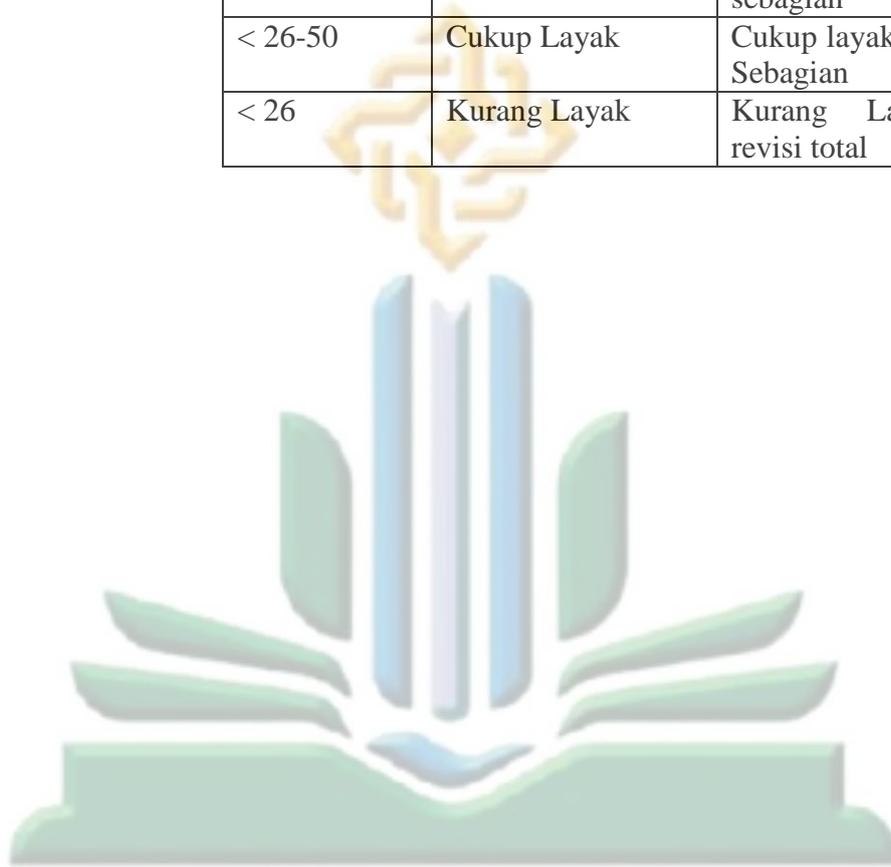
$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

Setelah hasil angket respon guru dan siswa sudah diketahui nilai presentasinya, selanjutnya dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.8
Presentase Hasil Validasi

	Kriteria	Keterangan
< 76-100	Sangat Layak	Sangat Layak / tak perlu direvisi

< 50-75	Layak	Layak / revisi sebagian
< 26-50	Cukup Layak	Cukup layak / revisi Sebagian
< 26	Kurang Layak	Kurang Layak / revisi total



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember yang biasa disebut sebagai MIMA Condro adalah sebuah Lembaga Pendidikan madrasah ibtidaiyah yang berlokasi di jln. Gajah Mada XIX13 Jember kecamatan kaliwates kabupaten jember, Jawa timur. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember merupakan sekolah/madrasah yang bernaung dibawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) yang melayani dan menyelenggarakan layanan pendidikan formal terutama pada jenjang pendidikan dasar. Dan MIMA Condro juga memiliki kepala sekolah bernama Bapak Poniman, S.Pd.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember ini berdiri ada tahun 2006. Dalam hal ini MIMA Condro Jember sudah berdiri selama 18 tahun lama nya. MIMA Condro Jember juga sudah mengimplementasikan atau menggunakan kurikulum Merdeka Belajar yang sudah digunakan pada kelas 4 dan 6, namun saat ini MIMA Condro sudah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar pada seluruh kelas. Adapun Pelajaran yang diberikan meliputi semua mata Pelajaran wajib dengan tambahan Pelajaran yang memiliki nilai agama islam. MIMA Condro Jember juga sudah mendapatkan status akreditasi B dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember memiliki guru pendidik

yang kompeten dalam bidang Pelajarannya masing-masing. Hal ini yang menjadi salah satu kualitas terbaik yang ada di kabupaten Jember. Di MIMA Condro juga tersedia berbagai fasilitas sekolah seperti ruang kelas, perpustakaan, lapangan olahraga, lab computer, musholla, ruang peralatan eskul, kantin dan juga lainnya.

Setiap Lembaga memiliki visi dan misinya masing-masing, sama halnya dengan MIMA Condro Jember memiliki visi yang berbunyi “Terwujudnya peserta didik yang Islami, berbudi pekerti mulia dan berilmu pengetahuan”.

MIMA Condro memiliki sebuah Gambaran dari tujuan sebuah Pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, hal ini juga mencakup sebuah aspek spiritual, karakter dan juga intelektual. Dengan adanya visi ini, MIMA Condro juga diharapkan dapat berkomitmen untuk mendidik peserta didik menjadi seorang pribadi yang seimbang dalam beberapa aspek seperti spiritual, moral dan juga intelektual dan juga berperan aktif dalam berbagai bidang kehidupan.

Sedangkan Misi MIMA Condro Jember sendiri yaitu yang pertama 1. Menanamkan nilai-nilai Islam Ahlus Sunnah Wal jama'ah dalam perilaku sehari-hari. 2. Menanamkan rasa cinta terhadap bangsa dan tanah air. 3. Membentuk pribadi berakhlak mulia dan berprestasi tinggi. 4. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan beragam bahasa. Pada misi ini bersama-sama membentuk landasan pendidikan yang menyeluruh untuk mengembangkan karakter dan kemampuan akademik siswa.

MIMA Condro juga memiliki tujuan untuk menjadikan para alumni atau lulusan memiliki karakter yang baik seperti : jujur, santun, disiplin, dan juga bertanggung jawab. Selain itu MIMA Condro juga ingin memiliki lulusan atau alumni yang memiliki karakter toleransi, memiliki jiwa persatuan, persatuan hingga berguna bagi sesama. Para alumni atau lulusan MIMA Condro ini juga memiliki budaya hidup bersih, sehat serta bugar. Para lulusan alumni juga memiliki aqidah yang kokoh dan tekun beribadah dikarenakan MIMA Condro Jember memiliki program sholat dhuhur hingga dhuhur bersama di masjid. Hal ini menjadi pembiasaan yang baik bagi para murid di MIMA Condro Jember.

MIMA Condro Jember sendiri memiliki keunikan tersendiri dimana antara kelas 1 sampai kelas 3 berada di Alamat jln. Gajah Mada XIX13 Jember kecamatan kaliwates yang biasa di sebut MIMA Timur, sedangkan untuk kelas 4 hingga kelas 6 berada di Jl. Gajah Mada No 14 Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur dan biasa disebut sebagai MIMA utara. Hal ini menjadi keunikan tersendiri bagi MIMA Condro.

B. Penyajian Data Uji Coba Dan Analisis Data

Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Model, penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dengan menggunakan media *Flipbook* yang menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan media *Flipbook* ini digunakan dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Kerja Sama di Lingkungan ku dengan sub bab Keberagaman Sosial

dan Budaya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan dan juga memvalidasi suatu produk yang di gunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran. Adapun tahapan dalam model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu :

1. Hasil Analisis

Dalam tahapan analisis ini merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan ini dimulai dari observasi ke Madrasah atau Lembaga yang akan di teliti yaitu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di Lembaga tersebut terutama yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kemudian dari hasil observasi didapatkan keterangan dan juga informasi bahwa media yang sering digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember merupakan media buku, gambar, serta vidio yang di putar melalui proyektor saja.

Melalui wawancara dengan ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr selaku guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, disebutkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama siswa sering merasa jenuh karena pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah juga media buku yang sudah sering mereka lihat. Pembelajaran seperti ini tidak efektif jika diterapkan tanpa inovasi baru, sehingga proses pembelajaran mungkin menjadi tidak menyenangkan.

Maka dari itu, perlunya kreativitas dari seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan tentu dapat

menjadi Solusi dari permasalahan pembelajaran yang membosankan.

