

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* JELAJAH NEGERIKU BERMUATAN NILAI KARAKTER NASIONALISME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS SD

Ida Handayani

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

ida30@upi.edu

Rana Gustian Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

ranaagustian@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat

dety@upi.edu

Abstrak

IPAS merupakan pembelajaran yang hadir sebagai implementasi kurikulum merdeka. IPAS juga berperan untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila. Namun dalam pelaksanaannya di sekolah guru masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran ini terutama dalam mewujudkan nilai yang ada dalam profil pelajar Pancasila, salah satunya nilai karakter nasionalisme dan menyediakan media pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media Flipbook Jelajah Negeriku yang memiliki muatan nilai karakter nasionalisme atau cinta tanah air. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan flipbook sebagai media pembelajaran IPAS dengan skor hasil uji validasi ahli materi sebesar 88%, ahli media sebesar 96,33%, dan ahli bahasa sebesar 100% dengan total rata-rata skor validasi sebesar 97% dan mendapatkan kategori sangat layak. Kemudian, pada tahap uji coba kepraktikan, hasil dari uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 97,1%, uji coba kelompok kecil 99,6%, dan uji coba kelompok besar 97,13%, dengan total rata-rata skor sebesar 97,33% dan mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga, Flipbook Jelajah Negeriku yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata kunci: IPAS, Karakter, Pengembangan, Flipbook Jelajah Negeriku

Abstract

IPAS is learning that exists as an implementation of the independent curriculum. IPAS also plays a role in realizing the Pancasila student profile. However, in its implementation in schools, teachers still have difficulty implementing this learning, especially in realizing the values contained in the Pancasila student profile, one of which is the value of nationalist character and providing learning media. So in this research, the researcher aims to develop the Jelajah Negeriku Flipbook media which contains the character values of nationalism or love of the country. This development research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The results of this development research produced flipbooks as science learning media with validation test scores for material experts of 88%, media experts of 96.33%, and language experts of 100% with a total average validation score of 97% and getting the category very worthy. Then, at the practical trial stage, the results of individual trials obtained a score of 97.1%, small group trials 99.6%, and large group trials 97.13%, with a total average score of 97.33 % and get the very worthy category. So, the Jelajah Negeriku Flipbook developed is very suitable for use in science and science learning in elementary schools.

Keywords: Science, Character, Development, Jelajah Negeriku Flipbook

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kita tak bisa terlepas dengan kurikulum. Di Indonesia, kurikulum sudah sering sekali berganti-ganti dan yang terbaru yakni kurikulum merdeka. Sebelum disebut kurikulum merdeka, kurikulum ini disebut dengan kurikulum *prototipe*, di mana kurikulum ini disebut sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013.¹ Kemudian, sebagai dampak dari adanya kurikulum merdeka ini, hadirilah mata pelajaran yang merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar.² Mata pelajaran IPAS ini merupakan hal yang baru di sekolah sebagai implementasi dari kurikulum merdeka. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, ditemukan beberapa kendala mulai dari kurangnya media pembelajaran, guru yang belum terlalu memahami konsep mata pelajaran ini, dan juga amanah besar berupa IPAS yang memiliki peran guna mewujudkan profil pelajar pancasila. Terlebih IPAS mengandung muatan Sosial, di mana tentunya IPAS ini akan dijadikan sarana penerapan karakter bagi peserta didik, seperti karakter cinta tanah air atau nasionalisme. Saat ini kita mengetahui bahwa karakter peserta didik terkadang masih sangat rendah terutama karakter nasionalismenya, bahkan pengetahuan peserta didik terhadap bangsanya (Indonesia) sendiri pun juga tidak begitu baik. Peran IPAS atau lebih spesifiknya muatan sosial dalam IPAS untuk menanamkan karakter nasionalisme ini memang sejalan dengan tujuan mata pelajaran sebelumnya, yakni IPS. Di mana IPS bertujuan untuk membina atau mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab.³

