Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 2 • Oktober 2025 • 89
DOI:



Pengembangan Bahan Ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Meurandeh

Lisma Yuliana Sagala[1,✉], Asnawi[2], Inge Ayudia[3]
[1,2,3]Universitas Samudra, Indonesia

Received: 20 Agustus 2025 Accepted: 10 September 2025 Published: 17 Oktober 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah pada kegiatan pembelajaran, dimana belum adanya penggunaan bahan ajar digital khususnya Bahan Ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal yang diberikan kepada siswa, bahan ajar kurang bervariasi sehingga siswa tidak begitu antusias dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar menurun. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan dan efektivitas produk bahan ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Meurandeh. Penelitian ini menerapkan metode R&D *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: (1) Analisis *(Analyze),* (2) Perancangan *(Design),* (3) Pengambangan *(Development)*, (4) Implementasi *(Implementation),* (5) Evaluasi *(Evaluation).* Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa Bahan Ajar *Flip Book* Digital Materi Norma Dalam Kehidupanku yang memperoleh persentase kelayakan 96% oleh ahli materi dengan kategori "sangat valid", ahli bahasa 88,8% dengan kategori "sangat valid" ahli media 90% berkategori "sangat valid", dan validasi soal 82,8% berkategori "sangat valid". Penilaian keparktisan yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran memperoleh persentase 100% berkategori "sangat praktis". Sedangkan respon siswa memperoleh persentase 100% berkategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil evaluasi *uji paired sample t-test* diperoleh nilai Sig $<$ α $(0{,}000 < 0{,}05)$, sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh peningkatan penggunaan Bahan Ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Meurandeh.

Kata kunci: *Pengembangan, Kearifan Lokal, Norma Dalam Kehidupanku*

Abstract

✉*Corresponding Author: Lisma Yuliana Sagala*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: lismayulianasagalaa@gmail.com

This study was driven by challenges observed during the learning process, particularly the absence of digital instructional materials—most notably, the lack of Local Wisdom-Based Digital Flip Book resources available to students. Existing teaching materials tend to be monotonous, leading to reduced student engagement and a decline in academic performance. The objective of this research and development effort is to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of Local Wisdom-Based Digital Flip Book teaching materials designed for the "Norms in My Life" unit within the Pancasila Education curriculum for fifth-grade students at State Elementary School 2 Meurandeh. This study employs the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five key phases: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and document analysis. The resulting product is a Digital Flip Book tailored to the "Norms in My Life" topic. The material received a feasibility score of 96% from content experts, 88.8% from language experts, and 90% from media experts, all falling under the "very valid" category. The assessment instrument used in the study was rated 82.8% valid. In terms of practicality, educational practitioners rated the material at 100%, indicating it is "highly practical". Student feedback also showed a 100% approval rating in the same category. Statistical analysis using a paired sample t-test produced a Sig value of less than α (0.000 < 0.05), indicating a significant positive impact on learning outcomes. These findings confirm that the integration of Local Wisdom-Based Digital Flip Book materials significantly enhances student learning in Pancasila Education for Grade V at State Elementary School 2 Meurandeh.

Keywords: *Development, Local Wisdom, Norms in My Life*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan individu dan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, paradigma pendidikan pun mengalami perubahan yang signifikan (Maulida et al., 2024: 147). Perubahan ini menuntut pendidikan untuk tidak hanya mempertahankan fungsinya sebagai sarana mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk menjadi alat strategis dalam mempersiapkan individu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Tujuan utama pendidikan yaitu membantu seseorang dalam mencapai potensi maksimal mereka, mempersiapkan mereka agar berperan di masyarakat, serta meningkatkan kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya (Asnawi et al., 2024: 864). Melalui pendidikan, seseorang akan menjadi lebih berkualitas dari sebelumnya (Ayudia, 2022: 85).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, peran guru menjadi sangat sentral. Peningkatan kualitas pendidikan dapat terwujud apabila guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara inovatif serta berfokus pada kebutuhan dan keterlibatan siswa (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022: 9; Ramadhani et al., 2021: 2396). Pendidikan yang berkualitas ialah pendidikan yang mampu mengantarkan siswa dalam memenuhi kebutuhannya, baik di masa kini maupun masa yang akan datang (Fransyaigu et al., 2023: 568). Oleh sebab itu, guru dituntut agar mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan nasional (Maulida et al., 2025: 151), serta menempatkan dirinya dalam proses pembelajaran sebagai pengelola utama manajemen pembelajaran (Aprilia & Hartutik, 2024: 1527).

Tuntutan terhadap peran guru semakin besar di era abad ke-21, yang dikenal sebagai abad informasi. Pada era ini, teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan (Sari et al., 2025: 98). Hal ini berdampak langsung pada dunia pendidikan yang kini menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Sari et al., 2025: 87). Di sisi lain, hampir seluruh aktivitas

kehidupan modern sangat bergantung pada teknologi digital (Ayudia et al., 2023: 49), sehingga peningkatan kualitas pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tuntutan perkembangan abad ke-21 yang serba digital (Asnawi et al., 2023: 63).