2. Hasil Design

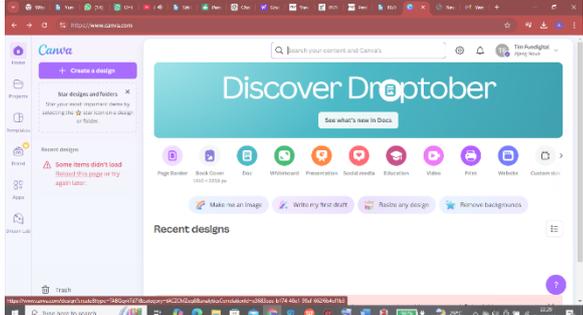
Setelah sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan, kemudian peneliti pada tahap ini membuat desain pertama pada media pembelajaran Flipbook. Peneliti membuat desain menggunakan aplikasi :

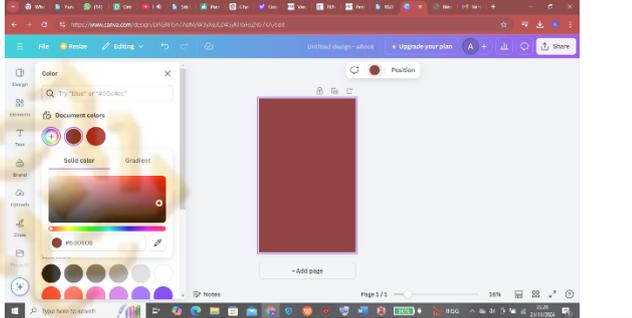
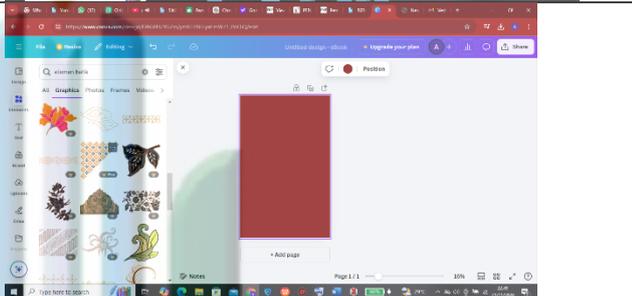
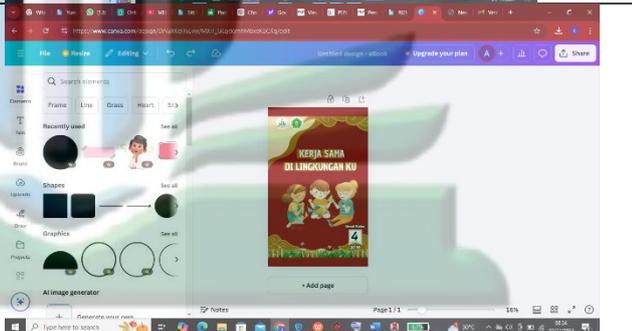
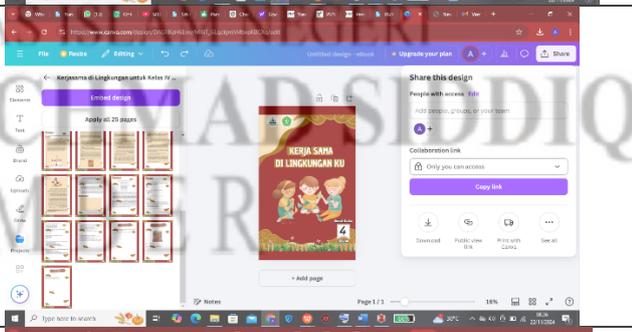
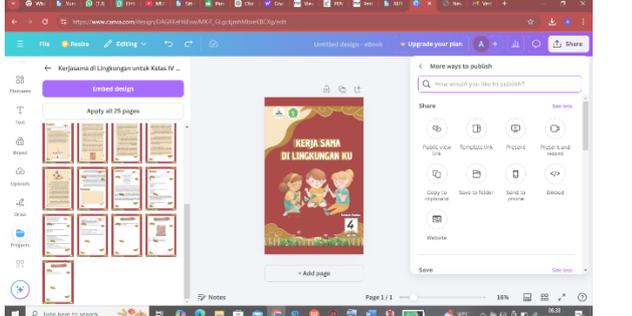
Tabel 4.1
Alat dan Bahan Desain Media *Flipbook*

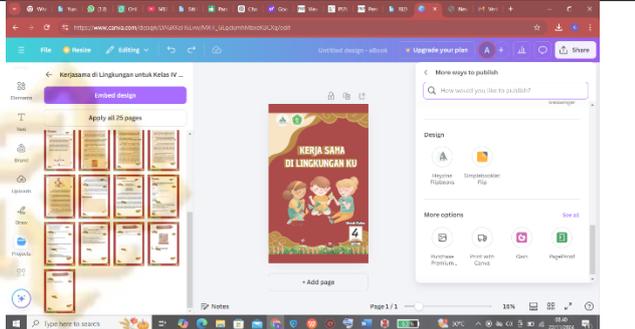
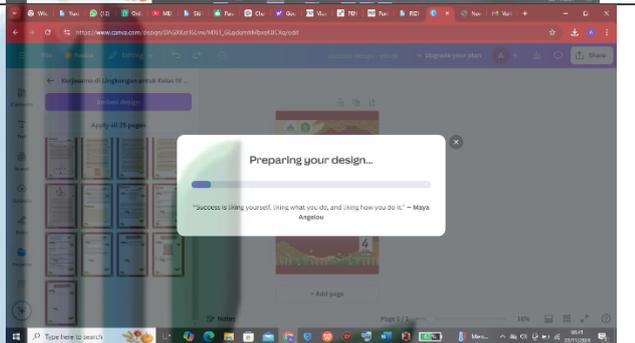
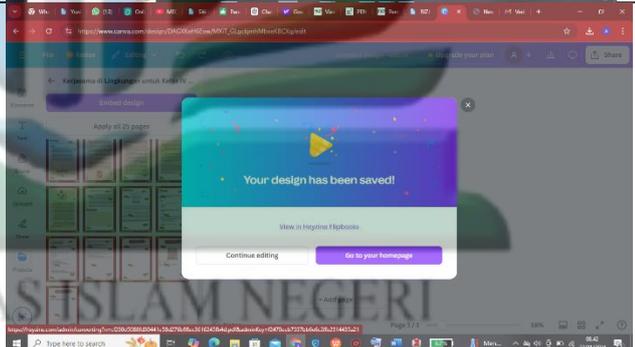
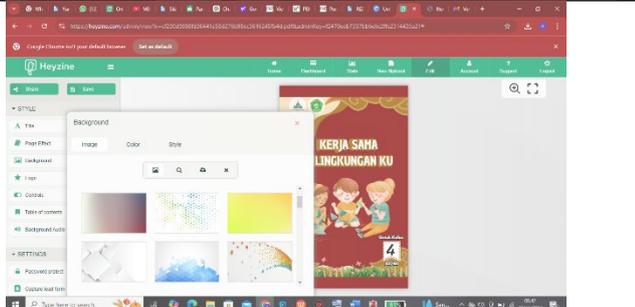
No.	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat : Laptop, Mouse Bahan : Aplikasi Canva	

Desain awal dari media ini menggunakan bahan yang memuat aplikasi canva. Adapun Langkah-langkah pembuatan dari media pembelajaran *Flipbook* ini meliputi beberapa tahap diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4.2
Langkah-langkah Media *Flipbook*

No.	Keterangan	Gambar
1.	Buka aplikasi canva	
2.	Untuk membuat cover klik "book cover"	

3.	Kemudian akan muncul tampilan putih dan pilih warna dengan mengcustom sesuai dengan kebutuhan	
4.	Kemudian pilih elemen yang akan di desain seperti elemen batik atau yang lain.	
5.	Setelah cover terusun maka dapat ke tahap selanjutnya untuk membuat materi	
6.	Untuk membuat tampilan menjadi Flipbook maka, klik pada bagian share	
7.	Kemudian klik "see all" maka akan terdapat pilihan seperti gambar	

<p>8.</p>	<p>Kemudian pilih menu “heyzine Flipbook”</p>	
<p>9.</p>	<p>Kemudian save file hingga terdapat tulisan seperti pada gambar</p>	
<p>10.</p>	<p>Kemudian klik pada bagian “view in heyzine Flipbook”</p>	
<p>11.</p>	<p>Setelah itu file sudah dapat ter Flipbook kan</p>	
<p>12.</p>	<p>Untuk background dapat meng klik ikon “background” pada menu hingga dapat dipilih sesuai dengan keinginan</p>	