Namun pada pelaksanaan pembelajaran, tentunya menanamkan karakter ini tidaklah mudah. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar, kemudian karakter peserta didik yang mudah terpengaruh akibat penggunaan internet, dan tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta media yang cenderung terbatas, tentu membuat penanaman karakter juga semakin sulit. Media pembelajaran ini sangat penting dalam dunia pendidikan karena media memiliki salah satu kegunaan yakni sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, media ini dapat memengaruhi situasi, kondisi, dan motivasi dari peserta didik.⁴ Oleh karena itu, dalam permasalahan ini, peneliti mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran IPAS yang interaktif, menarik, berbasis *digital*, dan juga dapat menanamkan karakter khususnya cinta tanah air pada peserta didik. Media pembelajaran ini berbentuk *flipbook*

¹ Mulyasa, H.E., *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bumi Aksara, 2023).

² Moh Rosyid Mahmudi, Yulia Darniyanti, And Anisa Oktaviani, "Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (July 6, 2023), <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1289>.

³ Rana Gustian Nugraha And Fajar Kusumah Solihin, "Model 'Learning Cycle' To Increase Student Critical Thinking On Learning Concept Of Ips Learning Environment In Elementary School" 5 (2017).

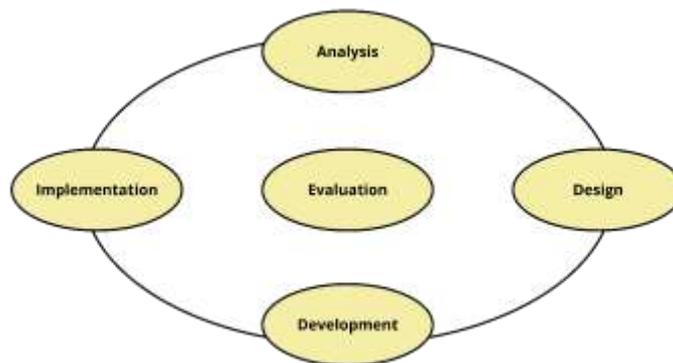
⁴ Junaedi Junaedi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (June 30, 2019), <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

yang di dalamnya memuat berbagai kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, karena media ini berbasis digital, perlu pengawasan dari guru dan orang tua terkait penggunaan media *flipbook* ini. Hal ini karena banyak *flipbook* ini juga memiliki akses untuk menuju internet. Sedangkan saat ini, banyak hal yang tidak pantas ada di internet dan tentunya akan berbahaya jika dilihat oleh anak atau peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa masalah yang timbul dari internet yang ada di masyarakat perlu diwaspadai, khususnya bagi anak. Dalam hal ini, perlu adanya pengetahuan yang dimiliki orang tua terkait dampak apa saja yang dapat ditimbulkan dari internet.⁵

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan metode *Research & Development* (R&D). Penggunaan metode ini dalam penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang sebelumnya didasarkan pada permasalahan yang ada di lapangan berdasarkan hasil riset peneliti selaku pengembang. Kemudian, selain mengembangkan produk berdasarkan masalah, menurut Borg and Gall, produk ini perlu divalidasi dan diuji kelayakannya sebelum dapat digunakan. Dalam penggunaan metode R&D ini, akan digunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation & Evaluation*). Berikut ini merupakan penjelasan terkait model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

Pertama yakni tahap analisis (*analysis*). Dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan metode R&D dan desain ADDIE ini, tahap pertama yang perlu dilalui yakni tahap analisis. Pengembang melakukan berbagai analisis kebutuhan, mulai dari analisis kurikulum,

⁵ Dety Amelia Karlina, "Mengenal Dampak Positif Dan Negatif Internet Untuk Anak Pada Orang Tua," *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (November 30, 2020), <https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>.

