PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN MLANCU 2

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD

OLEH :

SILVI AMAKIA ARWIN
NPM : 2114060053

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh:

SILVI AMAKIA ARWIN

NPM: 2114060053

Judul:

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN MLANCU 2

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd.	**Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.**
NIDN. 0721048003	NIDN. 0710039103

Skripsi oleh:

SILVI AMAKIA ARWIN

NPM: 2114060053

Judul:

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN MLANCU 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Silvi Amakia Arwin
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Jombang/3 Agustus 2002
NPM	: 2114060053
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025
Yang Menyatakan

SILVI AMAKIA ARWIN
NPM. 2114060053

HALAMAN MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra-Hindia)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Baskara Putra-Hindia)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar peersembahan, berikut penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang terkasih dan tersayang yaitu:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis Bapak John Win dan Ibu Candra Kusuma Wulan Arum, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun materi, serta menjadi sumber semangat dalam setiap langkah. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan cinta yang tak ternilai.
2. Kakak tercinta Ongki Yonada Arwin terima kasih telah senantiasa memberikan semangat serta selalu mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Kepada Tante Candra Fatwa Arsy Fadilah dan suaminya Om Yunus terima kasih telah membantu penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini, dan selalu memberikan doa, perhatian, serta dukungan baik secara moral maupun materi. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan pendidikan penulis, serta selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teruntuk Putri Delima Sari dan Farah Hanifah sahabat tercinta penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis SMA hingga saat ini, terima kasih telah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara kandung. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu ada saat penulis membutuhkan bantuan dan mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Sahabat penulis dari SMP hingga saat ini Adila Alamudi terima kasih selalu senantiasa mendengarkan setiap keluh kesah penulis, memberikan semangat, dan dukungan, serta tawa yang penuh warna. Terima kasih telah menjadi sahabat yang baik layaknya seperti kakak perempuan yang selalu memberikan nasihat untuk penulis.

6. Teman-teman seperjuangan penulis yang sangat penulis sayangi dan banggakan yang selalu mendukung penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini Nida Salsabilla, Ma'rifatul Hasanah, Windi Etika Putri, Seylla Antriana Devi dan Hanisa Brilliana Nurfatikha yang selalu memberikan dukungan, semangat, dari awal perkuliahan hingga selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan tawa, sehingga perjalanan ini terasa lebih ringan dan penuh makna. Kehadiran kalian menjadi salah satu motivasi terbesar bagi penulis untuk terus berjuang hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Silvi Amakia Arwin. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih untuk berusaha dan merayakan dirimu sendiri hingga dititik ini, terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan capaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Abstrak

Silvi Amakia Arwin : Pengembangan *Flipbook Interaktif* Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas IV SDN Mlancu 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2025.

Kata Kunci : *Flipbook Interaktif*, Hak dan Kewajiban

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook interaktif* dilatar belakangi adanya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi. Dalam proses pembelajaran guru hanya menjelakan materi lalu meminta siswa untuk membaca dan setelah itu mengerjakan soal yang ada pada buku. Sebagian besar sumber belajar siswa hanya buku paket yang ada disekolah. Banyak siswa yang akhirnya tidak paham dengan materi yang di bahas pada pembelajaran tersebut.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2? (2) bagaimana kepraktisan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2? dan (3) bagaimana keefektifan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2?.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* mengacu model ADDIE yang meliputi beberapa tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, kuisioner, serta dari hasil *pre-test* dan *post-test untuk* mangatahui keefektifan. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas 4 SDN Mlancu 2 yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik analisis data diperoleh dari hasil uji kevalidan, ahli uji kepraktisan guru dan peserta didik serta keefektifan.