3. Hasil Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang telah melakukan revisi dari media *Flipbook*, kemudian dilakukan konsultasi kepada beberapa validator ahli seperti validator media dan validator materi untuk memberikan saran dan juga masukan penilaian terhadap media *Flipbook* dengan mengisi lembar penilaian kelayakan terhadap media *Flipbook* sebelum di lakukan nya implementasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Berikut Langkah-langkah yang dilakukan :

a. Validasi Ahli

Pada validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen yang terbagi menjadi validasi media *Flipbook* dilakukan oleh Bapak Husni Mubarak S.Pd. M.SI., kemudian untuk validator materi dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. dan

validasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan oleh guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember Ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr. Pada proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media *Flipbook* untuk dapat diterapkan kedalam suatu proses pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Produk awal yang sudah selesai kemudian akan divalidasi oleh ahli media. Hasil dari validasi media tersebut disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.3
Hasil Validasi dari validator Ahli Media
Validasi Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain Tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				✓	
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa				✓	
4	Background pada media memiliki warna yang tepat				✓	
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan				✓	
6	Tampilan buku pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut				✓	
7	Tata letak buku pada media tidak membingungkan pengguna					✓
8	Tombol memiliki warna dan item yang tepat					✓
9	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi					✓
10	Font/huruf dalam teks memiliki ukuran huruf yang tepat				✓	
11	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu					✓
12	Media memiliki perpaduan yang seimbang				✓	
13	Vidio yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
14	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas				✓	
15	Animasi yang di sajikan tidak berlebihan				✓	
16	Media mudah di operasikan oleh pengguna					✓
17	Media bisa digunakan diberbagai perangkat					✓
18	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari					✓
19	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan waktu					✓
20	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan biaya					✓
21	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan tenaga					✓
22	Keamanan media bagi siswa					✓
Jumlah		99				

Total	110
Rata – rata	90%

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

$$X = \frac{99}{110} \times 100\% \\ = 90\%$$

Hasil Validasi media menunjukkan skor presentase sebesar

90% yang artinya media ini dikategorikan sangat layak

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.4
Hasil Validasi Dari Ahli Materi
Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan sk.kd, dan tujuan					✓
		Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					✓
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					✓
		Kesesuaian dengan silabus/modul					✓
		Kesesuaian materi untuk penambah wawasan pengetahuan siswa					✓
		Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				✓	
		Kebermaknaan dalam materi pembelajaran				✓	
		2.	Konstruksi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa			
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)						✓	
Kejelasan dalam tujuan pembelajaran							✓
Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien						✓	
Urutan penyajian dalam materi pembelajaran						✓	
Sistematika materi pembelajaran						✓	

		Klengkapan informasi				✓	
		Kejelasan dalam memberikan informasi				✓	
3.	Bahasa	Keterbacaan				✓	
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
		Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				✓	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				✓	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif				✓	
Jumlah					91		
Total					105		
Rata – rata					86%		

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

$$X = \frac{91}{105} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Hasil Validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar

86% artinya media yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat

layak.

3) Validasi Pembelajaran

Tabel 4.5
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna yang bervariasi				✓	
2.	Penggunaan desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan				✓	
5.	Kesesuaian dengan materi					✓
6.	Mudah untuk digunakan					✓
7.	Memudahkan proses pembelajaran					✓
8.	Meningkatkan minat belajar peserta didik					✓

9.	Memotivasi peserta didik				✓
Jumlah		43			
Total		45			
Rata-rata		95,5%			

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

$$X = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$= 95,5\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 95,5% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sudah sesuai dengan pembelajaran.

Hasil validasi dari tiga validator menunjukkan bahwa adanya saran untuk meningkatkan pengembangan dari media. Saran dari validator ahli media untuk menambahkan gambar yang lebih ber variative agar penggunaan media *Flipbook* menjadi lebih kreatif. Juga Saran dari validator materi untuk menambahkan lebih banyak soal untuk penilaian pembelajaran namun untuk materi pada media *Flipbook* dinilai sudah sangat layak untuk digunakan, dan saran dari validator pembelajaran media dinilai sangat layak, menarik, dan dapat memotivasi siswa.

4. Tahap Implementasi (Penggunaan Media)

Pada hasil implementasi ini, produk pengembangan media *Flipbook* yang dinyatakan sangat layak akan diuji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga penelitian.

Adapun tempat pelaksanaan uji coba media *Flipbook*

dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember pada peserta kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkungan ku dengan sub bab materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tatap muka beberapa kali. Pada pertemuan awal peneliti melakukan observasi yang di isi oleh guru kelas IV, Kemudian melakukan uji coba produk media Flipbook di dalam dan di luar kelas melalui dua perbandingan uji coba skala kecil dan skala besar.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung di kelas IV dengan tenang dan lancar. Selama pembelajaran, para siswa mengamati dan juga bersemangat saat menggunakan media Flipbook. Para siswa juga ikut turut memberikan tanggapan dengan pertanyaan yang di harapkan untuk dapat meningkatkan

pemahaman siswa mengenai materi yang tertera pada media Flipbook.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini di tunjukan melalui gambar sebagai berikut :



Gambar 4.1
Implementasi Media Flipbook

Pada gambar diatas adalah proses penelitian awal pada tahap Observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Materi yang akan dipelajari adalah materi Keberagaman Sosial dan budaya.

Pada gambar diatas dapat terlihat bahwa saat pengimplementasian

media pembelajaran *Flipbook* yang dilaksanakan didalam kelas peserta didik mengamati dengan baik.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir dari penelitian model ADDIE yaitu adalah evaluasi yang mempunyai tujuan untuk mengetahui keberhasilan dari suatu penelitian dan juga pengembangan media pembelajaran *Flipbook* yang telah dilaksanakan dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Cendro Jember dengan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengetahui dan mengukur suatu kelayakan atau yang biasa disebut validitas pengembangan produk media pembelajaran peneliti melakukan uji coba dengan skala kecil sebelum adanya uji coba skala besar.

Uji skala ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Flipbook* layak diuji cobakan dalam percobaan skala besar. Uji coba skala kecil ini mengambil 5 orang siswa siswi yang berada di kelas IV secara random.

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Nilai Yang Diperoleh	Maksimum	Jumlah Skor
1.	Alfian Putra Ramadhan	37	40	92,5%
2.	Aka King Abdul Aziz Alfafa	36	40	90%
3.	Muhammad. Athar Ad Daaruu Quthi	35	40	82%
4.	Ahmad Fauzan Fadil Zulkarnain	39	40	97,5%
5.	M. Nur Sakti Al-Jailani Syaifullah	28	40	87,5%
Jumlah		175	200	87,5%

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

$$X = \frac{180}{200} \times 100\% \\ = 94,5\%$$

Adanya uji coba skala kecil tersebut di dapatkan skor presentase 94,5% yang menyatakan bahwa media *Flipbook* tersebut sangat layak untuk diterapkan kedalam pembelajaran, sehingga dengan adanya hasil dari uji cob aini media *Flipbook* dapat diuji cobakan kedalam uji coba skala besar.

Uji coba skala besar dilaksanakan dan di lakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dengan menggunakan 26 siswa/siswi kelas IV. Kemudian pada tahap evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah proses pembelajaran yang telah di lakukan pada tahap pertemuan terakhir, siswa diberikan angket uji respon yang berisi penilaian mereka terhadap media pembelajaran yang telah di terapkan. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui reaksi mereka terhadap produk yang telah diterapkan.



Gambar 4.2
Pengisian Angket Oleh Peserta Didik

Pada Gambar diatas, siswa sedang melakukan pengisian angket respon yang telah diberikan, Dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik kelas IV dengan 8 butir soal angket yang harus merka isi dengan nilai 1-5 oleh peserta didik. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media Flipbook yang telah di uji coba kan dan di implementasikan dikelas kelas IV pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dengan materi Kerjasama di Lingkunganku. Dimana uji coba skala besar ini dilakukan dengan 26 orang siswa.

Berikut hasil respon siswa yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.7
Uji Respon Peserta didik Skala Besar

No	Nama	Nilai Yang Diperoleh	Maksimum	Jumlah Skor
1.	Adhyasta Rafka Danis Kurniawan	37	40	92,5%
2.	Ahmad Fauzan Fadil Zulkarnain	37	40	92,5%
3.	Ahmat Nur Arfian	30	40	75%
4.	Aira Asyifa Bilqist	32	40	80%
5.	Aka King Abdul Aziz Alfafa	36	40	90%
6.	Alfian Putra Ramadhan	38	40	95%
7.	Almeera Khalvati Hermawanto P	38	40	95%
8.	Athallah Zaki Zaidan	35	40	87,5%
9.	Athiyyah Ufaira Nur Azizah Humaira	37	40	92,5%
10.	Azhar Ibnu Hafizh	36	40	90%
11.	Binar Pamuji Aristi	39	40	97,5%
12.	Dhafitha Nizza Nur Azizah	37	40	92,5%
13.	Egha Althafarizqi Pratama	37	40	92,5%
14.	Farhan Ahza Argani	24	40	60%
15.	Inara Aisyah Ayudia	35	40	87,5%
16.	Kanaya Salsabila Arifin	36	40	90%
17.	Khaira Nur Anindita	38	40	95%
18.	M. Nur Sakti Al-Jailani Syaifullah	33	40	82,5%
19.	Majid maulana Rafie	33	40	82,5%
20.	Muhammad Athar Ad Daaru Quthni	36	40	90%
21.	Muhammad Nizam Maulana Rohim	38	40	95%
22.	Muhammad Yaqdan Rakha Assaid	35	40	87,5%
23.	Muhammad Zainul Arifin	35	40	87,5%
24.	Mutiara Nurul Kamilah	36	40	90%
25.	Nathan Priyatama	36	40	90%
26.	Nur Calesta Reggina Syarifa	38	40	95%
Jumlah		922	1040	88,6%

$$X = \frac{\sum x}{N \times 100\%}$$

$$X = \frac{922}{1040} \times 100\% \\ = 88,6\%$$

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil bahwa uji respon pada peserta didik dalam skala besar di kelas IV sebanyak 26 siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember menunjukkan skor dengan presentase sebesar 88,6% yang berarti bahwa media pembelajaran *Flipbook* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku dengan sub materi Keberagaman Sosial dan Budaya.