Untuk mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman, bahan ajar menjadi salah satu perangkat penting yang perlu diperhatikan (Fransyaigu et al., 2021: 345). Dengan kemajuan teknologi, akses terhadap bahan ajar kini semakin terbuka lebar bagi guru maupun siswa (Mulyahati et al., 2025: 1000). Pendidikan yang selalu mengalami pembaharuan mengharuskan para pendidik untuk terus menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut (Mulyahati et al., 2022: 1561). Bahan ajar yang dirancang dengan baik terbukti mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa (Sukirno & Aprilia, 2020: 210), terlebih jika bahan ajar tersebut bersifat digital dan mengikuti perkembangan teknologi serta realitas kehidupan masyarakat, sehingga memungkinkan siswa belajar secara lebih luas dan komprehensif (Putra et al., 2023: 7652). Dengan demikian, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif bagi pendidikan (Rafli et al., 2022: 103).

Khususnya pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya dituntut dalam menyampaikan materi, namun juga harus bisa memberikan pengalaman bermakna agar siswa mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Rapita, 2024: 1811). Proses pembelajaran yang baik akan memberikan berbagai kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, karena melalui keterlibatan itulah terjadi perubahan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mahlianurrahman, 2017: 252). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung proses ini dengan mengembangkan keterampilan pedagogis guru dan peserta didik secara lebih personal, efektif, dan interaktif (Rafli et al., 2024: 652). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan serta ketepatan guru dalam memilih serta menerapkan perangkat pembelajaran (Putra, 2018: 69).

Pentingnya peran pendidikan dalam membentuk generasi masa depan juga ditegaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus mampu mewujudkan kualitas pribadi siswa sebagai generasi penerus bangsa dan faktor determinan dalam pertumbuhan negara (Juliati & Syafriansyah, 2018: 14). Pendidikan memang tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena merupakan bagian integral dari kehidupan itu sendiri (Juliati et al., 2022: 1789). Dalam praktiknya, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan, proses kegiatan belajar, hingga evaluasi dan penilaian (Maisarah et al., 2023: 140). Oleh sebab itu, salah satu kompetensi yang perlu ada padaguru ialah kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar (Maisarah et al., 2023: 67), sekaligus mampu mengintegrasikan teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran (Ramadhani et al., 2022: 982). Hal ini menjadikan bahan ajar sebagai elemen yang penting, bukan hanya bagi siswa, namun juga bagi guru (Kenedi et al., 2022: 7088), terlebih dalam konteks perkembangan teknologi yang ditandai oleh lahirnya berbagai inovasi dan penggunaannya di hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Kenedi & Helsa, 2022: 2123).

Kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Pada observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Meurandeh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, diketahui bahwa 19 dari 23 siswa (82,60%) memperoleh hasil belajar yang rendah pada

materi "Norma dalam Kehidupanku", dan hanya 4 siswa (17,39%) yang memperoleh hasil belajar tinggi. Salah satu faktor penyebabnya adalah belum adanya penggunaan bahan ajar digital, khususnya *Flip Book Digital* berbasis kearifan lokal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menerapkan bahan ajar cetak yang disediakan sekolah, yang kurang bervariasi serta kurang menarik, sehingga siswa menjadi kurang semangat belajar. Guru pun belum memiliki keterampilan dalam merancang bahan ajar yang menarik dan hanya memodifikasi bahan ajar dari internet sesuai kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa guru belum pernah membuat bahan ajar *Flip Book Digital*, dan selama ini hanya menggunakan teknologi sebatas menayangkan video pembelajaran dari YouTube menggunakan proyektor. Padahal, fasilitas seperti infokus, laptop, dan sarana pendukung lainnya telah tersedia di kelas V SDN 2 Meurandeh. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi besar yang belum dimaksimalkan, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar *Flip Book Digital* berbasis kearifan lokal pada materi "Norma dalam Kehidupanku".

Melihat kondisi di lapangan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa serta minimnya variasi bahan ajar yang digunakan, sudah saatnya proses pembelajaran diubah menjadi lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam bentuk *Flip Book Digital* yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal bisa menjadi salah satu solusi yang tepat. Tidak hanya membuat siswa lebih tertarik serta terlibat pada kegiatan belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. Apalagi, sarana pendukung seperti proyektor dan laptop sebenarnya sudah tersedia di sekolah, hanya saja belum dimanfaatkan secara maksimal. Maka dari itu, penting untuk mulai merancang dan menggunakan bahan ajar digital yang tidak hanya informatif, namun juga menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam materi yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai sosial seperti "Norma dalam Kehidupanku". Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan menggambarkan proses dan juga hasil dari “Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 2 Meurandeh”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis R&D (*Research & Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan agar mendapatkan suatu produk yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran (Sukirno et al., 2023: 1126). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Meurandeh, Kota Langsa Prov. Aceh. Objeknya ialah 23 siswa kelas V SDN 2 Meurandeh yang berada dalam satu kelas, dan subjeknya ialah bahan ajar *flip book* digital berbasis kearifan lokal pada materi norma dalam kehidupanku.