Hasil yang diperoleh bahwa *flipbook interaktif* materi hak dan kewajiban mendapatkan persentase kevalidan 91,1% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, kemudian mendapatkan persentase dari ahli media 89,3% dengan kategori sangat valid, dan uji kepraktisan dari guru 92% pada respon uji luas siswa mendapatkan presentase 87,3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan bahwa adanya peningkatan diatas KKM. Pada nilai *pre-test* dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa ada 6 anak yang tuntas dan 17 anak yang tidak tuntas, setelah dilakukannya perhitungan dari 6 anak yang tuntas pada *pre-test* memperoleh presentase sebesar 26%. Sedangkan pada *post-test* semua siswa dari 23 siswa seluruhnya berhasil mencapai nilai >75, sehingga tingkat ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 100%. Maka penggunaan *flipbook interaktif* dinyatakan efektif untuk materi hak dan kewajiban. Maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook interaktif* dinyatakan valid, praktis, efektif dan bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang meberikan semangat kepada seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri.
4. Bapak Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
5. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
7. Kepala sekolah SDN Mlancu 2 Ibu Siti Umayah, S.Pd. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak/ibu guru SDN Mlancu 2 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan juga dukungan yang sangat luar biasa, selama penulis melakukan penelitian di SDN Mlancu 2.

9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2025

SILVI AMAKIA ARWIN
NPM: 2114060053

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....**i**

HALAMAN PERSETUJUAN.....**ii**

HALAMAN PENGESAHAN.....**iii**

PERNYATAAN.....**iv**

HALAMAN MOTTO ..... **v**

PERSEMBAHAN..... **vi**

ABSTRAK. ..... **viii**

KATA PENGANTAR..... **ix**

DAFTAR ISI..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I..... **1**

PENDAHULUAN..... **1**

A. Latar Belakang 1

B. Batasan Masalah..... 4

C. Rumusan Masalah 5

D. Tujuan Penelitian 5

E. Manfaat Penelitian 6

F. Sistematika Penulisan 6

BAB II **8**

LANDASAN TEORI..... **8**

A. *Flipbook* 8

B. Interaktif..... 11

C. CP Dan TP Materi Hak dan Kewajiban 12

D. Materi Hak dan Kewajiban 13

E. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar 15

F. Kajian Penelitian Terdahulu..... 18

G. Kerangka Berpikir..... 21

BAB III **21**
METODE PENGEMBANGAN **21**
A. Model Pengembangan 21
B. Prosedur Pengembangan 21
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 26
D. Uji Coba Produk 26
E. Validasi Produk 27
F. Instrumen Pengumpulan Data 27
G. Teknik Analisis Data 33
BAB IV **38**
HASIL DAN PEMBAHASAN **38**
A. Data Produk Hasil Pengembangan 38
B. Hasil Uji Coba 49
C. Analisis Data 55
D. Revisi Produk 57
E. Kajian Produk Akhir 61
BAB V **64**
PENUTUP **64**
A. Kesimpulan 64
B. Saran 65
DAFTAR PUSTAKA **66**
Lampiran - lampiran **69**

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2. 1 : Tabel Kajian Penelitian Terdahulu……..…….……20
3. 1 : Rancangan Produk.....24
3. 2 : Kisi-Kisi Angket Validasi Media..... 29
3. 3 : Kisi-Kisi Angket Validasi Materi 30
3. 4 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru..... 31
3. 5 : Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa 31
3. 6 : Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test..... 32
3. 7 : Kriteria Validitas..... 34
3. 8 : Kriteria Kepraktisan..... 35
3. 9 : Kriteria Keefektifan 36
4. 1 : Desain Media……39
4. 2 : Angket Validasi Ahli Materi……46
4. 3 : Angket Validasi Media 47
4. 4 : Data Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Terbatas..... 50
4. 5 : Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas..... 50
4. 6 : Hasil Angket Kepraktisan Guru..... 51
4. 7 : Data Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Luas..... 52
4. 8 : Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas..... 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2. 1 : Kerangka Berpikir 20
3. 1 : Tahapan Model ADDIE 22
4.1 : Saran Dan Komentar Ahli Materi.....47
4.2 : Saran Dan Komentar Ahli Media.....48
4. 3 : Sebelum Revisi……..…….……...57
4. 4 : Setelah Revisi……57
4. 5 : Sebelum Revisi 58
4. 6 : Setelah Revisi……58
4. 7 : Sebelum Revisi 58
4. 8 : Setelah Revisi……..……..58
4. 9 : Sebelum Revisi 59
4. 10 : Setelah Revisi……..59
4. 11 : Sebelum Revisi. 59
4. 12 : Setelah Revisi..... 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi 70
Lampiran 2. Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan 72
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian..... 74
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 75
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk..... 76
Lampiran 6. Permohonan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media..... 77
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran 79
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi..... 105
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media 108
Lampiran 10. Angket Respon Guru 111
Lampiran 11. Angket Respon Siswa..... 114
Lampiran 12. Hasil Pre-test..... 115
Lampiran 13. Hasil Post-test..... 116
Lampiran 14. Dokumentasi..... 117
Lampiran 15. Surat Keterangan Bebas Similarity..... 118
Lampiran 16. Hasil Plagiasi 119