C. Revisi Produk

Setelah ter validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi terhadap produk media pembelajaran *Flipbook* yang sudah dikembangkan, Dimana sudah sesuai dengan saran yang telah diberikan kepada produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran *Flipbook* ini telah di perbaiki atas saran yang telah di berikan oleh validator pada lembar instrument validasi yang sudah diberikan. Berikut ini adalah tabel rincian dari beberapa revisi yang ada :

Tabel 4.8
Revisi Media

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi, tampilan cover tidak memuat logo sekolah dan kampus, juga tidak terdapat keterangan kelas, dan desain latar kurang bervariasi</p>
		<p>Sebelum direvisi, desain latar belakang tampak polos dan tidak memiliki ornamen</p>
		<p>Sebelum adanya revisi, untuk CP, ATP, dan TP masih menjadi satu lembar dan tidak ada gambar serta ornamen apapun</p>

		<p>Sebelum adanya revisi, bagian apersepsi disatukan dengan bagian materi dan tidak ada gambar atau ornamen apapun.</p>
		<p>Sebelum revisi, materi tidak bervariasi dan tidak disertai contoh gambar untuk memudahkan siswa</p>
		<p>Sebelum revisi, pada bagian video tidak ada lirik lagu dan penjelasan singkat tentang lagu</p>

		<p>Sebelum direvisi, soal hanya untuk pilihan ganda tidak ada soal esai</p>
		<p>Sebelum adanya revisi, tidak ada profil pengembangan dan profil validator</p>

Berdasarkan tabel diatas, telah dilakukan revisi produk oleh peneliti.

Peneliti juga dapat melakukan sebuah peng implementasian produk media pembelajaran *Flipbook* pada peserta didik kelas IV MIMA Condro Jember. Hal ini menjadi sejalan dengan adanya validasi dari validator yang telah menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *Flipbook* yang memuat materi Keberagaman Sosial dan Budaya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Flipbook ini dinyatakan valid atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁴⁷ Pada proses pembelajaran sebaiknya guru ataupun pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan juga beragam, agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan menyenangkan dan tentu dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah.

Cara terbaik untuk merangsang kreativitas anak adalah dengan menggunakan kegiatan yang menarik minat mereka secara sukarela, yang berasal dari hati mereka yang tulus.⁴⁸ Anak-anak cenderung suka melakukan hal-hal yang menyenangkan untuk pola belajar mereka yang bervariasi agar dapat menyerap ilmu dengan mudah.

Media pembelajaran Flipbook ini didesain menggunakan aplikasi

⁴⁷ Ekayani, "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA."

⁴⁸ Fadia Nurluthfiana et al., "KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA KERAJINAN KAIN FLANEL PADA TEORI KONTRUKTIVISM."

canva premium agar dapat memilih ornamen atau gambar-gambar yang lebih bervariasi untuk hasil pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini dapat dikembangkan oleh semua orang, karena alat dan bahan desain yang mudah di dapat dan digunakan. Untuk penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12-14 Oktober 2024 dikelas IV Madrasah ibtdaiyah Ma'arif Candro Jember.

Berikut adalah analisis mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi :

1. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* menggunakan model penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementasion, and Evaluation.

Media *Flipbook* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva serta di desain dengan menarik dan kreatif dalam

pembuatannya. Media *Flipbook* ini dikembangkan menggunakan materi

Kerjasama di Lingkungan ku yang mengambil sub tema Keberagaman Sosial dan Budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *Flipbook* ini juga dapat mempermudah siswa dalam

memahami materi yang disajikan. Media *Flipbook* ini telah melalui proses

uji coba dan juga revisi produk. Pada uji coba media *Flipbook* ini

menunjukkan presentase kelayakan dalam penggunaannya. Setelah produk

media *Flipbook* ini jadi dan sudah layak untuk digunakan kemudian dapat

di implementasikan secara luas.

2. Kelayakan dari media pembelajaran *Flipbook* ini sudah melewati proses validasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember. Untuk hasil dari kelayakan media pembelajaran *Flipbook* ini juga memiliki tiga tahapan yang meliputi pada tahapan pertama adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi dan yang terakhir yaitu validasi ahli pembelajaran.
- a. Hasil dari validasi media yaitu mendapatkan presentase 90% dan hasil ini dapat dikategorikan Sangat Layak. Untuk validasi ahli materi ini mendapatkan presentase 86% dan hasil ini dikategorikan sangat layak. Untuk hasil presentase validasi ahli pembelajaran 95,5%. Berdasarkan hasil dari ketiga validator tersebut mendapatkan hasil presentase yang sangat layak dengan begitu media pembelajaran *Flipbook* tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Data uji coba media pembelajaran *Flipbook* ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk hasil uji coba skala kecil menunjukkan hasil presentase 94,5% dengan kategori sangat layak. Setelah hasil uji coba skala kecil menunjukkan presentase 94,5% maka kemudian dilakukan uji skala besar yang menunjukkan presentase 88,6%. Sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik dapat dinyatakan bahwasanya media *Flipbook* sangat layak untuk digunakan pembelajaran. Siswa juga diberikan memberi komentar serta saran pada media pembelajaran *Flipbook* tersebut sudah sangat baik dan layak juga dapat menarik untuk

pembelajaran. Dengan adanya hal tersebut media *Flipbook* ini dapat dinyatakan dan digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Saran Pemanfaatan, diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada tahapan pengembangan media *Flipbook* ini mencakup beberapa saran, diseminasi dan juga pengembangan produk lebih lanjut supaya media pembelajaran *Flipbook* ini dapat di gunakan dengan efektif, yang kemudian diberikan saran sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan produk

- a. Guru dapat menggunakan *Flipbook* media ini sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk materi Kerjasama di Lingkunganku dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.
- b. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, guru dapat menggunakan media ini untuk studi kasus, diskusi kelompok, atau simulasi.
- c. Siswa dapat menggunakan media *Flipbook* ini secara mandiri untuk belajar secara individu atau kelompok, baik di sekolah maupun di rumah. Ini akan memperkuat pelajaran yang sudah diajarkan di kelas.
- d. peneliti selanjutnya bisa menjadikan media pembelajaran *Flipbook* ini sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

2. Saran Diseminasi Produk

Flipbook ini dapat didistribusikan ke sekolah-sekolah dasar melalui pelatihan guru atau kegiatan seminar/workshop tentang inovasi pembelajaran. Produk ini juga dapat diunggah ke platform digital seperti

website sekolah atau aplikasi pembelajaran untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Kerjasama dengan dinas pendidikan setempat juga untuk mengintegrasikan media ini sebagai salah satu referensi pendukung dalam kurikulum pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mana dapat terus disempurnakan, dimanfaatkan secara luas dan juga dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengayaan Konten: Penambahan fitur interaktif seperti kuis otomatis, animasi, atau video singkat yang relevan untuk membuat media lebih menarik dan memotivasi siswa belajar.
- b. Adaptasi Materi: Produk dapat dikembangkan untuk tingkat kelas lain atau materi Pendidikan Pancasila yang berbeda, sehingga cakupan penggunaannya lebih luas.
- c. Pengembangan Multibahasa: Menyediakan versi *Flipbook* dalam bahasa daerah atau bahasa Inggris untuk mendukung pembelajaran multikultural dan global.
- d. Uji Coba Skala Lebih Besar: Melakukan uji coba produk di berbagai sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda untuk mendapatkan umpan balik yang lebih beragam.
- e. Integrasi Teknologi Baru: Menambahkan elemen teknologi seperti augmented reality (AR) atau fitur gamifikasi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education* 1, no. 1 (June 28, 2023): 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>.
- Aini, Farizah, Sofia Edriati, and Ade Pratama. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang" 7 (2023).
- Alfiyani Nurjannah. "PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOKUNTUK MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DI SEKOLAH DASAR" 2, no. 2 (2023).
- Amanullah, Muhammad Abror. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (January 29, 2020): 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.
- Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 9.
- Az Zahra, Tarisa, Rima Kusuma Dewi, Desi Ayu Lestari, and Rana Gustian Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 9, 2024): 615–23. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>.
- Binti Mirnawati, Lilik, and Regy Agatha Valent Fabriya. "Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 10, no. 1 (April 8, 2022): 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Cahyono, Budi. "PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL." *Jurnal Dharmabakti Nagri* 1, no. 2 (April 12, 2023): 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>.
- Dayanti, Zeni Rahma, Resa Respati, and Rosarina Gyartini. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR" 04, no. 05 (2021).
- Derung, Teresia Noiman. "GOTONG ROYONG DAN INDONESIA." *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral* 4, no. 1 (May 31, 2019): 5–13. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.62>.