Prosedur penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket (kuesioner). Kemudian data dianalisis melalui teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian bahan ajar menggunakan skala likert 1-5. Berikut ini adalah teknik analisis yang dilakukan guna memperoleh hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan produk.

1. Analisis Data Validasi Ahli dan Kepraktisan

Tabel 1. Pedoman Skor PenilaianProduk

Keterangan	Skor Penilaian
Tidak Valid	1
Kurang Valid	2
Cukup Valid	3
Valid	4
Sangat Valid	5

Sumber: Zahara et al. (2024)

Tabel 2. Skor Kepraktisan Produk

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Ridak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Lisa & Wedyawati (2020)

Skor angket validasi dan praktikalitas dianalisis guna mendapatkan presentase melalui rumus:

$$\text{P}= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \ X\ 100\%$$

Persentase yang diperoleh selanjutnya dikualifikasikan dalam beberapa kategori seperti berikut:

Tabel 3. Kriteria Skala Presentase

Persentase	Kualifikasi
P > 80%	Sangat Valid/Praktis
60% > 80%	Valid/ Praktis
40% > 60%	Cukup Valid/ Praktis
20% > 40%	Kurang Valid/ Praktis
P > 20%	Tidak Valid/ Praktis

Sumber: Sugiyono (2018)

2. Analisis Hasil Uji Coba Keefektifan

Untuk melihat keefektifan bahan ajar, dilakukan pengujian reabilitas dengan teknik *Cronbach Alpha* yakni uji koefisien terhadap skor jawaban responden yang didapatkan dari penggunaan instrument penelitian (Widoyoko, 2020).

$$ri = \frac{K}{(K-1)} (1 - \sum S^2 i \,/\, S^2 i)$$

Keterangan:

ri = Nilai Reabilitas

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S^2 i$ = Jumlah varian skor tiap item

S^2i = Varian total
Bila *Cronbach Alpha* $\geq$ 0,6 maka artinya variable reliable
Bila *Cronbach Alpha* $\leq$ 0,6 maka artinya variable tidak reliable

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis dilakaukan untuk menemukan bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik dan guru dalam materi norma dalam kehidupanku di sekolah dasar. Ditemukan bahwa pembelajaran belum memanfaatkan bahan ajar yang baik. Observasi dilakukan di SD Negeri 2 Meurandeh untuk mendapatkan informasi tentang masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama kurangnya penggunaan bahan ajar yang berbentuk digital. Informasi ini diperoleh dari kelas V dan memerlukan solusi berupa pengembangan bahan ajar *flip book* digital berbasis kearifan lokal pada materi norma dalam kehidupanku mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V SD negeri 2 meurandeh.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 2 Meurandeh adalah Kurikulum merdeka. Bahan Ajar yang dikembangkan mengacu pada materi kurikulum merdeka. Materi yang digunakan pada Bahan Ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal adalah Norma Dalam Kehidupanku.

c. Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi yang akan dimasukkan dalam Bahan Ajar *Flip Book* Digital. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah "Norma Dalam Kehidupanku" yang ada di SD Negeri 2 Meurandeh dan berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan informasi bahwa belum adanya penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada bahan ajar *flip book* digital berbasis kearifan lokal yang diberikan kepada siswa.

2. Tahap Perancangan *(Design)*

Perancangan Bahan Ajar *Flip Book* Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan adanya rancangan atau sketsa yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan bahan ajar *Flip Book* Digital. Sebelum pengembangan Bahan Ajar *Flip Book* Digital dilakukan, diperlukan sketsa desain yang berfungsi untuk menggambarkan Bahan Ajar *Flip Book* Digital. Sketsa tersebut tertuang dalam bentuk *storyboard. Storyboard* ialah penyusunan grafik dengan sekumpulan ilustrasi atau gambar yang disajikan dengan urut bertujuan agar visualisasi grafik bergerak atau urutan Bahan Ajar *Flip Book* Digital. *Storyboard* adalah rancangan untuk mendeskripsikan desain tampilan awal, menu utama, petunjuk penggunaan, CP dan TP, halaman isi, dan evaluasi yang berupa soal-soal. *Storyboard* dalam tahapan ADDIE digunakan pada tahapan desain (*Design*) sebagai alat visual untuk merancang alur serta elemen suatu produk yang mau kita kembangkan sebelum masuk ke tahap pengembangan (*Development*). Perancangan tampilan ini diperlukan guna mengelola informasi dan

memudahkan pengguna dalam mengerti bahan ajar. Berikut ini langkah-langkah rancangan produk yang akan dilakukan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