pengguna, konten, penggunaan perangkat yang dibutuhkan dalam pengembangan, dan lain sebagainya. Tahap kedua yakni desain (*design*). Dalam tahap yang kedua, yakni desain, peneliti selaku pengembang melakukan perancangan terhadap Garis Besar Penggunaan Media (GBPM). Kemudian, pengembang membuat *story board* sebagai rancangan media (*Flipbook* Jelajah Negeriku). Tahap ketiga dalam penelitian ini ialah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, peneliti membuat desain utama dalam *platform canva* dan kemudian desain yang sudah selesai diunduh dengan format pdf. Setelah itu dilakukan pengunggahan ke dalam *website heyzine* agar media dapat digunakan dalam bentuk *flipbook*. Setelah semua itu selesai, peneliti selaku pengembang melakukan uji validasi produk. Produk di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikutnya, yakni tahap implementasi (*implementation*). Tahap yang keempat yakni implementasi ini ialah tahap saat media yang sudah dikembangkan selesai di validasi dan dilakukan revisi, tahap berikutnya ialah mengimplementasikan produk dengan melakukan uji coba kepraktikan dengan 3 tahap uji coba, yakni uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Tahap terakhir yakni tahap evaluasi (*evaluation*). Dalam tahap evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi produk yang didasarkan pada respons ahli dan respons peserta didik dalam tahap uji coba.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang dilakukan secara langsung dan mendalam. Sedangkan penggunaan angket yakni untuk mendapatkan informasi atau data dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respons peserta didik.

Sedangkan, Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dimana wawancara diajukan atau dilakukan kepada guru kelas IV sekolah dasar selaku narasumber. Berikut merupakan kisi-kisi dari wawancara yang dilakukan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara

No	Topik	Butir Pertanyaan
1.	Kurikulum	1,2
2.	Metode Pembelajaran	3,4
3.	Media Pembelajaran	5,6
4.	Pendekatan Pembelajaran	7,8
5	Proses Pembelajaran	9,10,11,12,13,14,15,16

Pedoman berikutnya yakni lembar angket. Angket digunakan dalam memvalidasi produk atau media yang dikembangkan, serta digunakan untuk mendapatkan data respons peserta didik dalam uji coba kepraktikan. Berikut ini merupakan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Kisi-kisi angket validasi ahli materi

Nomor	Aspek / Indikator
1,2,3	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran IPAS
4,5,6	Ketepatan Materi
7,8	Memotivasi keingintahuan
9,10	Kejelasan Materi

Tabel 3. Kisi-kisi angket validasi ahli media

Nomor	Aspek / Indikator
1,2,3	Kualitas Tampilan
4,5	Rekayasa Perangkat Lunak
6,7	Antarmuka (<i>Interface</i>)
8,9	Kompabilitas (<i>Compability</i>)

Tabel 4. Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa

Nomor	Aspek / Indikator
1,2,3	Lugas
4,5,6	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa
7,8	Istilah atau simbol yang digunakan
9,10	Komunikatif dan Interaktif

Tabel 5. Kisi-kisi angket respons peserta didik

No	Aspek Penilaian	Butir Pernyataan
1.	Materi	1,2,3,4,5
2.	Media	6,7,8,9,10,11
3.	Kegunaan dalam Pembelajaran	12,13,14,15

Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, data yang dihasilkan merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif akan digunakan analisis deskriptif yang merupakan analisis nonstatistik yang memberikan gambaran terhadap data seperti pada wawancara dan observasi. Kemudian, untuk analisis berikutnya akan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil validasi dari para ahli baik media, materi, maupun bahasa serta respons peserta didik. Dalam analisis ini akan dihitung dengan skala *likert*. Skala yang digunakan yakni dari 1-5, dengan kategori sangat layak untuk skor 5 dan sangat tidak layak untuk skor 1. Berikut merupakan skor skala *likert* dan kriteria kelayakan menurut Arikunto.⁶