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai aspek yang penting tentunya tidak terlepas dari kehidupan manusia. Pola perkembangan pendidikan yang dinamis memunculkan beragam inovasi yang memungkinkan terjadinya peningkatan kualitas dalam dunia pendidikan. Perkembangan pendidikan pada abad 21 berdampingan erat dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menuntut adanya integrasi proses pendidikan dengan teknologi yang ada (Mursidi, Prananto, Arifani, & Setyawati, 2022). Namun pada praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sari & Darmadi, 2020). Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lekat dengan teknologi digital (Pratiwi, 2021). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, terutama di era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat. Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Zubaidah, 2016).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di kelas IV pada kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang memiliki pedoman dan pegangan dalam pembangunan bangsa sesuai dengan sila-sila Pancasila dan mengarah pada moral yang akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ishaq, 2021). Dalam konteks materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD, media flipbook sangat relevan karena mampu menyederhanakan

penyampaian materi normatif dan nilai-nilai melalui cerita bergambar, studi kasus, dan skenario kehidupan nyata. Hal ini mendukung tujuan pembelajaran Pancasila yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Kemendikbud, 2021).

Berdasakan hasil Observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Mlancu 2 Dsn Mlancu, Kec. Kandangan, Kab. Kediri Prov. Jawa Timur. Diketahui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi. Dalam proses pembelajaran guru hanya menjelakan materi lalu meminta siswa membaca dan setelah itu mengerjakan soal di buku. Sebagian besar sumber belajar siswa hanya buku paket yang ada disekolah. Banyak siswa yang akhirnya tidak paham dengan materi yang di bahas pada pembelajaran tersebut. Guru menyadari saat pembelajaran masih kurang mengaplikasikan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Selain melakukan observasi disana peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Mlancu 2 yang dilaksanakan pada bulan Juni 2024 dengan wali kelas IV Ibu Reni beliau menjelakan bahwa anak-anak lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktek atau melakukan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya terfokus pada guru dan buku. Selain melakukan observasi dan wawancara, juga dilakukan penilaian hasil belajar atau evaluasi pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dengan memberikan soal kepada siswa. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan nilai yang kurang maksimal dari para siswa. Didapatkan nilai rata-rata dari hasil belajar pada materi hak dan kewajiban yaitu 65,8 dimana nilai tersebut masih di bawah KKM yang digunakan yaitu 75. Hasil belajar siswa SDN Mlancu 2 yang masih rendah terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Minat belajar siswa juga di pengaruhi oleh kurangnya minat membaca karena sedikitnya sumber belajar yang menarik bagi siswa.

Selain keterbatasan sumber belajar yang dimiliki siswa, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN Mlancu 2. Sekolah sudah menyediakan fasilitas yang cukup seperti jaringan internet

dan proyektor. Namun, guru belum memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik. Guru hanya menggunakan bahan ajar pegangan guru. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik minat belajar bagi siswa, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Suatu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan suatu bahan ajar yang lebih menarik. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik bagi siswa untuk memahami pelajaran serta meningkatkan efektivitas belajar siswa karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar membantu siswa karena materi pembelajarannya menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat memahami secara mendalam lagi dari materi yang diberikan serta lebih mengerti materi secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka solusi yang dapat diberikan yaitu mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik sehingga dapat menarik semangat siswa untuk mau belajar. Bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran tidak hanya dalam bentuk buku berdasarkan edisi cetak. Bahan ajar non cetak juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran misalnya dalam bentuk elektronik. Bahan ajar digital atau elektronik dapat diintegrasikan dengan situs jejaring sosial dengan membubuhkan link untuk dapat digunakan siswa (Rizal, 2022). Saat ini, bahan ajar elektronik dapat mudah di dapat dengan tersedianya peralatan jaringan teknologi informasi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi didalam kelas menjadikan pembelajaran berdampak positif dan menarik, salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar adalah dengan memanfaatkan *flipbook* agar proses belajar menjadi lebih menarik.