- Dr. Asep Sulaiman, M. Pd. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV. Arfino Raya, 2015.
- Dr. R.A.Fadhallah, S.Psi.,M.Si. *Wawancara*. Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2020.
- Ekayani, Ni Luh Putu. "PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA," n.d.
- Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Fadia Nurluthfiana, Angga Dwi Saputra, Niken Ayu Aulia, Nur Fajrie, and Sekar Dwi Ardiyanti. "KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA KERAJINAN KAIN FLANEL PADA TEORI KONTRUKTIVISM." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* 2, no. 1 (July 6, 2023): 399–408. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.312>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).
- Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, and Usep Setiawan. "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," n.d.
- Fauzi, Ahmad, Widia Winata, and Ansharullah Ansharullah. "PENGEMBANGAN KARAKTER KEPEDULIAN MELALUI KURIKULUM 'SENTRA' DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE." *Instruksional* 2, no. 1 (June 17, 2020): 64. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>.
- Gule, Yosefo. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*. jl. kristal blok f6 pabean udik indramayu jawa barat: Penerbit Adab, 2022.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI," n.d.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Istiqlal, Abdul. "MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI" 3, no. 2 (2018).
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahannya*. Surabaya: Penerbit Nur Ilmi, 2017.
- Lena Natalia, Yakobus Adi Saingo. "Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan," November 11, 2023.

<https://doi.org/10.5281/ZENODO.10109883>.

- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI TEKNIK DASAR TENDANGAN PENCAK SILAT KELAS VII SMP NEGERI 4 SUKASADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)* 5, no. 2 (October 26, 2020): 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>.
- Mahmudah, Anna Fadilatul, Fitrohtun Fina Indriani, Muhmimmatul Aliyah, and Luluk Sulthoniyah. "Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya di SD/MI." *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (June 28, 2023): 21–34. https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i1.14909.
- Mahnun, Oleh Nunu. "(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" 37, no. 1 (2012).
- Mesra, Romi, Veronike E T Salem, Maria Goretti Meity, Yoseph Daniel Ari Santie, Ratih Permana Sari, Adrianus Nasar, and Linda Santiari. "Research & Development Dalam Pendidikan," n.d.
- Miftah, M. "FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN," n.d.
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (January 6, 2018): 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Prasasti, Riska Dwi, and Nirwana Anas. "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (July 20, 2023): 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.
- Rosdiana, Rosdiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (August 19, 2018): 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>.
- Sabaryati, Johri. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK POP UP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI CAHAYA DAN ALAT OPTIK KELAS VIII SMPN 19 MATARAM" 5 (n.d.).
- Sari, Widya Nindia, and Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 21, 2021): 2819–26. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti. "PENGUNAAN

MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 5, no. 4 (November 8, 2021). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>.

shahih, Tim. *Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemah Indonesia: Plus Transliterasi Latin*. Shahih, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Vol. 408. Alfabeta, 2019.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta, n.d.

Sulthoniyah, Luluk. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PAI MELALUI E-LEARNING MODEL SYNCHRONOUS - ASYNCHRONOUS DI,” n.d.

Tangkudung James. *Macam-Macam Metodologi Penelitian*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia, 216AD.

Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr. Wawancara Dengan Wali Kelas IV. MIMA Condro Jember, September 20, 2024.

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, and Sitti Mania. “OBSERVASI SEBAGAI ALAT EVALUASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 11, no. 2 (December 17, 2008): 220–33. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>.

Widyasari, Intan, Zetriuslita Zetriuslita, Endang Istikomah, and Sari Herlina. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP.” *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (July 19, 2021): 61–71. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1678>.

Yulianti, Mastura, Raras Setyo Retno, and Naniek Kusumawati. “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (September 16, 2023): 1432. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>.

Lampiran 1 :

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ajeng Nova Romadhon
 NIM : 202101040048
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripso yang berjudul "*Pengembangan Media Flipbook Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 25 September 2024

Saya menyatakan



Ajeng Nova Romadhon
 NIM 202101040048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 2 :

MATRIX

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember	<p>1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran flip book pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama di lingkunganku pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember?</p> <p>2. Bagaimana efektivitas penggunaan media Flip book pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Maarif Condro Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran Flipbook</p> <p>2. Mata Pelajaran Pendidikan Pncasila materi Kerjasama di Lingkungan ku</p>	<p>1. Subjek Penelitian ialah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember</p> <p>2. Infroman Penelitian ialah guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember</p> <p>3. Validasi dan Validator guru dan peseta didik</p> <p>4. Dokumentasi</p>	<p>.Jenis penelitian : Pengembangan atau Research and Development</p> <p>2. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket dan Dokumentasi</p> <p>3. Instrument Pengumpulan Data: Instrument Observasi, Instrument wawancara, instrument uji coba produk</p>

Lampiran 3 :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7034/ln.20/3.a/PP.009/05/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember
 Jl. Gajah Mada XIX No.3 Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kab. Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040048
 Nama : AJENG NOVA ROMADHON
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai & quot; pengembangan media flip book pada pelajaran pendidikan pancasila materi kerjasama di lingkunganku pada siswa kelas IV di madrasah ibtidaiyah ma'arif condro jember & quot; selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu PONIMAN, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2024

an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 :

Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2022 (Prototipe) ————— post by : <https://dicariguru.com>

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 (PROTOTYPE)
PPKn SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ajeng Nova Romadhon
Instansi	: MIMA Condro
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: Kerjasama di Lingkunganku
Materi Pembelajaran	: Keberagaman Sosial dan Budaya
Alokasi Waktu	: 1 kali Pertemuan / 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. ❖ Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia, Berkebhinnekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : Media Pembelajaran Flipbook 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. • Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik untuk mempelajari materi yang terkait dengan membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apakah yang dimaksud dengan gotong royong? ❖ Sebutkan dua manfaat dari gotong royong? 	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Kegiatan Belajar 1</p> <p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>a. Persiapan Mengajar</p> <p>Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:</p>	

Modul Ajar PPKn SD Kelas IV

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada kegiatan belajar 1. Adapun alternatif media pembelajaran yang dipilih oleh guru, diantaranya:

- a) Video terkait membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama. Video tersebut dapat dicari dari berbagai situs penyedia video-video online.
- b) Foto atau gambar yang terkait dengan gotong royong dalam suatu kegiatan.
- c) Cerita-cerita atau fabel tentang gotong royong dalam suatu kegiatan.

Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru. Dengan kata lain, guru dapat memilih salah satu dari alternatif tersebut sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang dimiliki oleh guru maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada kegiatan belajar satu ini, guru akan melakukan kegiatan pembelajaran melalui model belajar/bekerja dalam kelompok. Pada pertemuan pertama ini, media pembelajaran yang direkomendasikan adalah tayangan video. Apabila kondisinya tidak memungkinkan maka guru dapat menempelkan gambar-gambar yang relevan dengan materi pembelajaran disertai dengan cerita-cerita rekaan terkait gambar tersebut. Adapun prosedur pembelajaran selengkapnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas (Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama).
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak untuk bernyanyi bersama dengan lantang lagu Indonesia Raya secara serentak untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.
- d) Guru mengabsen peserta didik secara keseluruhan.

Materi pembelajaran pertemuan sebelumnya disampaikan oleh guru sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara klasikal, kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

- e) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- b) Guru menampilkan media flipbook
- c) Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik di kelompoknya masing-masing untuk menyimak media flipbook yang disampaikan oleh guru.
- d) Setelah penayangan media, guru menyampaikan pertanyaan terkait materi yang ada di tayangan media flipbook untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 1. Pernahkah kamu mengikuti kegiatan kerja sama antarwarga?
 2. Mengapa kamu mengikuti kegiatan kerja sama tersebut?
 3. Bagaimana caramu melakukan kerja sama di lingkungan masyarakat?
- e) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk mengerjakan lembar soal yang telah disediakan oleh guru, kemudian setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja

- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran, yaitu tentang membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- g) kemudian setiap murid mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru
- 3) Kegiatan Penutup**
- Guru mengapresiasi dan memberikan penjelasan terhadap seluruh kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik.
 - Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai pentingnya membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
 - Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
 - Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan belajar alternatif dirumuskan sebagai solusi bagi guru ketika langkah-langkah kegiatan belajar yang diuraikan sebelumnya tidak bisa dilakukan.