Tabel 6. Skor skala *likert* validasi ahli dan respons peserta didik

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

Untuk melakukan penghitungan hasil validasi dan respons peserta didik dalam uji coba, maka diperlukan rumus skala *likert* yakni sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 7. Kriteria kelayakan menurut Arikunto

Kriteria Nilai dalam persen (%)	Tingkat Validitas
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

⁶ Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 2, No. 2 (December 11, 2017), <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V2i2.17315>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini tentunya yakni menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran IPAS yakni *Flipbook* Jelajah Negeriku. IPAS sendiri merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tidak hanya sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Di kurikulum merdeka, IPAS juga memiliki peranan penting dalam mewujudkan/penanaman profil pelajar pancasila. IPAS diharapkan dapat menjadikan peserta didik memunculkan keingintahuannya terkait berbagai kejadian yang ada di sekitarnya.⁷

Produk ini dihasilkan melalui berbagai tahapan dan proses pengumpulan serta analisis data, mulai dari proses validasi ahli, dan uji coba kepraktikan untuk mengukur kelayakan produk sebanyak 3 kali uji coba. Sehingga diperoleh sebuah produk atau media yang layak digunakan. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yang artinya “*medium*” yang memiliki arti pengantar.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar dalam pembelajaran di sekolah maupun di mana saja selagi media tersebut dapat menjadi sebuah perantara belajar. Media ini juga diartikan sebagai penyampai informasi. Media memiliki jenis yang bermacam-macam, mulai dari yang berbasis audio, visual, dan audiovisual.⁹ Kemudian, pendapat yang lain juga mengatakan bahwa media dapat terdiri dari media cetak seperti buku, alat peraga, miniatur, dan lain-lain, serta terdapat juga media yang berupa orang/manusia, kemudian media yang berupa tampilan visual, serta media yang berupa tampilan audio.¹⁰

Dalam penelitian ini, hasil penelitian dipaparkan berdasarkan apa yang ditemukan peneliti di lapangan yang sudah disesuaikan dengan tahapan dari model ADDIE. Dalam tahap analisis, peneliti mendapatkan hasil dari kegiatan wawancara yakni berupa kebutuhan-kebutuhan mulai dari kebutuhan pengguna dan konten, yakni peserta didik yang sebenarnya menyukai pembelajaran yang berbasis media digital. Kemudian kebutuhan kurikulum, di mana sekolah baru menerapkan kurikulum merdeka dan guru kesulitan menyediakan media pembelajaran IPAS di kelas, sehingga peneliti mengembangkan *Flipbook* Jelajah Negeriku. Kemudian, dalam tahap analisis ini setelah ditemukan solusi, pengembang juga menganalisis kebutuhan baik *software* maupun *hardware*nya yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS *Flipbook* Jelajah Negeriku. *Flipbook* merupakan bentuk dari salah satu buku digital. Dalam dunia pendidikan, sudah banyak sekali media yang menawarkan keterbaruan, salah satunya *flipbook*. *Flipbook* ini memiliki

⁷ Kemendikbud, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C" 2022.

⁸ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," N.D.

⁹ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya" 4 (2021).

¹⁰ Rohmah.

banyak keunggulan seperti dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih ringkas, praktis dan mudah digunakan, dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, kemudian mudah dibawa ke mana pun, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena di dalam *flipbook* dapat termuat berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif.¹¹ Dalam *flipbook* yang dikembangkan peneliti, memuat kegiatan yang menarik dan interaktif. *Flipbook* ini memuat video pembelajaran interaktif (peserta didik akan beberapa kali diberi pertanyaan atau diminta untuk berpikir kritis dalam video ini), memuat gambar atau elemen yang menarik dan juga mendukung kemampuan pemahaman peserta didik, kemudian terdapat juga *games* edukasi yang beragam, dan *flipbook* ini juga memiliki fitur interaktif seperti tombol yang sudah memiliki *hyperlink*. Selain berbagai fitur yang interaktif dan *flipbook* ini berbasis petualangan budaya yang mengandung muatan karakter cinta tanah air atau mengandung nilai-nilai karakter nasionalisme. Nilai karakter nasionalisme ini penting sekali ditanamkan kepada peserta didik dikarenakan sebagai generasi penerus bangsa, mereka harus memiliki jiwa yang rela berkorban demi bangsanya dan menetapkan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi.