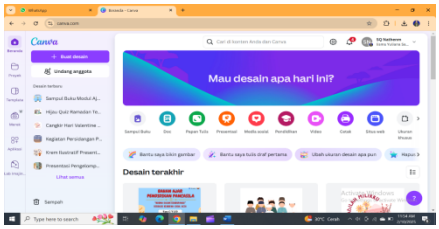
a. Pembuatan Bahan Ajar *Flip Book* Digital

Langkah awal pembuatan *flip book* digital berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *canva*. Tahapan awal yang dilakukan memilih *cove*r buku yang sudah tersedia di aplikasi *canva*. Kemudian mendesain sampul (*cover*), pemilihan latar belakang (*background*), pemilihan jenis huruf (*font*), pemilihan warna dan pemilihan elemen yang tersedia pada aplikasi *canva.* Selanjutnya Download aplikasi *canva* terlebih dahulu di *google playstore*. Aplikasi ini digunakan untuk mendesain *flip book.*



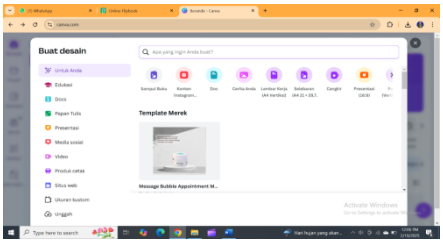
Gambar 1. Aplikasi *Canva*

Apabila sudah mendaftar di *canva*, maka tampilan awalnya akan seperti ini.



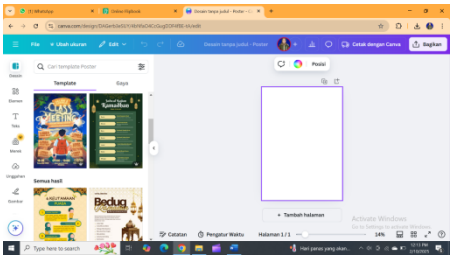
Gambar 2. Pilih Desain Pada *Canva*

Selanjutnya klik pada bagian **"buat desain"** terdapat beberapa pilihan dokumen lalu pilih **"dokumen A4".**



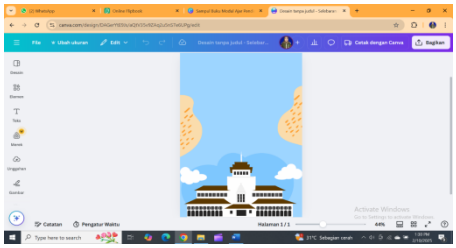
Gambar 3. Pilih Dokumen Untuk Desain

Pada halaman ini terdapat pilihan seperti template, elemen, teks, unggahan, gambar, proyek, audio, latar belakang.



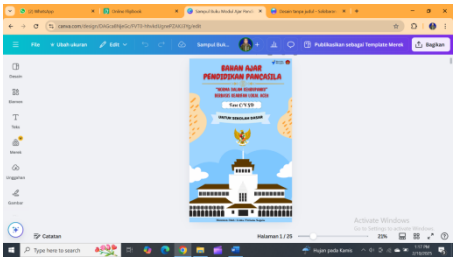
Gambar 4. Fitur Aplikasi *Canva*

Pada halaman awal ini akan dibuat *background* bahan ajar *flip book* digital. Pilih bagian warna lalu sesuaikan dengan warna yang kita inginkan. Kemudian klik ikon **"elemen"** mencari *background* yang sesuai dengan tema materi kita.



Gambar 5. Pemilihan *Background Cover*

Kemudian klik ikon **"Teks"** untuk menambahkan judul besar pada halaman *cover*.



Gambar 6. Membuat Judul Pada *Cover*

Setelah halaman *background* selesai dibuat, kemudian masuk pada halaman berikutnya untuk pembuatan isi dari bahan ajar *flip book* digital tersebut seperti pada umumnya setelah *cover* ada kata pengantar, daftar isi, daftar menu, petunjuk penggunaan, CP dan TP, materi pembelajaran dan lain sebagainya yang dirasa perlu dimasukkan pada bahan ajar *flip book* digital tersebut. Langkah awal pembuatan isi dari bahan ajar *flip book* digital tersebut sama halnya dengan langkah awal seperti pembuatan *cover* baik cara uplod gambar, masukkan teks, mencari elemen, pemilihan warna *background* seperti berikut.