Hal tersebut terjadi dikarenakan situasi dan kondisi tertentu, misalnya karena keterbatasan media pembelajaran.

Rumusan kegiatan belajar alternatif ini difokuskan pada langkah-langkah kegiatan inti. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam kegiatan pembuka dan penutup tetap menggunakan langkah-langkah yang diuraikan sebelumnya.

Berikut alternatif kegiatan inti yang dapat menjadi referensi guru:

1) Kegiatan Inti Alternatif 1

- Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- Guru menempelkan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk mengamati gambar tersebut.
- Guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - Apa maksud dari gambar tersebut?
 - Di manakah lokasi pada gambar tersebut?
 - Bagaimana suasana yang tampak pada gambar tersebut?
- Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
- Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

2) Kegiatan Inti Alternatif 2

Alternatif yang kedua dapat dijadikan referensi oleh guru apabila penggunaan media pembelajaran visual berupa video atau gambar tidak tersedia serta proses pembelajaran kelompok tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan wacana dalam rubrik bahan bacaan peserta didik yang terdapat di buku panduan ini sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggandakan bahan materi tersebut kemudian menyerahkannya kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam alternatif kedua adalah sebagai berikut:

- Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.
- Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk membaca bahan bacaan tersebut.
- Guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan yang dibacanya.
- Guru mendorong peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap

- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran, yaitu tentang membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- g) kemudian setiap murid mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru
- 3) Kegiatan Penutup**
- Guru mengapresiasi dan memberikan penjelasan terhadap seluruh kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik.
 - Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai pentingnya membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
 - Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
 - Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan belajar alternatif dirumuskan sebagai solusi bagi guru ketika langkah-langkah kegiatan belajar yang diuraikan sebelumnya tidak bisa dilakukan.

Hal tersebut terjadi dikarenakan situasi dan kondisi tertentu, misalnya karena keterbatasan media pembelajaran.

Rumusan kegiatan belajar alternatif ini difokuskan pada langkah-langkah kegiatan inti. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam kegiatan pembuka dan penutup tetap menggunakan langkah-langkah yang diuraikan sebelumnya.

Berikut alternatif kegiatan inti yang dapat menjadi referensi guru:

1) Kegiatan Inti Alternatif 1

- Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- Guru menempelkan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk mengamati gambar tersebut.
- Guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - Apa maksud dari gambar tersebut?
 - Di manakah lokasi pada gambar tersebut?
 - Bagaimana suasana yang tampak pada gambar tersebut?
- Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
- Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

2) Kegiatan Inti Alternatif 2

Alternatif yang kedua dapat dijadikan referensi oleh guru apabila penggunaan media pembelajaran visual berupa video atau gambar tidak tersedia serta proses pembelajaran kelompok tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan wacana dalam rubrik bahan bacaan peserta didik yang terdapat di buku panduan ini sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggandakan bahan materi tersebut kemudian menyerahkannya kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam alternatif kedua adalah sebagai berikut:

- Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.
- Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk membaca bahan bacaan tersebut.
- Guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan yang dibacanya.
- Guru mendorong peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- Guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap

- peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
- f) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual.
 - g) Guru mempersilakan beberapa orang perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 1 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, dari saat kegiatan dibuka hingga kegiatan penutup. Berikut ini panduan asesmen Rubrik Sikap (*Civic Disposition*).

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Pengingatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemanfapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan,	Berusaha dalam bersiap	Mampu dalam bersiap memulai	Mandiri dan berani unjuk diri dalam

	kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi
Mengali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa

dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong?
2. Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?
3. Sebutkan dua contoh kerukunan dan saling tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari?
4. Apa saja yang termasuk kerukunan/tolong-menolong di lingkungan sekolah?
5. Mengapa kerukunan dalam kehidupan harus kita jaga?

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Sikap bekerja bersama-sama, tolong-menolong, dan saling berbagi dalam menyelesaikan sesuatu hal.	20
2.	a. meringankan pekerjaan b. pekerjaan akan cepat selesai c. menjalin kerukunan hidup bermasyarakat d. memperlerat rasa persaudaraan	20
3.	a. bergotong royong membersihkan rumah b. menghibur adik yang sedang sakit	20
4.	a. kerja bakti membersihkan kelas b. berteman dengan siapa saja	20
5.	Merupakan perbuatan yang mulia dan membuat hidup bahagia	20
Total Sko		100

c. Penilaian Keterampilan

Pengambilan nilai keterampilan dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam berdiskusi yang sesuai dengan materi, menggali, dan menjelaskan informasi atau menceritakan kembali cerita contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun panduan asesmen Rubrik Keterampilan sebagai berikut:

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menyerap dan Menjelaskan Kembali Informasi atau Cerita	Presentasi atau Menyampaikan Gagasan	Memberikan Saran/Pendapat/ Usulan	
1.	Haidar				Sangat Baik (Skor: 30)
2.	Halwa				
3.					Baik (Skor: 25)
4.					
5.					Cukup Baik (Skor: 20)
6.					
7.					Kurang Baik (Skor: 15)
8.					
9.					
10.					

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai peserta didik dihitung pada setiap kriteria sesuai tingkatan skornya sesuai berdasarkan

hasil pengamatan dengan ketentuan sebagai berikut:
Jika pada setiap kriteria penilaian terlihat sangat baik maka nilainya 30, baik 25, cukup baik 20, dan kurang baik 15, maka total perolehan nilai maksimal yang terkumpul adalah 90.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh gotong royong yang terdapat di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar tempat tinggal sebagai materi pengayaan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota 1.

Kelompok 2.

3.

4.

5.

Perhatikanlah gambar berikut ini. Kemudian, ceritakan dan jelaskan yang kamu ketahui di depan kelas.



Gambar 5.2 Anak dan orang tua bergotong royong membersihkan rumah.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Peserta Didik

Pentingnya Kerukunan Hidup, Saling Berbagi, dan Tolong-menolong

Kerja sama yang dilakukan oleh masyarakat biasanya disebut dengan istilah gotong royong.

Gotong royong dilakukan dengan tujuan untuk meringankan pekerjaan, sehingga pekerjaan yang seberat apapun akan terasa ringan dikerjakannya. Kegiatan gotong royong mengandung nilai kerukunan, saling berbagi, dan tolong-menolong. Nilai-nilai itu sangat berguna bagi kehidupan kita.

Hari ini adalah hari pertama masuk sekolah. Nina, Rafi, dan Yuni berangkat ke sekolah bersama. Mereka tampak bersemangat, karena sekarang mereka telah duduk di kelas empat sekolah dasar. Nina, Rafi, dan Yuni sudah bersahabat sejak kelas satu. Kebetulan tempat tinggal mereka pun berdekatan.



Gambar 5.3 Nina, Rafi dan Yuni selalu hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dalam segala hal.

Setiap hari mereka berangkat ke sekolah bersama. Sepulang sekolah mereka belajar dan bermain bersama. Mereka juga bermain dan belajar tidak selalu bertiga, mereka selalu mengajak teman-temannya yang lain. Mereka selalu hidup rukun dengan siapapun, sehingga mereka sangat disukai oleh teman-teman yang lain, guru, dan orang tua mereka. Sebagai sesama teman, Nina, Rafi, dan Yuni selalu saling membantu dalam segala hal.

Mereka juga senang membantu sesamanya, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan saling membantu, pekerjaan mereka menjadi lebih ringan. Misalnya, jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas atau PR, mereka selalu saling memberitahu dalam penyelesaiannya, sehingga tugas dari guru dapat mereka kerjakan dan nilai yang mereka dapatkan pun selalu memuaskan.

Nina, Rafi dan Yuni juga suka saling berbagi. Mereka senang berbagi cerita tentang pengalaman mereka di rumah, saling berbagi mainan ketika bermain, saling meminjamkan buku cerita, alat-alat tulis, dan sebagainya. Mereka juga suka tolong-menolong.



Gambar 5.4 Belajar bersama merupakan salah satu contoh hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong menolong.

Ketika ada teman yang memerlukan bantuan, mereka selalu membantunya. Ketika ada teman yang belum mengerti pelajaran, mereka juga sering membantunya sehingga temannya tersebut dapat memahami pelajaran.