Kemudian, dalam tahap desain, peneliti selaku pengembang merencanakan pengembangan *flipbook* ini mulai dari Menyusun garis besar penggunaan media atau GBPM, kemudian peneliti juga melakukan perancangan *storyboard* sebagai gambaran atau rancangan awal dalam mendesain dan mengembangkan *flipbook*. Dalam proses ini juga peneliti mengumpulkan materi pembelajaran dari berbagai sumber, mulai dari buku paket guru dan peserta didik, kemudian internet, dan ipusnas (aplikasi perpustakaan nasional RI). Tentunya materi yang dicari dan dirancang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS, khususnya bab Indonesiaku Kaya Budaya. Di mana materi yang diintegrasikan dalam *flipbook* membicarakan mengenai budaya Indonesia, daerah, manfaat pelestarian budaya, cara melestarikan budaya, dan lain sebagainya sebagai upaya menumbuhkan pengetahuan peserta didik terkait bangsanya dan menumbuhkan rasa nasionalisme mereka.

Setelah melakukan desain, tahap berikutnya yakni pengembangan. Dari rancangan yang telah dibuat dan berbagai elemen yang diperlukan telah dirancang, maka semua itu diintegrasikan pada desain utama dalam *website canva*. Mulai dari menginput video pembelajaran, game interaktif, materi pembelajaran, komik atau percakapan tokoh dalam *flipbook* dan kemudian setelah semuanya di input, desain tersebut diunduh dan diunggah ke dalam *website heyzine* agar dapat berbentuk *flipbook*. Berikut merupakan salah satu tampilan media yang telah dikembangkan.

¹¹ Muhammad Ilham Setiadi, Makbul Muksar, And Dhia Suprianti, "Penggunaan 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>.



Gambar 2. Tampilan *Flipbook*

Setelah itu media yang sudah selesai dikembangkan kemudian di validasi validator. Validasi ahli media bertujuan agar mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan tampilan, *software*, dan desain. Kemudian penilaian ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran atau kurikulum yang ada. Kemudian, untuk penilaian ahli bahasa dilakukan agar bahasa ataupun penulisan dalam *flipbook* sesuai dengan kaidah yang berlaku. Berikut merupakan hasil uji validasi produk yang telah dilakukan.

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Hasil Persentase	Kriteria	Keterangan
88%	Sangat Layak	Layak diuji cobakan dengan revisi

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, media pembelajaran *flipbook* Jelajah Negeriku ini sudah sangat layak digunakan namun dengan beberapa catatan revisi seperti penambahan petunjuk penggunaan dan juga tampilan *slide flipbook*.

Tabel 9. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Hasil Persentase	Kriteria	Keterangan
93,33%	Sangat Layak	Layak diuji cobakan tanpa revisi

Dalam penilaian dari ahli media, *flipbook* ini sudah sangat layak digunakan tanpa catatan revisi atau perbaikan terlebih dahulu.

Tabel 10. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Hasil Persentase	Kriteria	Keterangan
100%	Sangat Layak	Layak diuji cobakan dengan revisi

Berdasarkan tabel hasil uji validasi ahli bahasa, *flipbook* mendapat kategori sangat layak, namun dengan beberapa catatan revisi terkait penulisan dan tata bahasa. Namun, setelah revisi dilakukan, *flipbook* ini sudah dapat digunakan dalam tahap uji coba.