Salah satu bentuk bahan ajar yang menarik yaitu *flipbook*. *Flipbook* adalah bentuk media animasi elektronik yang disusun dalam tumpukan kertas atau buku yang tampak bergerak saat dibuka (Ayuningsih & Ansori,

2025). Penggunaan *flipbook* ini adalah sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan saat pembelajaran daring karena siswa dapat mengakses buku bacaan dengan mudah (Mirnawati & Fabriya, 2022). *Flipbook* interaktif memiliki beberapa kelebihan. yaitu, sajian materi pembelajaran dapat berupa teks kalimat, gambar, video, audio, maupun animasi dan dilengkapi dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa. *Flipbook* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dalam Rahmawati, 2017). Siswa juga biasa mengakses materi tambahan yang belum ada pada *flipbook* melalui link yang telah disediakan oleh pembuat *flipbook* apabila pengguna sedang tersambung dengan jaringan internet (Utami & Yuwaningsih, 2020). Flipbook ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga mengintegrasikan elemen interaktif seperti audio, animasi, dan hyperlink yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, khususnya materi hak dan kewajiban kelas IV SD. Ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan.

Dari paparan hasil observasi, wawancara dan referensi penelitian terdahulu, peneliti perlu untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan *Flipbook Interaktif* Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas IV SDN Mlancu 2".

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka perlu adanya batasan masalah yang ditetapkan. Pengembangan flipbook interaktif dapat dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Materi yang dikembangkan dalam *flipbook interaktif* dibatasi hanya pada materi "Hak dan Kewajiban" yang terdapat dalam kurikulum kelas IV Sekolah Dasar pada semester genap. subjek uji coba dilakukan pada siswa kelas IV SDN Mlancu 2, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, pada tahun ajaran 2024/2025. model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. produk yang dikembangkan berbasis digital

dalam bentuk *flipbook interaktif* menggunakan *website Fliphtml*, sehingga penggunaannya memerlukan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau handphone. Evaluasi terhadap produk difokuskan pada tiga aspek utama yaitu, Pertama Kevalidan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Kedua Kepraktisan, berdasarkan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan flipbook interaktif. Ketiga Keefektifan, yang dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *flipbook interaktif* tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2?
2. Bagaimana kepraktisan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2?
3. Bagaimana keefektifan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan *flipbook interaktif* pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Mlancu 2.

E. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian harapannya bermanfaat secara teoritis ataupun praktis.

Adapun manfaat penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

   Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah bahwa hasilnya dapat menjadi subjek studi yang dapat memperluas pengetahuan bagi peneliti dan para pembaca mengenai pengembangan modul sebagai bahan ajar.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa, untuk mengenalkan siswa dengan teknologi melalui kegiatan pembelajaran, meningkatkan semangat belajar siswa. Selain juga membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya diharapkan *flipbook interaktif* yang peneliti buat ini bisa membantu para siswa.
   b. Bagi guru, hasil ini bisa menjadi masukan agar lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan bahan ajar digital seperti *flipbook interaktif* agar pembelajaran lebih menyenangkan.
   c. Bagi peneliti, diharapkan menjadi motivasi melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan sumber belajar, khususnya *flipbook interaktif*.

F. Sistematika Penulisan

Pada Bab I, terdapat enam subbab. Subbab pertama latar belakang masalah menggambarkan kondisi nyata serta permasalahan yang ditemukan di lapangan. Subbab kedua memuat identifikasi masalah yang berisi penjabaran mengenai permasalahan yang ada. Subbab ketiga berisi rumusan masalah yang dituliskan dalam bentuk pertanyaan penelitian. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan mengarahkan jalannya penelitian. Selanjutnya, terdapat tujuan pengembangan yang berisi pernyataan mengenai hasil yang ingin dicapai, hal-hal yang diharapkan diperoleh setelah penelitian selesai,

serta sasaran yang ingin dicapai atau diselesaikan. Tujuan penelitian ini mengungkapkan keinginan peneliti guna mendapat jawaban dari masalah yang dirumuskan. Terakhir, terdapat sistematika penulisan yang disusun untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan melihat keseluruhan isi pembahasan skripsi secara menyeluruh.