Tidak hanya itu, Nina, Rafi dan Yuni suka memberi bantuan kepada korban bencana alam. Selain itu, mereka sering mengumpulkan bantuan dari teman-teman yang lain, guru atau anggota masyarakat lainnya. Kemudian, mereka menyerahkannya kepada korban bencana alam secara langsung atau dititipkan kembali kepada Posko penampungan bantuan untuk korban bencana alam.



Gambar 5.5 Memberi bantuan kepada korban bencana alam adalah perbuatan yang mulia.

Hidup rukun, saling berbagi dan tolong-menolong adalah perbuatan yang mulia dan membuat hidup kita bahagia. Kita dapat mempunyai banyak teman sehingga kita tidak menjadi sedih dan kesepian karena di sekeliling kita banyak teman yang menemani dalam hidup kita. Selain itu, kita menjadi disayangi oleh orang tua, guru, teman, dan anggota masyarakat lainnya. Hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dengan sesama termasuk nilai-nilai gotong royong.

Gotong royong merupakan kebiasaan hidup masyarakat Indonesia. Gotong royong merupakan ciri khas masyarakat Indonesia yang membedakannya dengan masyarakat negara lain. Gotong royong banyak sekali manfaatnya, di antaranya dapat meringankan dan mempercepat pekerjaan selesai, menjalin kerukunan hidup bermasyarakat, dan memperlancar rasa persaudaraan. Oleh karena itu, sebagai masyarakat Indonesia kita harus melaksanakan gotong royong dalam seluruh kegiatan yang membutuhkan bantuan orang lain. Gotong royong dapat kita wujudkan dengan melaksanakan hidup rukun, saling berbagi, dan saling tolong menolong dengan semua orang. Dengan demikian, hidup kita diliputi kedamaian, ketenteraman, kenyamanan, dan menyenangkan.

C. GLOSARIUM

Bhinneka tunggal ika

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

Capaian pembelajaran

Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

Dasar negara

Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.

Deklarasi

Pernyataan yang jelas dan singkat.

Efektif

Tepat guna.

Ekspektasi

Harapan atau keyakinan terhadap sesuatu/seseorang.

Gagasan

Ide, pemikiran.

Gotong royong

Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela.

Hak

Sesuatu yang telah dimiliki manusia.

Identitas

Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai kebiasaan dan budayanya.

Idiologi

Kumpulan ide-ide atau gagasan yang mengandung keyakinan dan mendorong perubahan untuk suatu upaya perbaikan situasi masyarakat.

Jatidiri

Kekhasan yang ada dalam diri manusia yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai, kebiasaan atau budaya.

Keberagaman

Perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

Kebudayaan

Keseluruhan hasil cipta, rasa, karsa dalam bentuk bahasa, seni, ekonomi, teknologi, ekspresi beragama, cara kerja, dan sistem.

Konstitusi

Hukum dasar yang menjadi pegangan dalam menyelenggarakan negara.

Metode pembelajaran

Merupakan cara yang dilakukan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran

Merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Nasionalisme

Paham tentang bangsa yang mengandung kesadaran tentang cinta dan semangat tanah air, memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa dan memelihara kehormatan bangsa.

Negara

Suatu organisasi manusia atau kumpulan manusia-manusia yang berada di bawah suatu pemerintahan yang sama.

Negara kesatuan

Negara berdaulat yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan tunggal, di mana pemerintah pusat adalah yang tertinggi dan satuan-satuan subnasionalnya hanya menjalankan kekuasaan-kekuasaan yang dipilih oleh pemerintah pusat untuk didelegasikan.

Nilai

Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai hakikatnya, sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Norma

Aturan yang mengikat warga suatu kelompok masyarakat.

Observasi

kegiatan mengamati objek tertentu untuk mendapatkan informasi secara langsung.

Patriotisme

Sikap cinta tanah air yang mendorong mampu berkorban untuk kepentingan kemajuan bangsa dan negara.

Pelajar Pancasila

Perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Pembelajaran

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pengayaan

Adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

Penilaian

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Peserta didik

Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Refleksi

Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka menilasi situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih baik dalam mengaktualisasikan diri.

Strategi pembelajaran

Adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Lampiran 5 :

Nama : Nomor:

**LKPD PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
KERJASAMA DI LINGKUNGAN KU**



1. Setelah menyanyikan lagu tersebut, pesan apa saja yang kamu dapat di dalamnya?
indonesia penuh dengan keberagaman

2. Jelaskan mengapa kita harus menjunjung tanah air Indonesia?
Tanah air ku indonesia

3. Jelaskan dengan contoh perbedaan sikap berikut di buku tulismu!

Lampiran 6 :

INSTRUMEN WAWANCARA GURU PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN

No	Indikator	Pertanyaan
1	Instrumen media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran flipbook? 2. Apakah media pembelajaran flipbook mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik? 3. Apakah media pembelajaran flipbook dapat bermanfaat menunjang proses pembelajaran?
2	Keikutsertaan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana antusias peserta didik dalam proses pembelajaran? 2. Apakah peserta didik semangat dan aktif dalam proses pembelajaran?
3	Kesesuaian materi	Apakah media pembelajaran flipbook sesuai dengan pelajaran pendidikan pancasila materi kerjasama di lingkunganku?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**INSTRUMEN WAWANCARA PESERTA DIDIK PADA UJI COBA MEDIA
PEMBELAJARAN**

No	Indikator	Wawancara
1	Instrumen media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media pembelajaran berbasis flipbook bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran? 2. Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses pembelajaran dengan Menggunakan media pembelajaran flipbook?
2	Keikutsertaan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan Menggunakan media pembelajaran flipbook ? 2. Apakah kalian lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan Menggunakan media pembelajaran flipbook?
3	Kesulitan	Adakah kesulitan dalam Menggunakan media pembelajaran flipbook?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7 :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2231/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Husni Mubarak, S.Pd. M.Si.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Husni Mubarak, S.Pd. M.Si. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040048

Nama : AJENG NOVA ROMADHON

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : Pengembangan media Flibook pada pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkungan pada siswa kelas IV di Madrasah Ma'arif Condro jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8 :

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website:www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<hr/>	
<p>Nomor : B-2233/In.20/3.a/PP.009/10/2024 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator</p>	
<p>Yth. M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember</p>	
<p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :</p>	
NIM	: 202101040048
Nama	: AJENG NOVA ROMADHON
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan media Flipbook pada pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkunganku pada siswa kelas IV di madrasah ibtidaiyah Ma'arif
<p>Condro Jember Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">Jember, 02 Oktober 2024</p>	
<p style="text-align: center;">  Dekan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember KHOTIBUL UMAM </p>	

Lampiran 9 :

Lembar Instrument Penelitian Ahli Media
Papan Mengenal Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1

Nama : Husni Mubarak, S.Pd. M.Si.
Instalasi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Tanggal : 7 Oktober 2024

Petunjuk pengisian
Berilah tanda (v) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1. Sangat kurang baik
2. Kurang Baik
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain Tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				✓	
3	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa				✓	
4	Background pada media memiliki warna yang tepat				✓	
5	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan				✓	
6	Tampilan buku pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut				✓	
7	Tata letak buku pada media tidak membingungkan pengguna				✓	
8	Tombol memiliki warna dan item yang tepat				✓	
9	Tombol pada media memiliki ketepatan reaksi				✓	
10	Font/huruf dalam teks memiliki ukuran huruf yang tepat				✓	
11	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu				✓	
12	Media memiliki perpaduan yang seimbang				✓	

13	Vidio yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
14	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas				✓
15	Animasi yang di sajikan tidak berlebihan				✓
16	Media mudah di operasikan oleh pengguna				✓
17	Media bisa digunakan diberbagai perangkat				✓
18	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				✓
19	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan waktu				✓
20	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan biaya				✓
21	Efisiensi media dalam kaitan nya dengan tenaga				✓
22	Keamanan media bagi siswa				✓
Jumlah				99	
Total				110	
Rata – rata				90%	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

a) Komentor dan saran

1. ...
 2. ...
 3. ...

b) Kesimpulan ;

Layak untuk digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	<input checked="" type="checkbox"/>
Tidak layak digunakan dan harus direvisi	<input type="checkbox"/>

*) berilah tanda (✓) pada salah satu kotak diatas

Jember, 6 Oktober 2024
 Validator Media

[Signature]
 Dr. Husni Mubarak, S.Pd. M.Si.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 10 :

Lembar Instrument Penilaian Ahli Materi
Papan Kreatif Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Instalasi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Tanggal : 06 Oktober 2024