Kemudian, setelah uji validasi ahli dilakukan dan beberapa revisi juga telah dilakukan, berikutnya ialah tahap implementasi dengan menguji kelayakan produk dengan 3 tahap uji coba, yakni uji perorangan, uji kelompok kecil, serta uji kelompok besar. Dalam tahap uji coba perorangan, dilakukan uji coba terhadap 6 orang peserta didik. Berikut adalah tabel hasil uji coba perorangan.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Perorangan

No	Nama Peserta Didik	Persentase
1	MFA	97,33%
2	NP	97,33%
3	NKZ	97,33%
4	N	96%
5	RN	97,33%
6	RA	97,33%
Persentase Gabungan		97,1%

Kemudian dalam uji coba yang kedua yakni kelompok kecil, peserta didik yang menjadi subjek sebanyak 10 orang. Dari hasil uji coba kedua ini didapatkan hasil kelayakan sebesar 99,6%. Berikut merupakan tabel hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Persentase
1	HM	100%
2	MAR	100%
3	MFI	100%
4	MSZ	98,67%
5	S	100%

6	SA	100%
7	TDR	97,33%
8	SAA	100%
9	LN	100%
10	OF	100%
Persentase Gabungan		99,6%

Uji coba terakhir ialah uji coba kelompok besar terhadap 20 orang peserta didik, dengan persentase sebesar 97,13%. Dari hasil uji coba tersebut, didapatkan hasil kelayakan dengan kategori sangat layak. Berikut adalah tabel rincian dari hasil uji coba kelompok besar.

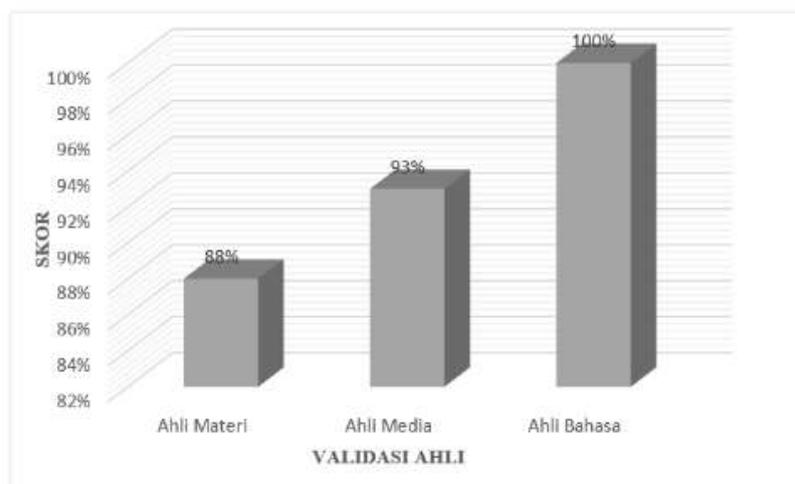
Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	Persentase
1	F	97,33%
2	CNF	96%
3	KR	93,33%
4	RRW	92%
5	FM	97,33%
6	HRR	96%
7	B	100%
8	EDAL	100%
9	KZO	90,67%
10	C	100%
11	AN	100%
12	ACR	100%
13	FAA	98,67%
14	F	94,67%
15	KZ	100%
16	AP	100%
17	SVS	86,67%
18	IO	100%
19	ASS	100%
20	DR	100%
Persentase Gabungan		97,13%

Tahap terakhir yang dilakukan yakni evaluasi. Setelah mengimplementasikan produk, maka evaluasi juga perlu dilakukan dari hasil evaluasi atau masukan validasi ahli dan respons peserta didik. Kemudian, berdasarkan hasil validasi sebesar 93,77% dan 97,93% dari respons peserta didik, maka *Flipbook* Jelajah Negeriku ini berada di kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