Bab II berisikan acuan komperehensif berisi berbagai teori yang dijadikan dasar untuk memecahkan permasalahan atau untuk pengembangan produk.

Pada Bab III, dipaparkan metode penelitian pengembangan *flipbook interaktif*. Bab ini mencakup beberapa subbab: model pengembangan, prosedur, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV memuat pembahasan mengenai hasil temuan. Pada bab ini dijelaskan data terkait produk, desain media, hasil uji validasi, uji coba dalam skala terbatas maupun luas, serta respon guru. Selain itu, bab ini juga membahas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan.

Bab V atau bab penutup berisi kesimpulan serta saran yang merangkum keseluruhan isi yang telah dijelaskan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *10*(1), 22–38. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837

Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, R. P. (2022). Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, (1), 99–11

Evenddy, S. S., Hamer, W., Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2021, February). The Development Of 3d *Flipbook* E-Learning Module Of English Mathematics Profession. In *Journal Of Physics: Conference Series* (Vol. 1796, No. 1, P. 012017). Iop Publishing

Ishaq. (2021). Pendidikan Pancasila. Kencana. https://www.glogle.col.id/books/ edition/Pendidikan_Pancasila/9 2Y4ElAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 128. https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141

Kemendikbud. (2021). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang SD/MI*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.

Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media *Interaktif* Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *3*(1), 1-13.

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

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

Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

Munir. (2020). Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan. In Alfabeta (Vol. 58, Issue12). /Buku/Multimedia Konsep %26 Aplikasi Dalam Pendidikan.Pdf*http://File.Upi.Edu/Direktori/Fpmipa/Prodi._Ilmu_Komputer/19660603252001121munir*

Mustaidah, N., & Susilowobiwo, J. (2020). Pemetaan Penggunaan Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 18 Surabaya. *Jurnal Abdiraja*, *2*(1), 1–17

Muthohharoh, S., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2024). Pengembangan Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Gotong Royong Kelas Iv Sd Negeri Secang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(1), 1930–1937.

Naharin, F., Zainuddin, Z., & Yuniawatika, Y. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flipbook dengan penguatan karakter cinta tanah air pada materi IPS kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *6*(5), 964–975. https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.19514

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

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. Retrieved from https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital *Interaktif* Berbasis *Flipbook* Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, *4*(2), 1. https://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161

Pratiwi, W. N. (2021). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 123–130. https://doi.org/10.23887/jtp.v14i2.36736

Pramono, Z. H. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Cam Untuk Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Cnc Dan Cam Smk Negeri 1 Magelang. *Molucca Medica*, *11*(April), 13–45. Http://Ojs3.Unpatti.Ac.Id/Index.Php/Moluccamed

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

Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran … Pengembangan Media Pembelajaran …. *AL-Ahya*, *01*(01), 219–232.

Sari, N. P., & Darmadi, H. (2020). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), 45–52.

Sevilla, C. W., Halidjah, S., Ghasya, D. A. V., Suparjan, S., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *Interaktif* Ipa Materi Sistem Peredaran Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia*, *7*(1), 178-190.

Suryani, N., Setiawan, A ., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. In Pendidikan (Cetakan Pe, P. 256). Rosda, Bandung.

Talitha, S., Rosdiana, R., Hilal Mukhtar, R., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa 103 Indonesia Sma Kota Bogor. Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 169–177.

Tiara, Ramadhani Nur. ‘’Pengembangan flipbook berbasis pendekatan gaya belajar materi gaya dalam pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar. repository.upi.edu. 2022

Utami, W. T., & Yuwaningsih, D. A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pada pokok bahasan turunan menggunakan kvisoft *flipbook* maker pro untuk siswa SMA kelas XI. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, *1*, 149-152

Wibawa, S., & Ridiyanto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook PadaMata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(03), 624–625.

Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan abad 21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dengan tema "Isu-isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21", Universitas Negeri Malang, 1–17.