Gambar 7. Pembuatan Isi Bahan Ajar *Flip Book* Digital

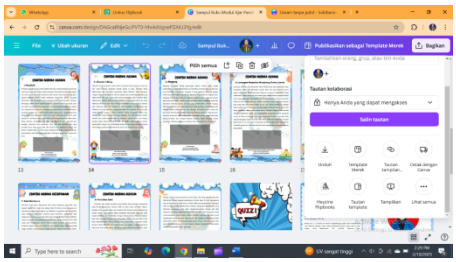


Kemudian jika ada halaman yang akan ditambahkan video dalam bahan ajar *flip book* digital maka yang harus kita lakukana adalah, menyisahkan ruang tempat video yang akan ditambahkan sperti pada gambar 8.



Gambar 8. Ruang Tempat Video

Setelah semua selesai dibuat baik itu dari *cover* depan sampai dengan *cover* belakang, langkah selanjutnya klik **"bagikan"** pada pojok kanan atas.



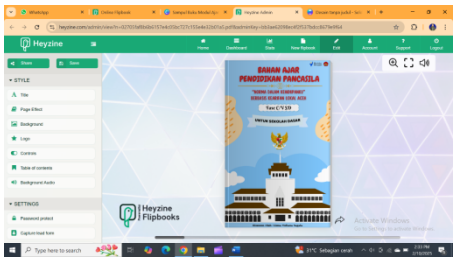
Gambar 9. Klik Icon "Bagikan" Pada Pojok Kanan Atas

Langkah selanjutnya klik ikon ***"Hayzine Flip Book"***



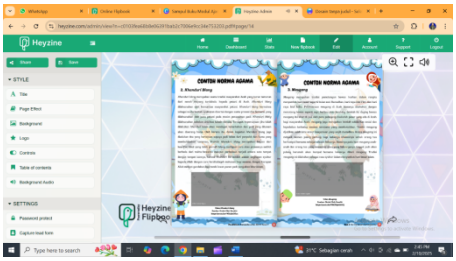
Gambar 4.10 Point *Hayzine Flip Book*

Selanjutnya akan muncul seperti gambar dibawah ini:



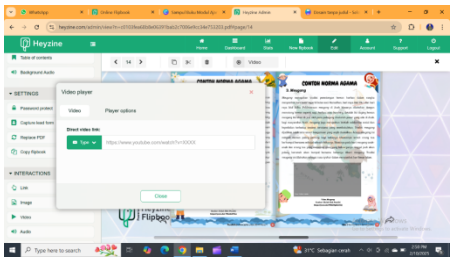
Gambar 11. Halaman Utama *Hayzine Flip Book*

Kemudian, cari halaman yang ingin ditambahkan video, seperti gambar dibawah ini:



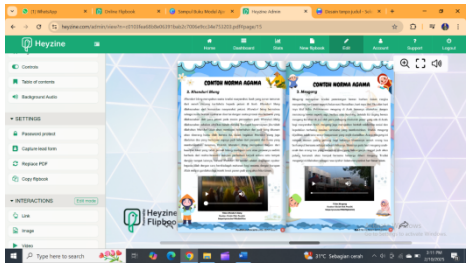
Gambar 12. Halaman Yang Akan Ditambahkan Video

Selanjutnya, Halaman yang ingin dimasukkan video pada bahan ajar *flip book* digital klik ikon **"(Video)"** kemudian tarik tanda tambah lalu buat kotak sesuai templeat yang sudah ada pada *flip book* digital dan akan muncul gambar seperti gambar berikut:



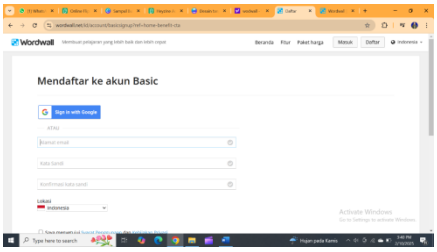
Gambar 13. Cara Pengupload Video

Untuk langkah mengupload video memiliki dua langkah, pertama mengklik ikon ***"type",*** kemudian klik ikon ***"uploaded"*** seperti gambar diatas. Kemudian klik ***"upload video"*** lalu pilih di bagian file yang sudah tersimpan di laptop kita. Setelah melakukan langkah tersebut makan video akan terpasang otomatis pada bahan ajar *flip book* digital seperti gambar berikut ini:



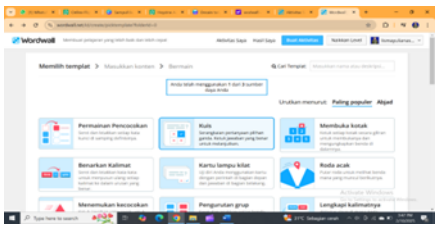
Gambar 14. Setelah Video Ditambahkan Pada Bahan Ajar *Flip Book* Digital

Kemudian untuk menambahkan *quiz* interaktif yang ada di bahan ajar *flip book* tersebut maka kita harus buat akun *wordwall* terlebih dahulu. Ketik ***"wordwall"*** dipencarian kemudian pilih ***"wordwall.net"*** kemudian kita klik. Jika belum pernah mendaftar di ***wordwall***, maka buat akun terlebih dahulu. Untuk membuat *quiz* ini kita harus masuk kedalam aplikasi ***website*** dengan cara kita pilih **"masuk"** atau **"daftar".** jika belum memiliki akun klik ikon **"daftarkan untuk mulai membuat"** lalu sign in / daftar menggunakan akun *google* seperti gambar berikut ini:



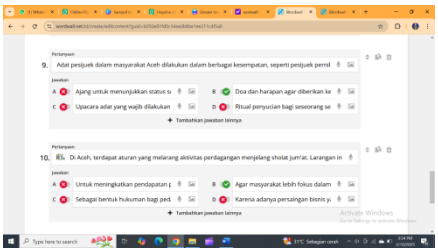
Gambar 15. Tampilan Awal Masuk Ke Akun *Wordwall*

Selanjutnya, kita akan membuat sebuah aktivitas atau *quiz* di *wordwall.* Kemudian klik ikon **"kuis"** seperti gambar dibawah ini.



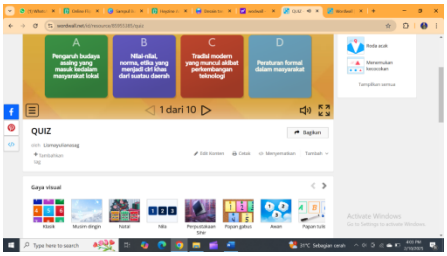
Gambar 16. Tampilan Templeat Kuis *Wordwall*

Selanjutnya kita mulai membuat soal yang sudah kita rancang, lalu kita juga bisa menambahkan gambar untuk soal yang sudah kita buat. Untuk jawaban yang benar kita bisa atur sendiri ditampilan soal yang ada di *wordwall* seperti gambar dibawah ini:



Gambar 17. Halaman *Quiz Wordwall*

Setelah soal selesai dibuat kemudian kita klik ikon **"selesai"** secara otomatis *quiz* kita akan tersimpan. Kemudian kita juga bisa memilih tema untuk *quiz* yang telah dibuat seperti berikut:



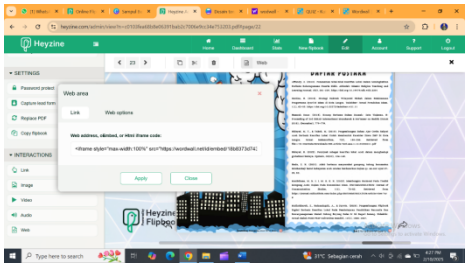
Gambar 18. Tampilan *Quiz* Yang Sudah Diberi Tema

Apabila semua sudah selesai, maka kita klik ikon **"bagikan"** kemudian klik ikon **"bagikan halaman"** lalu klik ikon **"publikasikan"** lalu pilih **"salin link"** dan bisa juga kita bagikan ke ***Facebook, Clasroom, QR,*** maupun ***website*** seperti gambar dibawah ini:



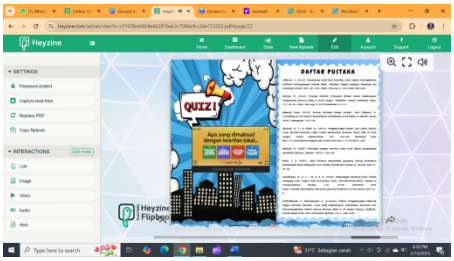
Gambar 19. Tampilan Link *Quiz Wordwall*

Setelah link website disalin selanjutnya kita masuk ke ***Hayzine flipbooks*** kemudian pilih **"(web)"** dan akun muncul tampilan seperti gambar dibawah ini:



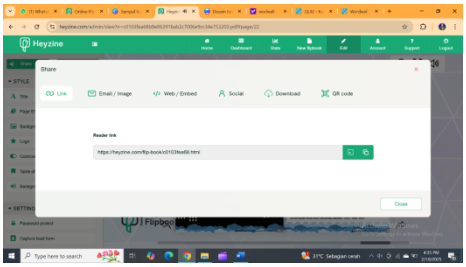
Gambar 20. Cara Pengupload Link Web *Wordwall*

Untuk langkah mengupload *quiz wodwal* memiliki dua langkah, pertama mengklik ikon **"link",** kemudian tempel link seperti gambar di atas kemudian klik ikon **"*Apply*"**. Setelah melakukan kedua langkah tersebut *quiz* akan terpasang otomatis pada bahan ajar *flip book* digital seperti berikut:



Gambar 21. Setelah *Quiz* Ditambahkan Pada Halaman *Flip Book* Digital

Setelah video dan quiz yang ingin ditambahkan pada bahan ajar *flip book* digital selesai, langkah selanjutnya klik ikon ***"Save"*** dan klik ikon ***"Share"*** akan muncul seperti gambar dibawah ini:



Gambar 22. Bahan Ajar *Flip Book* Telah Selesai Di Desain

Bahan ajar telah jadi dan langkah selanjutnya membagikan link bahan ajar *flip book* dan siap diterapkan pada proses pembelajaran.

b. Validasi Kelayakan Produk

Validasi materi dinilai oleh salah satu dosen PGSD Universitas Samudra yakni Ibu Cut Kumala Sari S.E., M.Pd., validasi tersebut dilakukan hanya satu kali tahapan dengan perolehan persentase 96% berkategori "Sangat Valid". Pada validasi bahasa, penilaian dilakukan oleh salah satu dosen PGSD yaitu Ibu Ikrima Maulida S.Pd., M.Pd., validasi tersebut dilakukan sebanyak satu tahapan dengan peroleham persentase 88% berkategori "Sangat Valid". Dan pada validasi media, penilaian dilakukan oleh salah satu dosen PGSD Universitas Samudra yaitu Ibu Maisarah, S.Pd., M.Pd., validasi dilakukan sebanyak dua tahapan, pada tahapan pertama validasi tersebut meperoleh persentase 74% berkategori "Valid", dan pada tahapan yang kedua memperoleh persentase 90% berkategori "Sangat Valid".

d. Tahap Implementasi *(Implementation*)

Pada penelitian pengembangan melibatkan satu orang praktisi guru. Praktisi guru tersebut adalah wali kelas V SD Negeri 2 Meurandeh yaitu Ibu Sri Mulyani S.Pd. Praktisi tersebut melakukan penilaian mengenai praktikalitas produk yang dikembangkan, hasil penilaian tersebut didapati persentase 100% berkategori "Sangat Praktis". Pada penilaian respon siswa, didapati persentase rata-rata penilaian dari peserta didik sebesar 100% berkategori "Sangat Praktis". Pada penialaian kefektifan, penilaian *Pretest* memperoleh persentase 30,4% dan penilaian *posttest* memperoleh persentase 100%.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan guna menganalisis hasil validasi serta hasil angket respon terhadap Bahan Ajar *Flip Book* Digital. Proses evaluasi dilakukan guna mengetahui kevalidan dan kepraktisan Bahan Ajar *Flip Book* Digital, sehingga dapat digunakan sebagai perangkat belajar pada materi Norma Dalam Kehidupanku yang dikaitkan dengan kearifan lokal Aceh.

Tabel 4. Rekapitulasi Kelayakan dan Kepraktisan Bahan Ajar *Flip Book* Digital

No.	Penialaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
3.	Ahli Media	90%	Sangat Valid
4.	Respon Guru	100%	Sangat Praktis
5.	Respon Siswa	100%	Sangat Praktis
6.	*Pretest*	30,4%	Sangat Kurang Efektif
7.	*posttest*	100%	Sangat Efektif

Pada tabel 4 diatas, diketahui bahwa produk bahan ajar *Flip* Book digital pada Materi Norma dalam Kehidupanku sangat valid dan sangat praktis diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian keefektifan bahan ajar, sebelum menggunakan Bahan Ajar *Flip Book* Digital diperoleh hasil 30,4% dengan kategori "sangat kurang efektif". Sedangkan sesudah menggunakan Bahan Ajar *Flip Book* Digital memperoleh hasil sebesar 100% maka menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian Bahan Ajar *Flip Book* Digital dari data tersebut memperoleh nilai sebanyak 100% dan berkategori "sangat efektif". Selanjutnya pada analisis data, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas menerapkan *pretest* dan *postest* memperoleh nilai *Shapiro-Wilk* 0,605 ≥ 0,05 dan 0,746 ≥ dari 0,05. Maka, bisa disimpulkan dari data uji normalitas pretest dan posttest pada Bahan Ajar *Flip Book* Digital berdistribusi normal. Pengujian uji hipotesis melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 12,141 dan nilai sig (2-arah) = 0,000 dengan taraf signifikansi α = 0,05 dengan t_{tabel} dilihat dari tabel statistik dengan signifikansi 0,05 : 2 = 0,025 dengan derajata kebebasan (dk) 23-1 = 22, hasil diperoleh untuk t_{tabel} = 2,074, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga diketahui terdapat pengaruh peningkatan pada penerapan Bahan Ajar *Flip Book* Digital pada hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Meurandeh.

SIMPULAN

Proses pengembangan bahan ajar *Flip Book* digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase dengan skor 96% berkategori "sangat valid", validasi kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh persentase dengan skor 88,8% berkategori "sangat valid", validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh persentase dengan skor 90% berkategori "sangat valid". Kepraktisan bahan ajar *Flip Book* digital pada penilaian praktisi pembelajaran mendapatkan persentase 100% "sangat praktis". Dan pada uji coba lapangan hasil respon siswa memperoleh persentase 100% "sangat praktis". Maka, dapat dikatakan bahwa produk Bahan Ajar *Flip Book* Digital praktis dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Pada efektivitas Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan Bahan Ajar *Flip Book* Digital Materi Norma Dalam Kehidupanku, analisis data menggunakan *IBM STATISTIC 26,* digunakan uji prasyarat yakni uji normalitas menggunakan *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai sig *Shapiro-Wilk* 0,605 ≥ 0,05 dan 0,746 ≥ 0,05. Dapat disimpulkan dari data uji normalitas pretest dan posttest pada Bahan Ajar *Flip Book* Digital berdistribusi normal. Sesudah uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 12,141 dan nilai sig (2-arah) = 0,000 dengan taraf signifikansi α = 0,05 dengan t_{tabel} dilihat dari tabel *statistic* dengan signifikansi 0,05 : 2 = 0,025 dengan derajat kebebasan (dk) 23-1 = 22, hasil diperoleh untuk t_{tabel} = 2,074, maka H_a diterima H_0 ditolak,

sehingga diketahui terdapat pengaruh peningkatan pada penerapan Bahan Ajar *Flip Book* Digital pada hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Meurandeh.

REFERENSI

Aprilia, R. (2024). Development of SETS-Based Independent Curriculum Learning Module Increases Understanding of Disaster Mitigation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(4), 1809-1815.

Aprilia, R., & Hartutik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 1525-1540.

Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(5), 863-869.

Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *3*(3), 62-68.

Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, *2*(1), 84-96.

Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 48-59.

Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2023, December). Counseling Guidance Services in Elementary Schools in the Digital Technology Era. In *6th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2022)* (pp. 564-573). Atlantis Press.

Fransyaigu, R., Mulyahati, B., Kennedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021, September). Innovation of Learning Materials Based on Aceh Local Culture Character Education. In *2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)* (pp. 345-347). Atlantis Press.

Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, *1*(2), 13-20.

Juliati, J., Syifa, R., & Fransyaigu, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 050670 Pantai Gemi. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2), 1788-1796.

Kenedi, A. K., Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7087-7095.

Kenedi, A. K., & Helsa, Y. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Literasi Sains Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *1*(8), 2123-2130.

Lisa, Y., & Wedyawati, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Matematika Dasar Berbasis Metakognisi Menggunakan Flipbook Maker Untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi Stkip Persada Khatulistiwa Sintang. *Vox Edukasi*, *11*(1), 548885.

Mahlianurrahman, M. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Implementasi Metode Inquiry Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(4), 252-259.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *3*(01), 8-17.

Maisarah, M., Prasetya, C., Mulyani, M., & Lailissa'adah, L. A. (2023). Gerakan Literasi Digital Dalam Penguatan Hard Skill dan Soft Skill Siswa di MUQ Langsa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, *4*(3), 139-146.

Maisarah, M., Suaimah, N., Putri, R. A., & Kudadiri, V. O. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berdasarkan Berita Media Massa Untuk Siswa Tingkat SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *3*(1), 66-74.

Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *5*(2).

Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2024). Pemahaman teori pendidikan dalam konteks pendidikan kontemporer: Sebuah kajian literatur. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial dan Lingkungan*, *1*(2), 146-156.

Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(2), 999-1008.

Mulyahati, B., Fransyaigu, R., & Oktaviana, E. (2022). Identifikasi Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pendidikan Masyarakat Pesisir Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2), 1560-1571.

Putra, A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, *5*(1), 68-74.

Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary schoolâ€™ s. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(9), 7651-7657.

Rafli, M. F., Landong, A., & Suryatama, Y. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 103-108.

Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(5), 650-657.

Ramadhani, D., Hendri, S., Handika, R., & Kenedi, A. K. (2021). Pengembangan modul digital pembelajaran matematika berbasis science, technology, enginiring, mathematic untuk calon guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2395-2403.

Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., & Handrianto, C. (2022). Advancement of STEM-based digital module to enhance HOTS of prospective elementary school teachers. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *12*(2), 981-993.

Sari, C. K., Amanda, S. D., & Anggraini, S. (2025). TANTANGAN DAN STRATEGI GURU SD DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN ABAD 21. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *5*(2), 98-104.

Sari, C. K., Kinanti, K., & Nazira, S. (2025). Keterampilan Dasar Mengajar "Mengasah Keterampilan Dasar Mengajar: Fondasi Menjadi Guru Profesional". *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(3), 86-94.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukirno, S., Ayudia, I., Juliati, J., Nursamsu, N., & Rusliani, R. (2023). Local Cultural Values: Practicality Test of E-LKS Based on Peusijuek Tradition as An Embodiment of Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, *9*(4), 1124-1132.

Sukirno, S., Setyoko, S., & Indriaty, I. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi SMA kontesktual berbasis potensi lokal hutan mangrove. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, *3*(2), 208-216.

Widoyoko, E.P. (2020). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zahara, Y., Ningtiyas, F. A., Sinaga, N. A., & Mahmuzah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Aljabar Linear. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, *6*(1), 315-322.