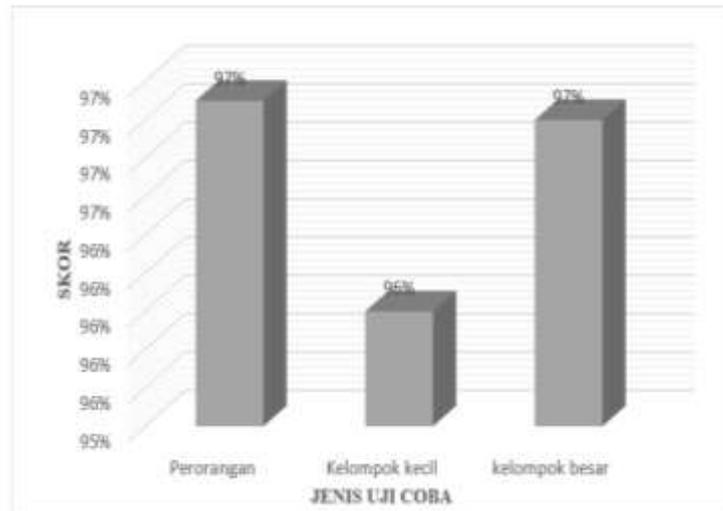
Pembahasan

Berdasarkan tahap-tahap model ADDIE yang telah dilakukan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan juga evaluasi, telah banyak didapatkan berbagai data mulai dari hasil wawancara Bersama guru atau wali kelas, kemudian juga hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa, serta hasil uji coba terhadap peserta didik. Dalam validasi ahli materi, didapatkan hasil penilaian sebesar 88% dengan kriteria sangat layak dengan catatan beberapa revisi. Kemudian penilaian dari ahli media mendapatkan penilaian sebesar 93,33% dengan kriteria sangat layak dan tanpa revisi, kemudian penilaian dari ahli bahasa mendapatkan kelayakan sebesar 100%, namun dengan catatan revisi beberapa penulisan dan penggunaan kata dan tanda baca. Berdasarkan penilaian dari validator, didapatkan hasil rata-rata uji validasi sebesar 93,77% dengan kategori sangat layak. Berikut diagram terkait hasil uji validasi ahli.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli

Kemudian, berdasarkan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar, diperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 97,93% dengan kategori sangat layak. Berikut diagram respons peserta didik dalam uji kepraktikan.



Gambar 4. Hasil Uji Coba Kepraktikan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan *Flipbook* Jelajah Negeriku ini telah dilakukan dengan melalui berbagai tahapan sesuai dengan metode dan model yang dipilih yakni dengan metode R&D dan model ADDIE. Dari tahap-tahap yang telah dilalui, *flipbook* ini mendapatkan persentase kelayakan dari hasil validasi ahli sebesar 93,77% dan dari hasil respons peserta didik sebesar 97,93%, sehingga *flipbook* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 2, No. 2 (December 11, 2017). <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V2i2.17315>.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," N.D.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, No. 1 (June 30, 2019). <https://doi.org/10.35446/Diklatreview.V3i1.349>.
- Karlina, Dety Amelia. "Mengenai Dampak Positif Dan Negatif Internet Untuk Anak Pada Orang Tua." *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* 1, No. 2 (November 30, 2020). <https://doi.org/10.17509/Jpdpm.V1i2.24002>.
- Kemendikbud, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C" 2022.
- Mahmudi, Moh Rosyid, Yulia Darniyanti, And Anisa Oktaviani. "Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah

Ida Handayani, Rana Gustian Nugraha, Dety Amelia Karlina: Pengembangan *Flipbook* Jelajah Negeriku Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme Sebagai Media Pembelajaran IPAS SD

Dasar.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 9, No. 2 (July 6, 2023).
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1289>.

Mulyasa, H.E. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara, 2023.

Nugraha, Rana Gustian, And Fajar Kusumah Solihin. “Model ‘Learning Cycle’ To Increase Student Critical Thinking On Learning Concept Of Ips Learning Environment In Elementary School” 5 (2017).

Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya” 4 (2021).

Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, And Dhia Suprianti. “Penggunaan 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>.