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (v) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1. Sangat kurang baik
2. Kurang Baik
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan sk.kd, dan tujuan					✓
		2. Kebenaran substansi materi pembelajaran					✓
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					✓
		4. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					✓
		5. Kesesuaian dengan silabus/modul					✓
		6. Kesesuaian materi untuk penambah wawasan pengetahuan siswa					✓
		7. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran					✓
		8. Kebermaknaan dalam materi pembelajaran					✓
2.	Konstruksi	9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa					✓
		10. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					✓

		11. Kejelasan dalam tujuan pembelajaran					✓
		12. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien					✓
		13. Urutan penyajian dalam materi pembelajaran					✓
		14. Sistematika materi pembelajaran					✓
		15. Klengkapan informasi					✓
		16. Kejelasan dalam memberikan informasi					✓
3.	Bahasa	17. Keterbacaan					✓
		18. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
		19. Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien					✓
		20. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep					✓
		21. Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
Jumlah						91	
Total						105	
Rata – rata						86%	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar Kritik Dan Saran Terhadap Instrument Penilaian Materi Papan Kreatif Huruf
Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tolong ditambahkan pada lembar kerja siswa bagian soal
Esay untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

Kesimpulan :

Layak untuk digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
Tidak layak digunakan dan harus direvisi	

*) berilah tanda (✓) pada salah satu kotak diatas

Jember, 6 Oktober 2024
Validator materi


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Lampiran 11 :

ANGKET VALIDASI GURU

PENILAIAN GURU TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

Identitas responden

Nama : Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr

Ahli bidang : Guru Pendidikan Pancasila

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda centang ✓ pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna yang bervariasi				✓	
2.	Penggunaan desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					✓
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan				✓	
5.	Kesesuaian dengan materi					✓
6.	Mudah untuk digunakan					✓
7.	Memudahkan proses pembelajaran					✓

8.	Meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
9.	Memotivasi peserta didik				✓
Jumlah		43			
Total		45			
Rata-rata		95,5 %			

B. Kritik dan Masukan

Media yang digunakan sudah cukup baik dan memudahkan siswa untuk memahami materi

Jember, 21 September 2024
Guru wali kelas IV



Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12 :

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

**PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV**

Identitas responden

Nama : AIFIAN PURA R.

Ahli bidang : Peserta Didik ✓

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1= Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Banyak Warna					✓
2.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Desain Yang Menarik				✓	
3.	Ketahanan Dalam Waktu Jangka Panjang					✓
4.	Media Pembelajaran Flipbook Mudah Digunakan					✓
5.	Dengan Media Pembelajaran Flipbook Lebih Mudah Dalam Mengerjakan Soal				✓	
6.	Media Pembelajaran Flipbook					✓

	Membuat Semangat Untuk Belajar					
7.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Tidak Mudah Bosan					✓
8.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menyenangkan					✓

B. Kritik dan Masukan

Bagus pu

.....

.....

.....

.....

Jember, 14 Oktober 2024
Peserta didik kelas IV

[Signature]

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENILAIAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

Identitas responden

Nama : *AKA King abdal aziz alfafa*

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor * ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak ✓

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

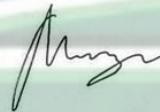
No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Banyak Warna					✓
2.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Desain Yang Menarik				✓	
3.	Ketahanan Dalam Waktu Jangka Panjang					✓
4.	Media Pembelajaran Flipbook Mudah Digunakan				✓	
5.	Dengan Media Pembelajaran Flipbook Lebih Mudah Dalam Mengerjakan Soal					✓
6.	Media Pembelajaran Flipbook				✓	

	Membuat Semangat Untuk Belajar					
7.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Tidak Mudah Bosan				✓	✗
8.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menyenangkan					✓

B. Kritik dan Masukan

bagus aja bu

Jember, 14 Oktober 2024
Peserta didik kelas IV



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

**PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV**

Identitas responden

Nama : m.ATHARADDORU 9 ~~9~~

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1= Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Banyak Warna				✓	
2.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Desain Yang Menarik					✓
3.	Ketahanan Dalam Waktu Jangka Panjang			✓	✗	
4.	Media Pembelajaran Flipbook Mudah Digunakan					✓
5.	Dengan Media Pembelajaran Flipbook Lebih Mudah Dalam Mengerjakan Soal				✓	
6.	Media Pembelajaran Flipbook			✗		✓

	Membuat Semangat Untuk Belajar				
7.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Tidak Mudah Bosan				✓
8.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menyenangkan			✓	

B. Kritik dan Masukan

.....

.....

.....

.....

Jember, 14 Oktober 2024
Peserta didik kelas IV

[Handwritten Signature]

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

**PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV**

Identitas responden

Nama : Ahmad Fauzan 9A
Ahli bidang : Peserta Didik F.Z.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1= Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Banyak Warna					✓
2.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Desain Yang Menarik				✓	
3.	Ketahanan Dalam Waktu Jangka Panjang				✓	
4.	Media Pembelajaran Flipbook Mudah Digunakan					✓
5.	Dengan Media Pembelajaran Flipbook Lebih Mudah Dalam Mengerjakan Soal					✓
6.	Media Pembelajaran Flipbook					✓

	Membuat Belajar	Semangat	Untuk						✓
7.	Media Pembelajaran Flipbook						✓		
8.	Media Pembelajaran Flipbook								✓

B. Kritik dan Masukan

Ker.s.m

Jember, 14 Oktober 2024
Peserta didik kelas IV

46

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDK

PENILAIAN PESERTA DIDK TERHADAP MEDIA PAPAN KREATIF HURUF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

Identitas responden

Nama : *Subti*

Ahli bidang : Peserta Didik

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor ✓ jawaban yang telah tersedia dengan kreteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1= Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Banyak Warna					✓
2.	Media Pembelajaran Media Flipbook Memiliki Desain Yang Menarik				✓	
3.	Ketahanan Dalam Waktu Jangka Panjang				✓	
4.	Media Pembelajaran Flipbook Mudah Digunakan					✓
5.	Dengan Media Pembelajaran Flipbook Lebih Mudah Dalam Mengerjakan Soal				✓	
6.	Media Pembelajaran Flipbook					✓

	Membuat Semangat Untuk Belajar					
7.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Tidak Mudah Bosan		✓			
8.	Media Pembelajaran Flipbook Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menyenangkan				✓	

B. Kritik dan Masukan

.....

.....

.....

.....

Jember, 14 Oktober 2024
Peserta didik kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13 :

FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Wawancara Dengan Kepala Madrasah



Wawancara Dengan Guru Pembelajaran



Implementasi Media Skala Kecil



Implementasi Media Skala Besar



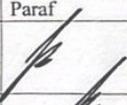
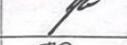
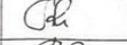
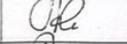
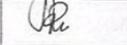
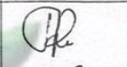
Pengisian Angket Siswa

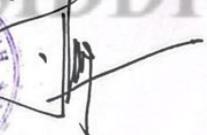


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14 :


JURNAL PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO JEMBER

NO	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1	19 Februari 2024	Meminta Izin melakukan penelitian dan menyerahkan surat izin kepada kepala sekolah Bapak Poniman, S.Pd	
2	19 September 2024	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah Bapak Poniman, S.Pd	
3	20 September 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas IV Ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr	
4	21 September 2024	Validasi media pembelajaran Flipbook bersama Ibu Trisia Agustina, S.Pd.SD, Gr	
5	12 Oktober 2024	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media Flipbook kelas IV	
6	14 Oktober 2024	Melakukan uji media Flipbook ditahap terakhir kepada seluruh peserta didik kelas IV di MI Maarif Condoro Jember	
7	15 Oktober 2024	Wawancara dengan peserta didik setelah adanya penerapan	
8	17 Oktober 2024	Menerima surat selesai penelitian di MI Maarif Condoro Jember dari kepala Sekolah Bapak Poniman	

Jember, 17 Oktober 2024
 Mengetahui
 Kepala Sekolah

 Poniman, S.Pd



Lampiran 15 :



**YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDRO
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO
MIMA CONDRO**

Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592
Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember
e-mail : mimacondromanajemen@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 026/Mis.13.32.142/10/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDRO Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama : **AJENG NOVA ROMADHON**
NIM : 202101040048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Di Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember.*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember mulai 19 September - 17 Oktober 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Jember, 17 Oktober 2024
Kepala MIMA CONDRO

ONIMAN, S.Pd.

CS Dipindai dengan CamScanner

BIODATA PENULIS**A. Data Pribadi**

Nama : Ajeng Nova Romadhon
NIM : 202101040048
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 18 November 2001
Alamat : JL. Manggar V no 26, Gebang Darwo Barat Patrang
Jember
Agama : Islam
No. HP : 085692126058
Alamat Email : ajengnova759@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Al-Hidayah III
SD : MI Riyadlus Sholihien
SMP : MTsN 2 Jember
SMA : MAN 2 Jember
Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq