

## BAB IV

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Temuan

##### 4.1.1 Rancangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook* Pancasila

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini, rancangan bahan ajar *flipbook* Pancasila dikembangkan melalui prosedur dari Darmawan (2012) khususnya pada tahapan 1) analisis kebutuhan, 2) identifikasi materi, 3) menentukan model pembelajaran, 4) membuat desain produk awal, 5) pengumpulan bahan multimedia, 6) pemrograman, dan 7) *finishing*. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa rancangan bahan ajar ini mengacu pada analisis kebutuhan dibuatnya *flipbook* Pancasila hingga bagaimana *flipbook* Pancasila ini selesai dibuat. Berikut dijabarkan temuan pada setiap prosedur rancangan bahan ajar *flipbook* Pancasila.

##### 1) Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis ini mengacu pada hasil studi pendahuluan peneliti dimana dari hasil observasi dan wawancara bersama guru dan siswa kelas V sekolah dasar, didapatkan informasi bahwa ketersediaan bahan ajar digital khususnya dalam pembelajaran PPKn masih kurang bervariasi. Pembelajaran cenderung mengandalkan buku tematik. Oleh karena itu, bentuk sajiannya cenderung hanya berbasis visual gambar dan teks dalam buku tematik. Lalu sebagian besar materi disampaikan dengan metode hafalan, penugasan dan tanya jawab.

Menyikapi fenomena tersebut, maka dibutuhkan kreativitas untuk menciptakan bahan ajar PPKn yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa pada zamannya. Pada zaman yang marak dengan kemajuan IPTEK ini, maka peneliti kemudian mendesain dan mengembangkan sebuah bahan ajar digital multimedia interaktif dalam bentuk *flipbook* pada materi Penerapan Pancasila pada Pembelajaran PPKn untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Flipbook* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dalam aspek kurikulum dan teknis penggunaan. Hal tersebut peneliti pastikan dengan meninjau kurikulum 2013 dan meninjau daya dukung siswa dan guru terhadap penggunaan produk *flipbook* ini. Setelah melakukan observasi, peneliti sudah memastikan bahwa dalam aspek daya

dukung sarana dan prasarana baik yang dimiliki oleh siswa, guru, dan sekolah itu memungkinkan terhadap digunakannya *flipbook* yang peneliti buat baik pada perangkat android maupun desktop. Adapun analisis dalam aspek kurikulum akan dijelaskan lebih lanjut pada tahapan selanjutnya.

## 2) Identifikasi Materi

Pada tahap ini, untuk mengembangkan materi yang dikemas dalam *flipbook* pancasila maka peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu kompetensi dasar yang relevan dengan penerapan pancasila untuk kelas V pada standar isi permendikbud no. 37 tahun 2018. Dari hasil analisis permendikbud tersebut, peneliti menetapkan dua kompetensi dasar dalam domain pengetahuan dan domain keterampilan yang relevan dengan materi penerapan pancasila untuk kelas V. Adapun penjabaran kompetensi dasar dan indikator dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 1 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator yang Digunakan**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	3.1.1 Menganalisis simbol-simbol pancasila pada lambang Garuda Pancasila (C4) 3.1.2 Menganalisis nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (C4) 3.1.3 Menganalisis profil pelajar Pancasila (C4)
4.5 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.5.1 Membuat infografis simbol-simbol Pancasila (C6) 4.5.2 Membuat peta konsep tentang nilai-nilai yang terkandung pada setiap sila Pancasila (C6) 4.5.3 Memerinci makna setiap profil pelajar Pancasila (C4) 4.5.4 Memberikan argumentasi tentang kasus penyimpangan nilai-nilai Pancasila (C5)

Selanjutnya setelah merumuskan kompetensi dasar ke dalam beberapa indikator, maka peneliti membuat GBPM (Garis Besar Program Kerja) sebagai sarana untuk menuangkan rencana format sajian media kaitannya dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang dibuat ialah sebagai berikut.

- 1) Melalui kegiatan mengamati gambar burung garuda pancasila pada *flipbook*, siswa dapat menganalisis simbol-simbol pancasila dengan tepat.
- 2) Melalui sajian audio dan gambar pada *flipbook*, siswa dapat membuat infografis tentang perisai garuda pancasila beserta simbol-simbolnya dengan kreatif
- 3) Melalui sajian video, siswa dapat menganalisis penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Melalui penugasan, siswa dapat membuat peta konsep tentang nilai-nilai pada setiap sila pancasila dengan tepat
- 5) Melalui diskusi dengan teman kelompok, siswa dapat memerinci makna setiap profil pelajar pancasila dengan bahasanya sendiri secara tepat
- 6) Melalui penyajian kasus, siswa dapat memberikan argumentasi terkait penyimpangan-penyimpangan nilai-nilai pancasila dengan benar

Secara umum dapat disimpulkan bahwa cakupan materi yang dikemas dalam *flipbook* pancasila meliputi definisi pancasila, simbol-simbol pancasila beserta maknanya, contoh bentuk sikap penerapan pancasila serta profil pelajar pancasila. Materi profil pelajar pancasila ini peneliti tambahkan dalam rangka memenuhi tuntutan kurikulum merdeka belajar 2022. Adapun format sajian materi dikemas dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan web untuk *quizziz* sebagai unsur evaluasi dalam bahan ajar.

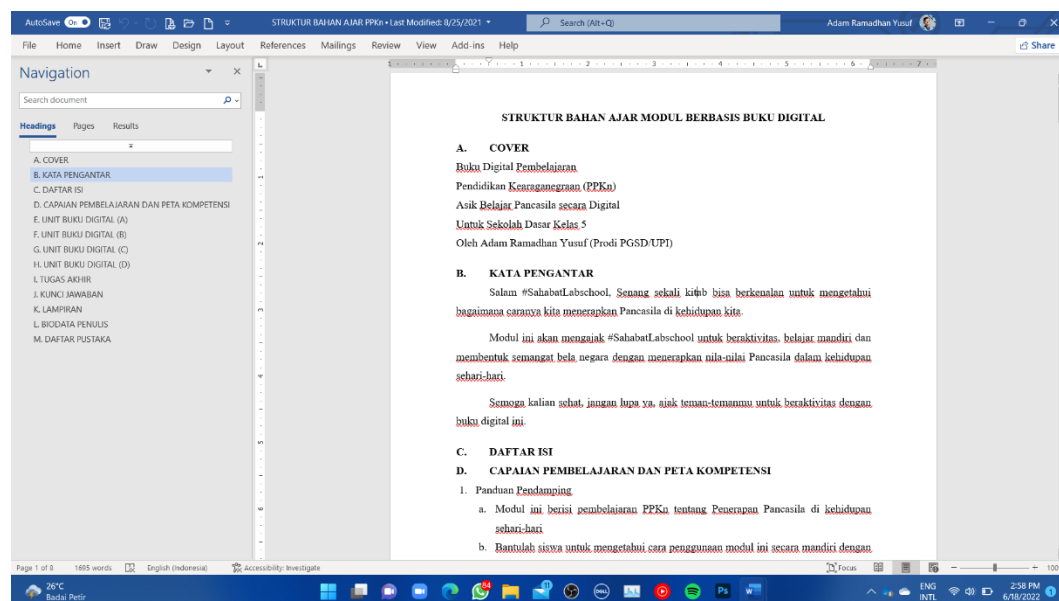
### 3) Menentukan Model Pembelajaran

Dalam menentukan model pembelajaran, peneliti mengacu pada pilihan model pembelajaran multimedia interaktif dari Darmawan (2012). Peneliti mengemas *flipbook* dalam model tutorial, *drill* dan *games*. Dikatakan sebagai model tutorial ialah karena *flipbook* berfungsi sebagai bahan ajar mandiri untuk siswa sehingga *flipbook* dapat berperan menjadi tutor pengganti guru. Lalu dikatakan model *drill* karena dalam *flipbook* tersebut, peneliti memasukkan fitur soal latihan yang nantinya dapat menghubungkan tampilan *flipbook* dengan tampilan *quizziz*. Adanya unsur *quizziz* sebagai salah satu web kuis inilah yang juga selanjutnya dapat membuat *flipbook* ini dikatakan sebagai *flipbook* model *games* atau permainan. Meski secara keseluruhan *flipbook* ini bukanlah model *games*,

namun dengan adanya fitur *quizziz* ini, maka sangat mungkin beberapa unsur-unsur permainan dapat terpenuhi seperti adanya papan skor, permainan *multiplayer* antar siswa, opsi kekebalan atau bonus pemain (siswa), dan *feedback* atau umpan balik jawaban soal.

#### 4) Membuat Desain Produk Awal

Dalam pembuatan desain produk awal ini, peneliti mulai memasuki tahapan perencanaan desain pembuatan bahan ajar *flipbook*. Perencanaan ini dituangkan ke dalam bentuk *script* uraian isi *flipbook* sesuai *outline*, atau dengan kata lain peneliti membuat rancangan isi *flipbook* secara mentah dalam bentuk tekstual saja terlebih dahulu.



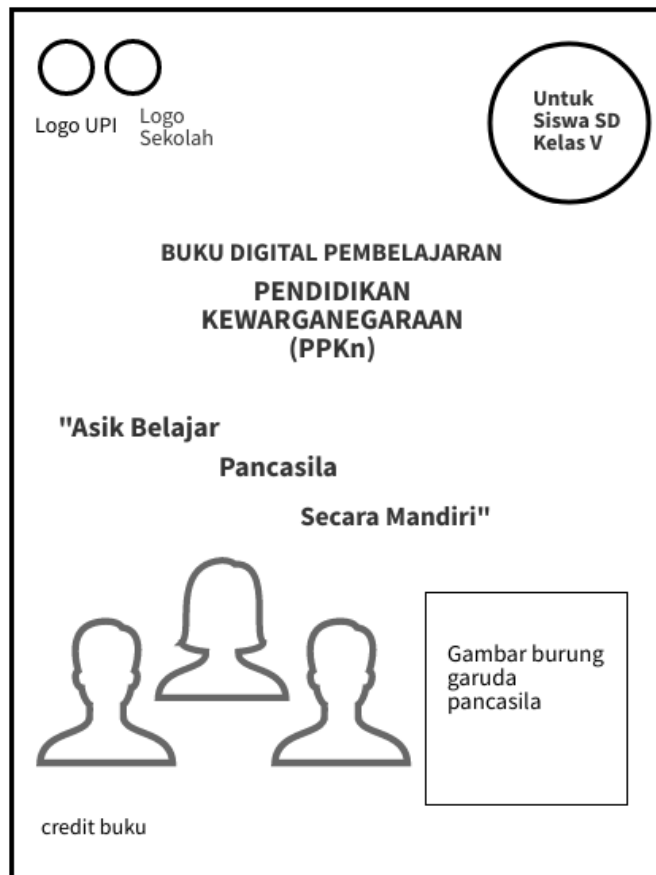
Gambar 4. 1 Script Isi Flipbook Pancasila

Selanjutnya peneliti menuangkan rencana visual *flipbook* ke dalam bentuk *storyboard* dan mekanisme program aplikasi melalui *flowchart*.

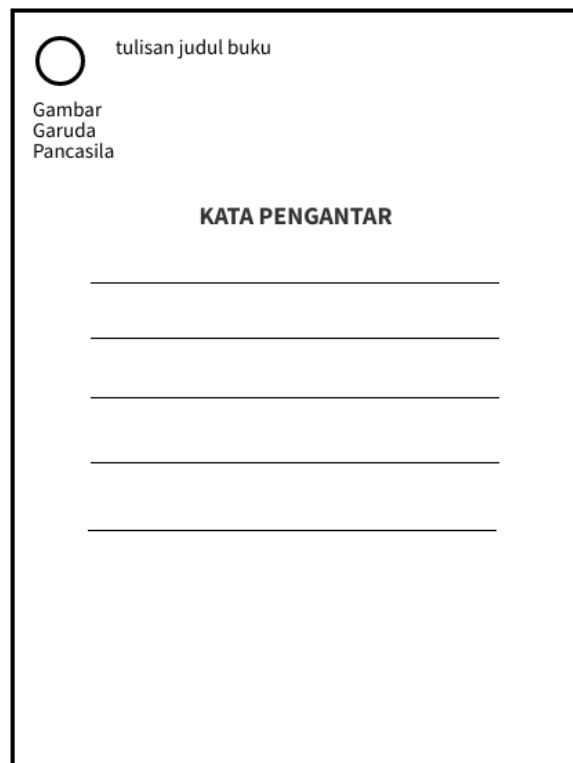
#### 1) Pembuatan *Storyboard*

Setelah melewati tahap pembuatan *outline* tekstual dari *flipbook* pancasila, peneliti kemudian membuat gambaran rencana tampilan dari *flipbook* pancasila dalam bentuk *storyboard* atau secara harfiah diartikan sebagai papan cerita. Dalam konteks penelitian pengembangan *flipbook* digital pancasila ini, *storyboard* disini lebih diartikan sebagai rencana kasar tampilan atau *lay out*.

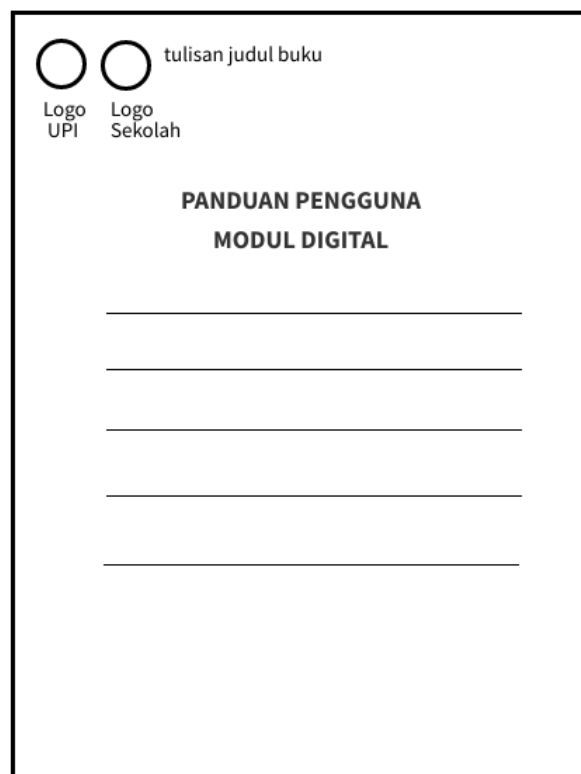
Peneliti menggunakan bantuan *website* wireframepro.mocflow.com. Berikut ini *storyboard* yang telah peneliti buat.



Gambar 4. 2 Cover Flipbook Pancasila



Gambar 4. 3 Halaman Kata Pengantar



Gambar 4. 4 Halaman Panduan Pengguna

○ ○ tulisan judul buku

Logo UPI   Logo Sekolah

**PANDUAN PENDAMPING**

---

---

---

---

---

Gambar 4. 5 Halaman Panduan Pendamping

○ tulisan judul buku

Gambar Garuda Pancasila

**KOMPETENSI INTI KELAS V**

---

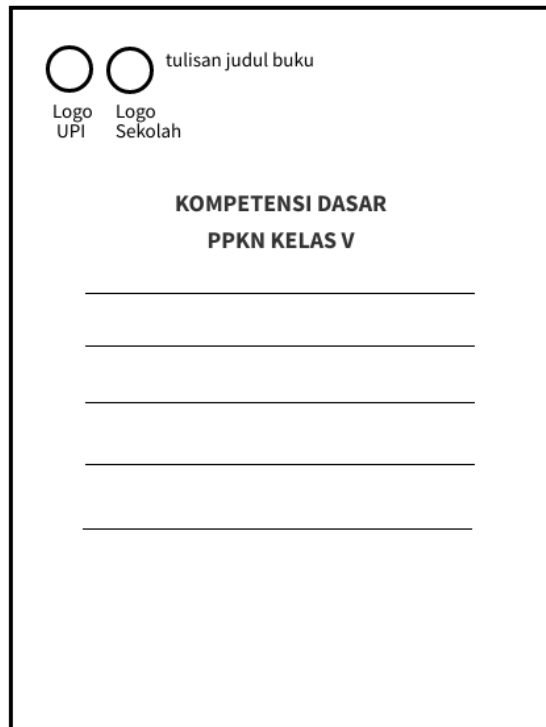
---

---

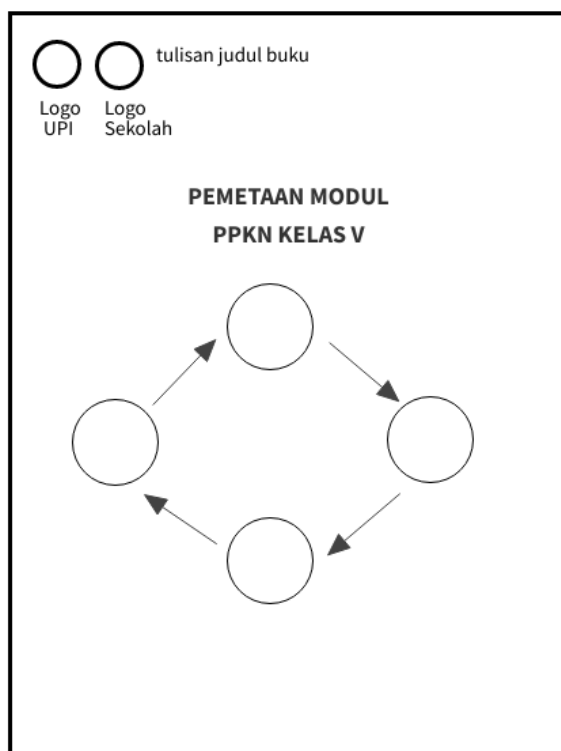
---

---

Gambar 4. 6 Halaman Kompetensi Inti

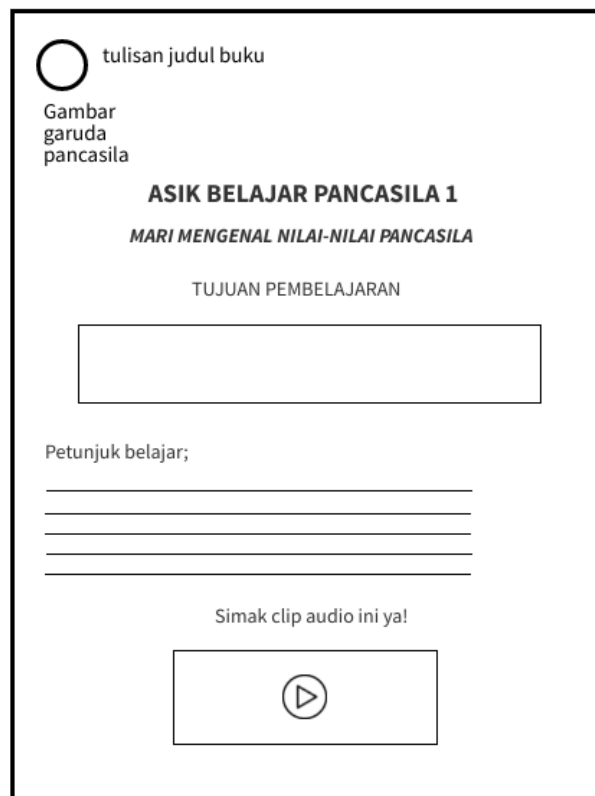


Gambar 4. 7 Halaman Kompetensi Dasar

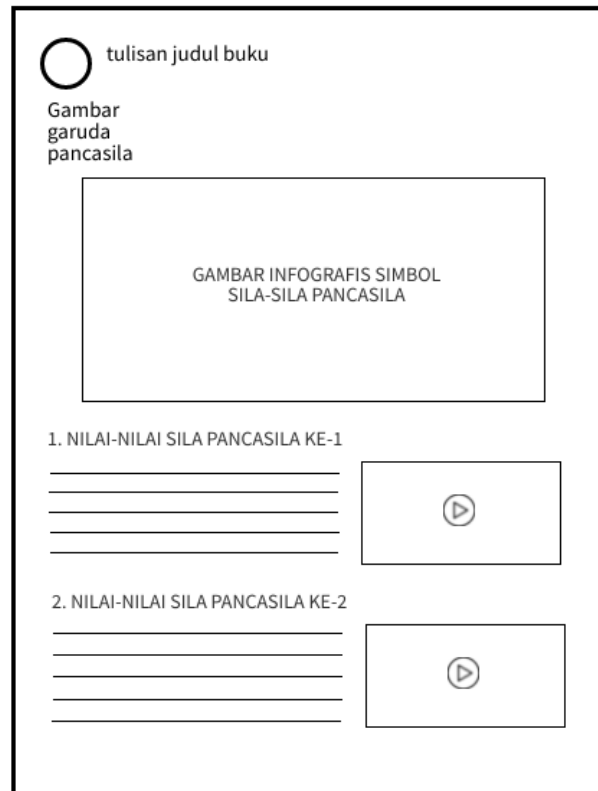


Gambar 4. 8 Halaman Pemetaan Modul

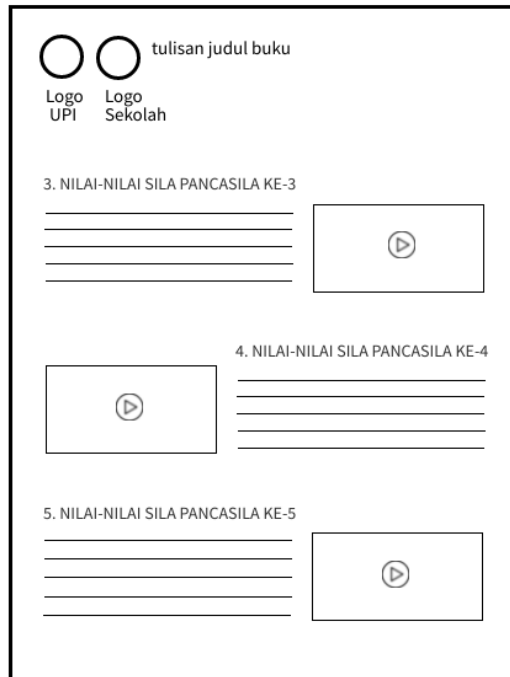




Gambar 4. 9 Halaman Bab 1



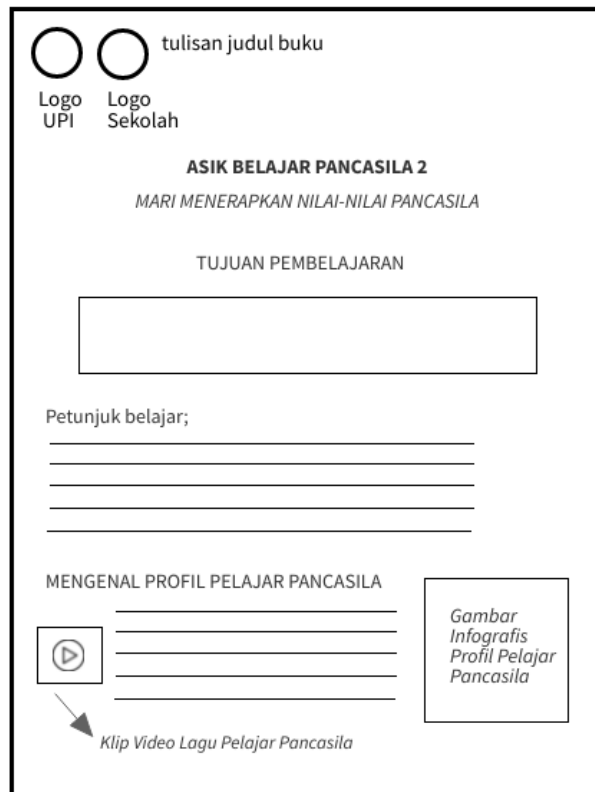
Gambar 4. 10 Halaman Sila ke 1 dan 2



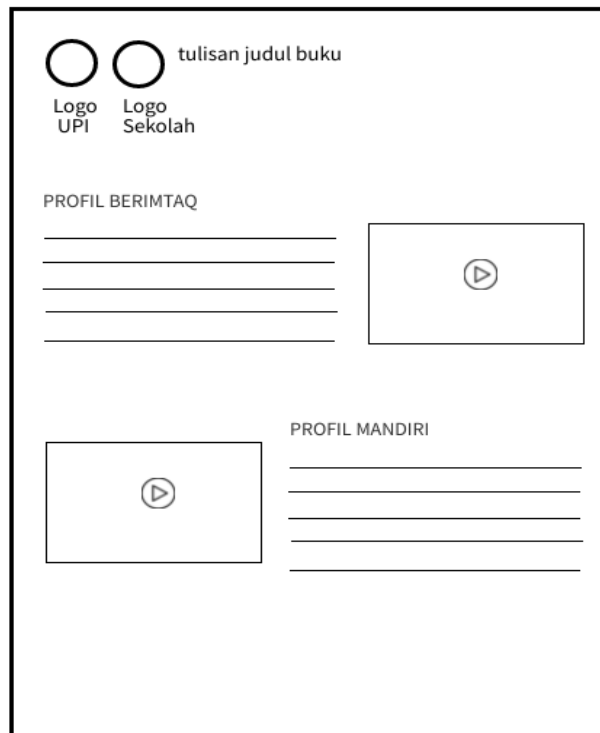
Gambar 4. 11 Halaman Sila ke 3-5



Gambar 4. 12 Halaman Kesimpulan Bab 1



Gambar 4. 13 Halaman Bab 2



Gambar 4. 14 Halaman Profil Pancasila ke 1 dan 2

○ ○ tulisan judul buku

Logo UPI   Logo Sekolah

PROFIL BERNALAR KRITIS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PROFIL BERKEBHINEKAAN GLOBAL

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Gambar 4. 15 Halaman Profil Pelajar Pancasila Ke 3 dan 4

○ ○ tulisan judul buku

Logo UPI   Logo Sekolah

PROFIL BERGOTONG ROYONG

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PROFIL KREATIF

\_\_\_\_\_

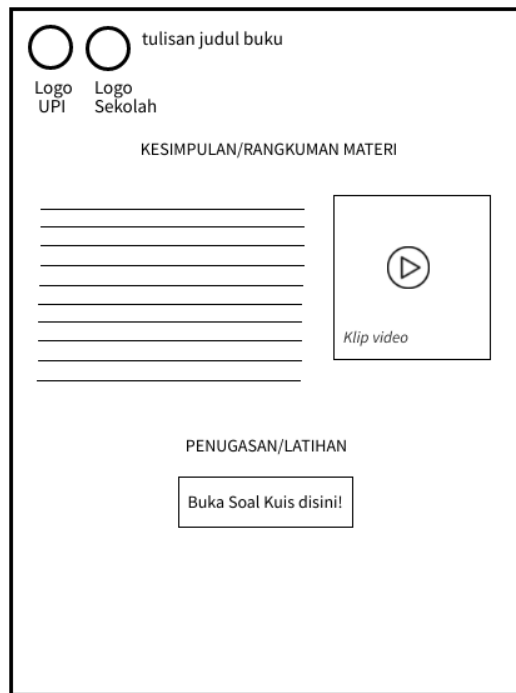
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

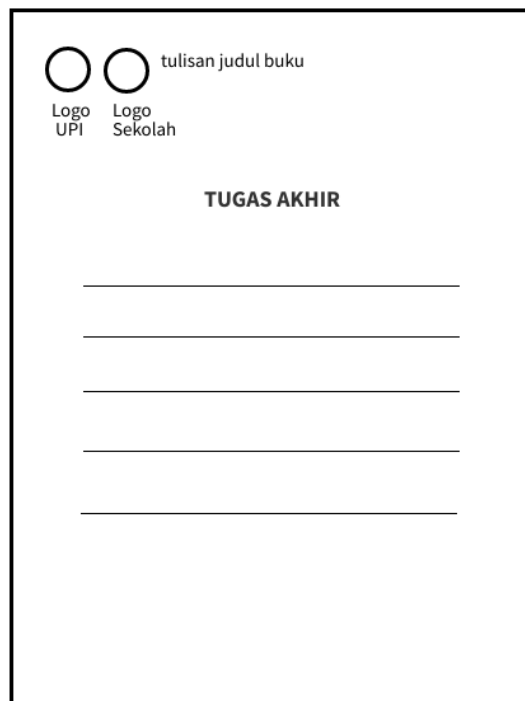
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Gambar 4. 16 Halaman Profil Pelajar Pancasila Ke 5 dan 6



Gambar 4. 17 Halaman Kesimpulan Bab 2



Gambar 4. 18 Halaman Tugas Akhir

Logo UPI   Logo Sekolah   tulisan judul buku

**DAFTAR PUSTAKA**

---

---

---

---

---

Gambar 4. 19 Halaman Daftar Pustaka

Logo UPI   Logo Sekolah   tulisan judul buku

**GLOSARIUM**

---

---

---

---

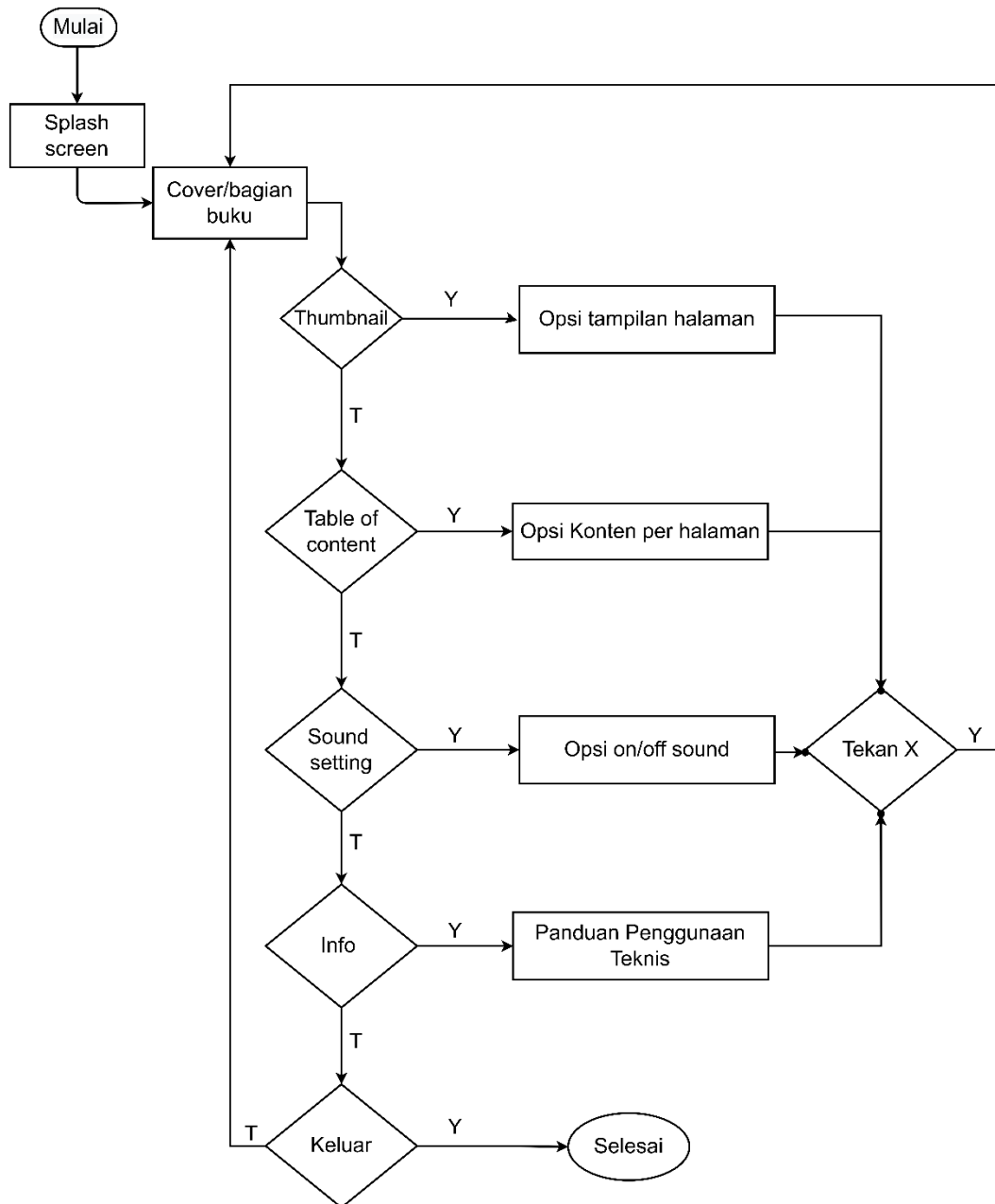
---

Gambar 4. 20 Halaman Glosarium

Gambar 4. 21 Halaman Biodata Penulis

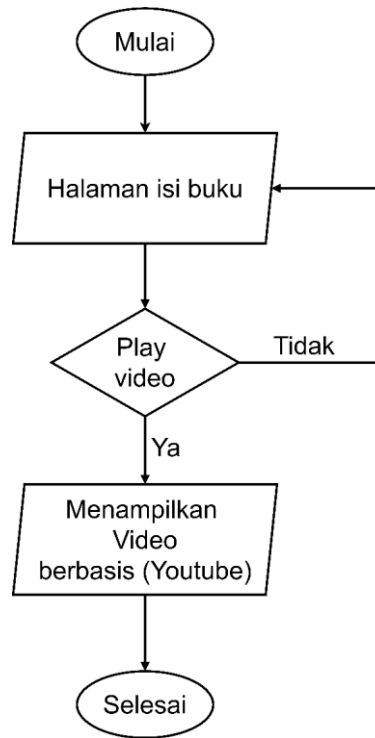
## 2) Pembuatan *Flowchart*

Tahapan selanjutnya setelah pembuatan *storyboard* ialah pembuatan *flowchart*. *Flowchart* ini merupakan diagram yang menggambarkan alur atau langkah-langkah kerja sebuah sistem komputer, yang bertujuan untuk mempermudah rencana teknis pembuatan aplikasi. Peneliti menggunakan aplikasi web bernama [diagrams.net](http://diagrams.net).

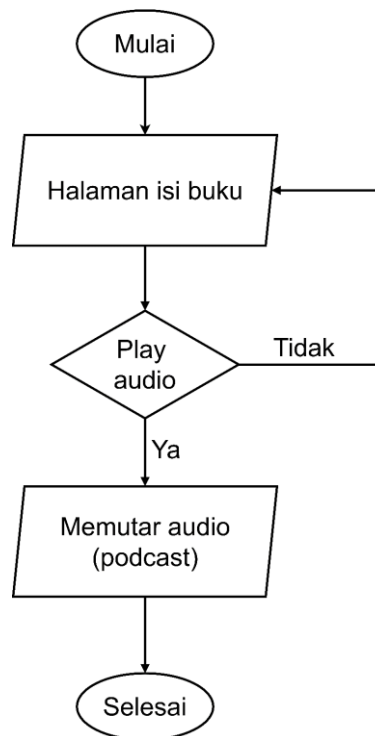


Gambar 4. 22 Flowchart Umum Program Flipbook Pancasila





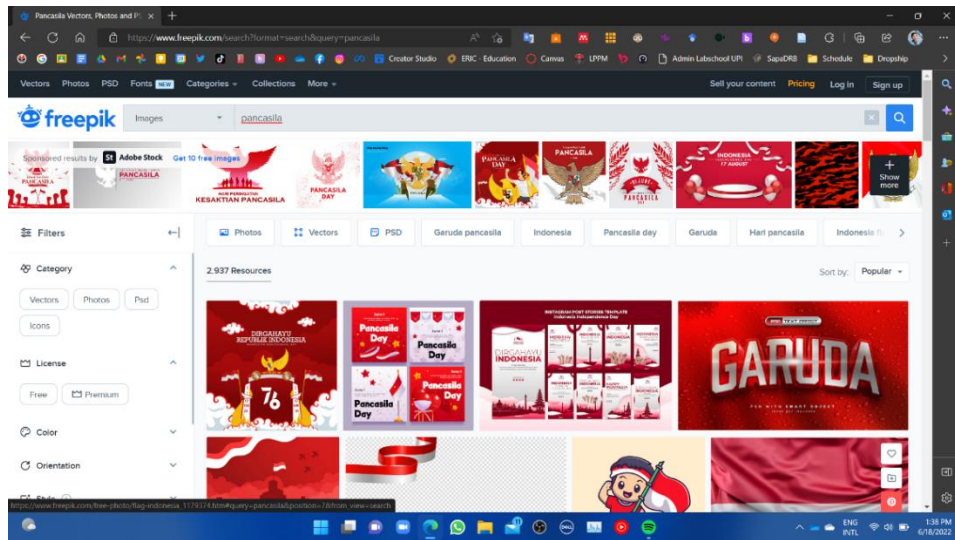
Gambar 4. 23 Flowchart Penampilan Video



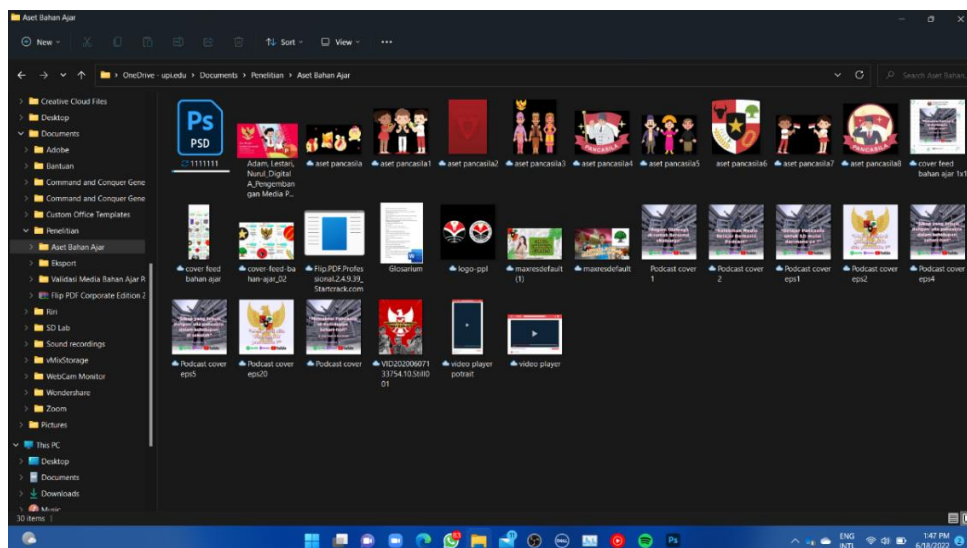
Gambar 4. 24 Flowchart Penampilan Audio

## 5) Pengumpulan Bahan Multimedia

Pengumpulan bahan-bahan multimedia ini mencakup bahan-bahan desain grafis, audio/*podcast* serta video. Untuk aset mendasar yang tentunya peneliti butuhkan ialah aset desain grafis sebagai bahan pembuatan *lay out flipbook*. Peneliti mengunduh aset-aset grafis dari situs [freepic.com](https://www.freepik.com).



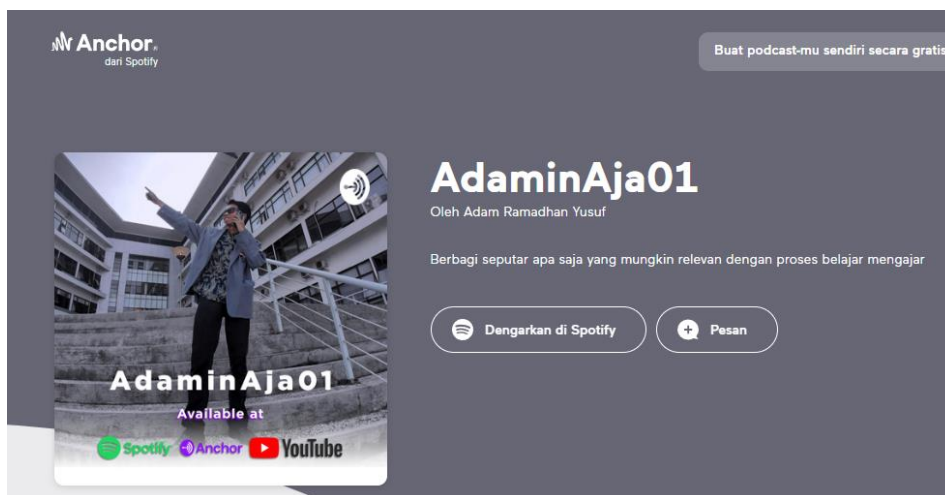
Gambar 4. 25 Pencarian Aset Grafis di Web Freepik



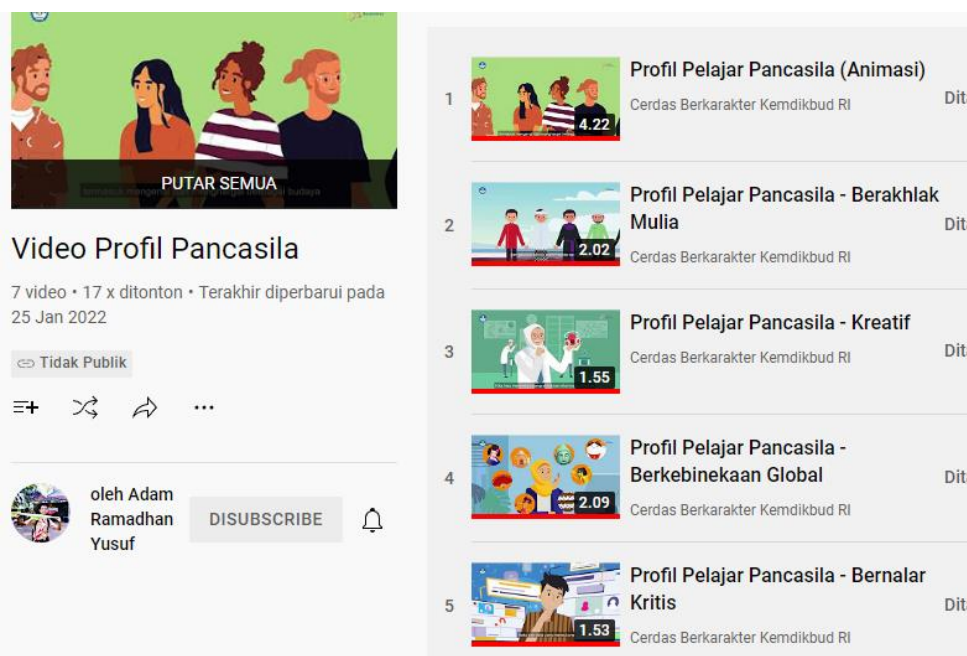
Gambar 4. 26 Kumpulan Aset Grafis

Selain mengunduh aset-aset grafis, dalam tahap pengumpulan bahan multimedia ini peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan audio dan video. Peneliti menggunakan *podcast* yang relevan dengan konten-konten pancasila yang sesuai

dengan tujuan pembelajaran *flipbook*. *Podcast* yang dikumpulkan berasal dari situs *spotify* dan *anchor*. Adapun untuk aset video yang peneliti kumpulkan berasal dari situs *youtube*.



Gambar 4. 27 Pengumpulan Aset Audio melalui Anchor

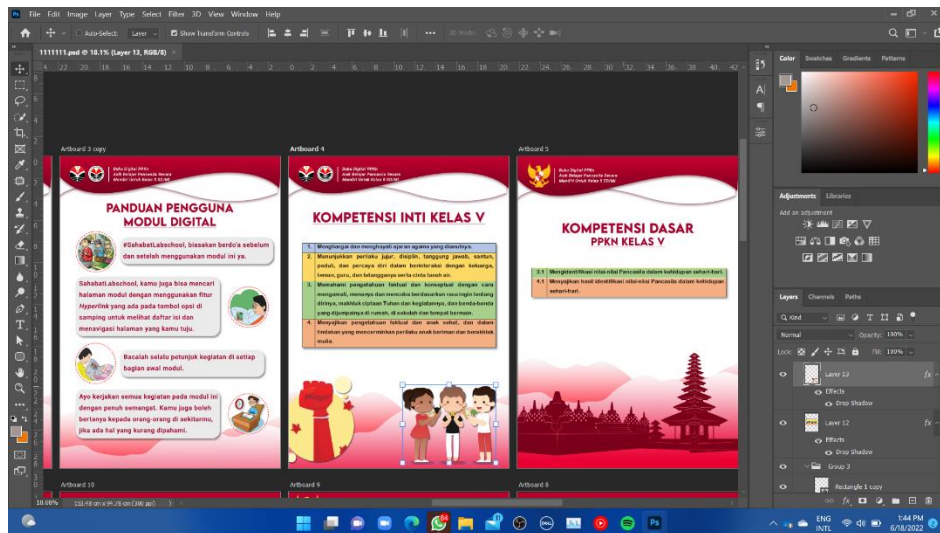


Gambar 4. 28 Pengumpulan Aset Video

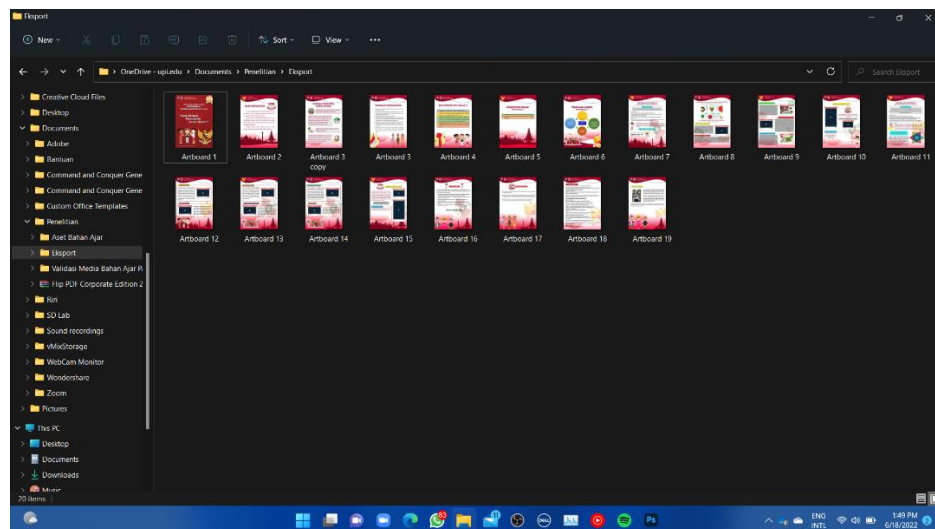
## 6) Pemrograman

Langkah pertama yang peneliti lakukan dalam tahap pemrograman ini ialah membuat *lay out* halaman-halaman *flipbook*, dengan menuangkan segala aset

desain grafis yang telah diunduh ke dalam aplikasi Adobe Photoshop 2021 Pro CC.



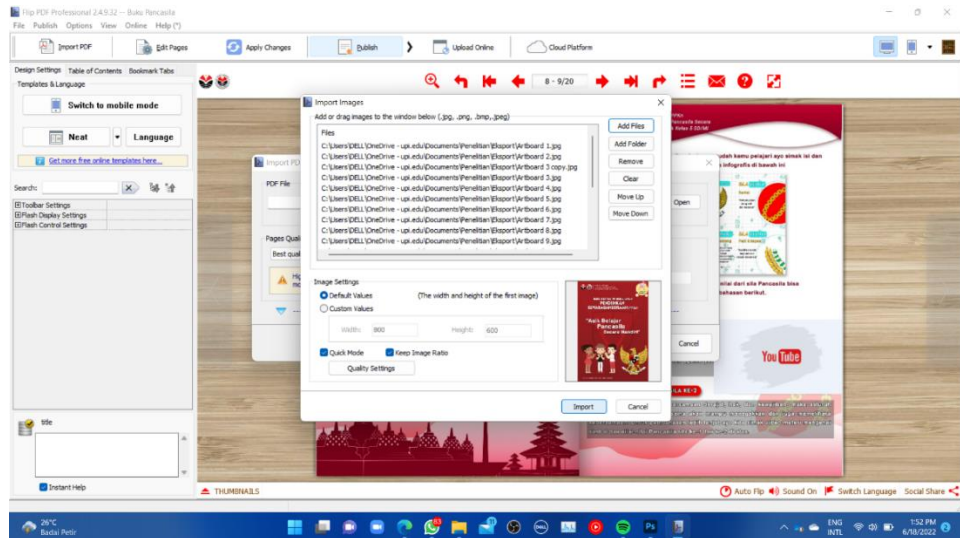
Gambar 4. 29 Proyek Pengeditan Aset Tampilan Halaman Flipbook



Gambar 4. 30 Hasil Pengeditan Halaman Flipbook

Setelah seluruh halaman *flipbook* selesai dibuat, langkah selanjutnya ialah mengekspor seluruh halaman tersebut menjadi gambar-gambar dalam format .jpg. Peneliti kemudian melakukan *import* seluruh gambar *flipbook* tersebut ke dalam aplikasi utama pembuatan *flipbook* yakni aplikasi Flip Pdf Professional (2.4.9.32).

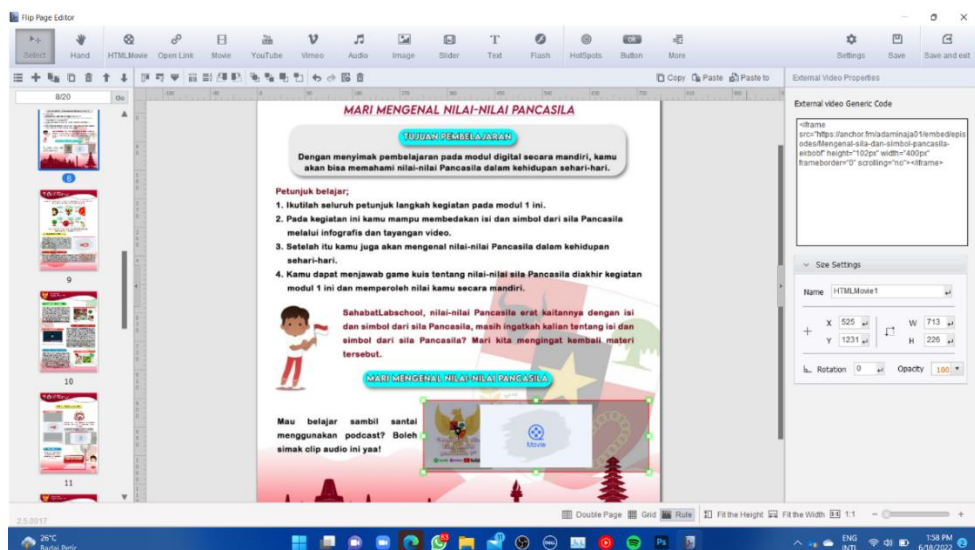




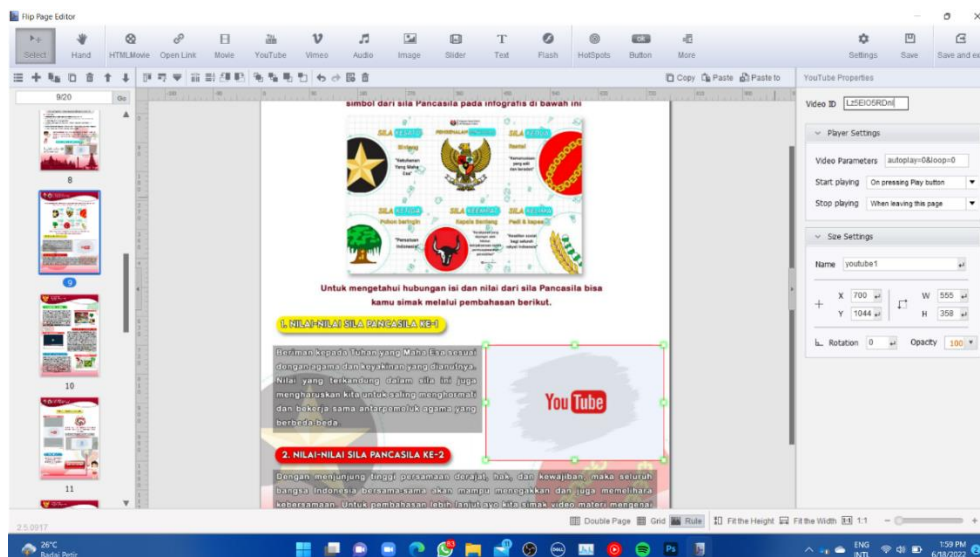
Gambar 4. 31 Kegiatan Import Gambar Halaman Flipbook

Dalam aplikasi Flip Pdf Professional ini, seluruh gambar halaman *flipbook* yang telah diimpor, bentuknya otomatis menjadi buku digital. Peneliti kemudian mengatur *background* buku sebagaimana tampil pada gambar 4.31 yang terlihat ialah *background* kayu.

Hal yang paling penting dalam tahap pengaturan Flip Pdf Professional ini juga ialah adanya aktivitas menambahkan media ke dalam *flipbook*. Media ditambahkan ke dalam *flipbook* dengan cara menautkan bagian halaman *flipbook* tertentu dengan link media seperti link *podcast* dan youtube.

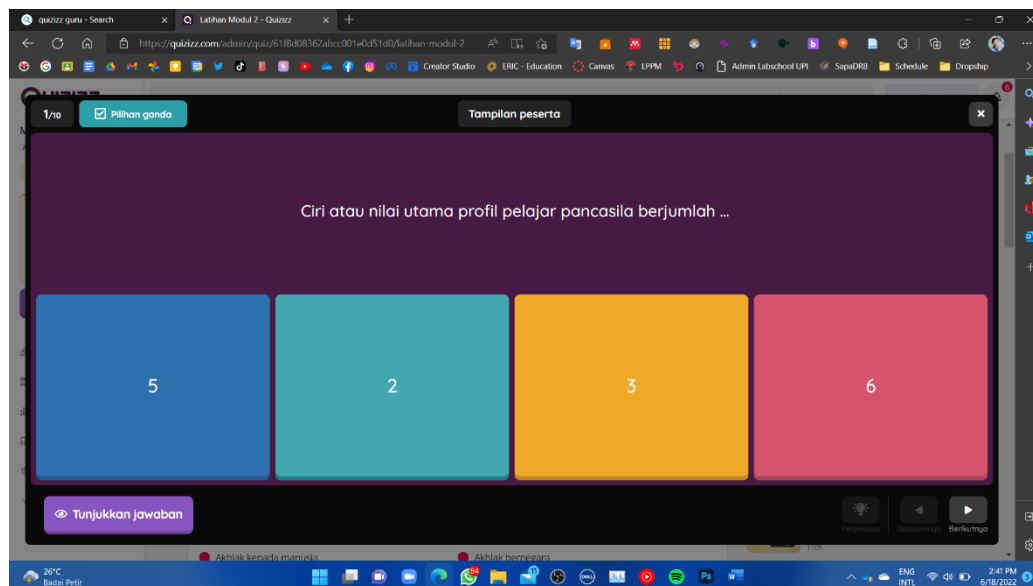


Gambar 4. 32 Penambahan Media Audio pada Flipbook



Gambar 4. 33 Penambahan Media Video pada Flipbook

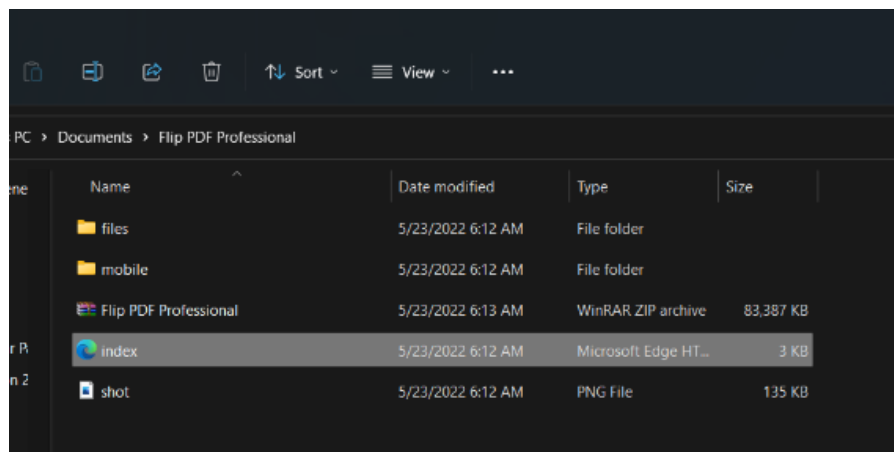
Selain menautkan halaman *flipbook* dengan link media, peneliti juga menautkan link *quizizz* sebagai bahan evaluasi di setiap akhir bab. Tentunya peneliti membuat soal-soal di *quizizz* terlebih dahulu, sehingga link kuis dapat ditautkan.



Gambar 4. 34 Pembuatan Soal Quizizz

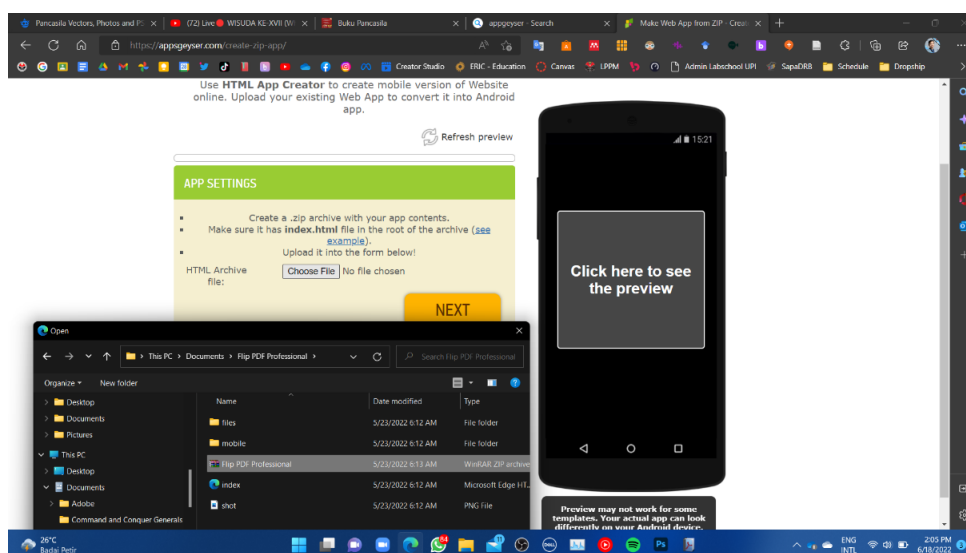
## 7) Finishing

Dalam tahap *finishing* ini yang dilakukan adalah mengekspor *flipbook* dari Flip Pdf Profesional setelah semua kelengkapan media telah dimasukkan ke dalam *flipbook*.



Gambar 4. 35 Hasil Ekspor Flipbook

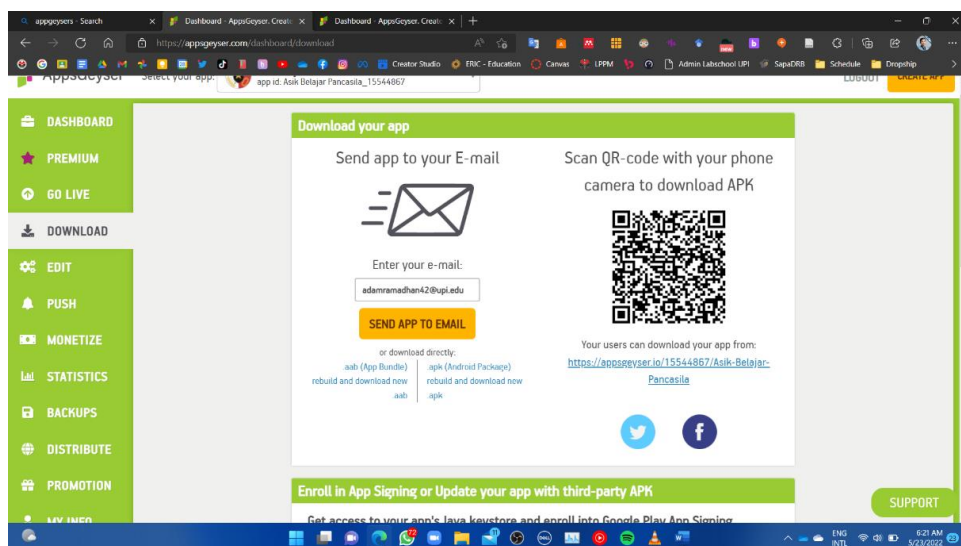
Setelah diekspor, luaran *flipbook* ini terdiri dari dua file utama berupa *shortcut* dalam format HTML 5 dan arsip rar *flipbook*. Untuk *flipbook* berbasis desktop, *finishing* sudah dapat dikatakan selesai dengan adanya *shortcut* HTML 5. Jika *shortcut* HTML 5 ini diakses, maka nanti *flipbook* Pancasila sudah dapat digunakan. Berbeda untuk tampilan *flipbook* Pancasila yang berbasis android, maka peneliti memerlukan aplikasi perantara yakni Appgeyser untuk mengkonversi arsip rar *flipbook* Pancasila menjadi aplikasi android dalam format APK (*Android Package*). Berikut tampilan konversi arsip rar *flipbook* menjadi APK.



Gambar 4. 36 Konversi RAR menjadi APK Flipbook Pancasila

Setelah selesai dikonversi, maka selanjutnya publikasi *flipbook* Pancasila ini dilakukan dengan cara membagikan link unduh aplikasi atau membagikan kode QR

aplikasi sebagaimana tampil dalam gambar di bawah. Adanya link dan kode QR publikasi *flipbook* Pancasila ini menandai tahap *finishing* sudah selesai.



Gambar 4. 37 Aplikasi Flipbook Pancasila yang Siap Dipublikasikan

#### 4.1.8 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook* Pancasila

Temuan pada hasil uji kelayakan *flipbook* Pancasila diperoleh melalui prosedur selanjutnya dari Darmawan (2012) yakni melalui tahap uji coba ahli dan revisi akhir. Berikut ini dijabarkan temuan pada masing-masing tahap.

##### 1) Tahap Uji Coba Ahli

Setelah pembuatan *flipbook* Pancasila selesai, peneliti selanjutnya melakukan uji coba ahli. Dalam uji coba *flipbook* Pancasila ini, peneliti melibatkan ahli untuk memberikan penilaian, saran dan masukan agar produk yang dikembangkan memiliki kelayakan sebagaimana mestinya dari sudut pandang para ahli. Ahli-ahli yang membantu menilai *flipbook* pancasila ini terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun identitas para ahli sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Validator Bahan Ajar *Flipbook* Pancasila

No.	Nama Lengkap	Keterangan
1.	Dr. Dinie Anggraeni Dewi, S.Pd., M.Pd.	Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru sebagai ahli materi
2.	Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru
3.	Drs. H.D. Syahrudin, M.Pd	Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCasila PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Berikut ini diuraikan hasil validasi dari para ahli terhadap bahan ajar *flipbook* pancasila.

#### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam validasi ahli materi ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket berbasis skala likert. Angket yang dirancang mencakup penilaian terhadap dua aspek yakni aspek kelayakan isi dan aspek penyajian yang diadaptasi dari BSNP 2008. Masing-masing aspek dibagi ke dalam beberapa indikator, kemudian setiap indikator dibagi lagi menjadi beberapa subindikator. Adapun hasil validasi oleh ahli materi sesuai angket yang telah diisi ialah sebagai berikut.

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Keterangan	Skala Penilaian				Kategori
			1	2	3	4	
<b>ASPEK KELAYAKAN ISI</b>							
1	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	Kesesuaian dengan indikator capaian kompetensi				✓	Sangat Baik
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	Sangat Baik
2	Keakuratan	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan miskonsepsi				✓	Sangat Baik
		Ketepatan konten nilai-nilai pancasila dalam materi				✓	Sangat Baik
		Kesesuaian contoh penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari				✓	Sangat Baik
		Keakuratan gambar, audio dan video				✓	Sangat Baik
3	Keruntutan Konsep	Keruntutan tingkat kesulitan materi				✓	Sangat Baik
		Relevansi antara unit-unit materi dengan media yang disajikan				✓	Sangat Baik
		Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan jenjang materi PPKn kelas V SD				✓	Sangat Baik

No	Indikator	Keterangan	Skala Penilaian				Kategori
			1	2	3	4	
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V SD				✓	Sangat Baik
<b>ASPEK PENYAJIAN</b>							
1	Pendukung penyajian	Contoh-contoh soal latihan				✓	Sangat Baik
		Kunci jawaban soal latihan				✓	Sangat Baik
2	Mendorong rasa ingin tahu	Mendorong peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh				✓	Sangat Baik
3	Keterlibatan peserta didik	Sajian <i>Flipbook</i> memungkinkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran (interaktif)				✓	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>			<b>56</b>				<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase (%)</b>			<b>100%</b>				

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, seluruh subindikator mendapatkan penilaian 4 (sangat baik). Interpretasi skor pada pengisian angket ini diperoleh dengan membagi jumlah skor dengan skor ideal lalu diubah ke dalam persen. Oleh karena seluruh subindikator mendapatkan skor ideal, maka persentase yang dihasilkan pun sebesar 100% yang mana menginterpretasikan bahwa dari segi materi, *flipbook* pancasila memperoleh kategori “**sangat layak**” pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan, keruntutan konsep, pendukung penyajian, mendorong rasa ingin tahu, dan indikator keterlibatan peserta didik. Adapun peneliti memperoleh saran dari ahli materi untuk menambahkan video klip lagu Pelajar Pancasila oleh Kikan Namara dan Eka Gustiwana, kemudian mengubah gambar garuda pancasila menjadi lebih orisinal.

#### **b. Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi oleh ahli media ini dilakukan melalui pengisian angket berbasis skala likert yang terdiri dari aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Aspek kualitas teknis dibagi menjadi dua indikator yang terdiri dari enam subindikator. Sedangkan aspek kualitas desain dibagi menjadi dua indikator yang terdiri dari dua belas subindikator. Adapun hasil validasinya sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Keterangan	Skala Penilaian				Kategori
			1	2	3	4	
<b>ASPEK KUALITAS TEKNIS</b>							
1	Kebergunaan ( <i>Usability</i> )	Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				✓	Sangat baik
		Mempermudah siswa memahami materi				✓	Sangat baik
		Media dapat digunakan kapanpun dan dimanapun				✓	Sangat baik
2	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas				✓	Sangat baik
		Kesesuaian ukuran huruf			✓		Baik
		Komposisi warna huruf			✓		Baik
<b>ASPEK KUALITAS DESAIN</b>							
1	Desain sampul <i>flipbook</i>	Tata letak				✓	Sangat baik
		Ketepatan pemilihan warna				✓	Sangat baik
		Kesesuaian gambar ilustrasi				✓	Sangat baik
		Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf				✓	Sangat baik
		Kesesuaian proporsi warna			✓		Baik
2	Desain ilustrasi isi <i>flipbook</i>	Kesesuaian tata letak teks dan media (gambar, audio dan video)				✓	Sangat baik
		Kemenarikan pemilihan warna				✓	Sangat baik
		Kesesuaian proporsi warna				✓	Sangat baik
		Kesesuaian ukuran huruf				✓	Sangat baik
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf/ <i>font</i>				✓	Sangat baik
		Kesesuaian <i>background</i>				✓	Sangat baik
		Kemenarikan penyajian bagi siswa				✓	Sangat baik
Jumlah Skor			<b>69</b>				Sangat Layak
Persentase (%)			<b>96%</b>				

Berdasarkan tabel di atas, 15 subindikator mendapatkan skor 4 (sangat baik), sedangkan 3 subindikator mendapatkan skor 3 (baik). Indikator yang diberi skor 3 terdiri dari kesesuaian ukuran huruf dan kesesuaian warna huruf dalam indikator keterbacaan serta pada subindikator kesesuaian proporsi warna dalam indikator desain sampul *flipbook*. Sejalan dengan diberikannya skor 3 pada beberapa

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

subindikator tersebut, ahli media pun lebih memberikan saran perbaikan pada komposisi warna dan *font* atau penggunaan dan pengaturan huruf. Selain memberikan saran pada aspek desain, ahli juga memberikan saran teknis terhadap pengaturan link kuis. Selanjutnya, berdasarkan pengolahan skor hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh untuk kelayakan *flipbook* pancasila ini ialah sebesar 96%, dengan pengertian bahwa *flipbook* pancasila dikategorikan “**sangat layak**” dengan terpenuhinya kelayakan pada aspek kualitas teknis dan kualitas desain.

### c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa *flipbook* pancasila ini dilakukan melalui pengisian angket yang mencakup tujuh indikator oleh ahli bahasa. Rincian indikator, berikut hasil validasi dijabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skala Penilaian				Kategori
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD				✓	Sangat baik
2	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD				✓	Sangat baik
3	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	Sangat baik
4	Keefektifan kalimat			✓		Baik
5	Kejelasan instruksi				✓	Sangat baik
6	Konsistensi penggunaan istilah dan lambang ekspresi			✓		Baik
7	Kejelasan makna kalimat				✓	Sangat baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>26</b>				<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase(%)</b>		<b>93%</b>				

Berdasarkan tabel di atas, 5 dari 7 indikator memperoleh skor 4 (sangat baik), sedangkan 2 di antaranya memperoleh skor 3 (baik). Skor 3 mencakup

keefektifan kalimat serta konsistensi penggunaan istilah dan lambang ekspresi. Berdasarkan pengolahan skor hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 93% yang menginterpretasikan bahwa *flipbook* Pancasila dikategorikan “**sangat layak**” dengan terpenuhinya kelayakan pada indikator kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik, kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik, kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indoensia, keefektifan kalimat, kejelasan instruksi, konsistensi penggunaan istilah dan kejelasan makna kalimat.

## 2) Revisi Akhir

Berdasarkan hasil validasi *flipbook* Pancasila oleh para ahli, peneliti menerima beberapa saran dan masukan untuk perbaikan. Adapun poin-poin yang diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli, peneliti jabarkan sebagai berikut.

1. Tambahkan video klip lagu Pelajar Pancasila oleh Kikan Namara dan Eka Gustiwana. Semula prakata sebelum membahas profil pelajar Pancasila hanyalah berupa instruksi untuk menyimak video penjelasan. Namun dengan adanya saran penambahan lagu, maka siswa diarahkan untuk menyimak lagu terlebih dahulu sebelum menyimak pembahasan setiap butir profil pelajar Pancasila. Berikut tampilan halaman awal pembahasan profil Pancasila (bab 2 modul) setelah revisi.



Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Pembuka Bab 2 Setelah Revisi

2. Ubah gambar burung garuda pancasila di bagian *cover flipbook* menjadi lebih orisinal. Saran tersebut muncul karena semula di bagian *cover flipbook* pancasila ini terdapat gambar burung garuda pancasila berbasis animasi, lalu berikut tampilan sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 4. 39 Cover Flipbook Sebelum Revisi

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

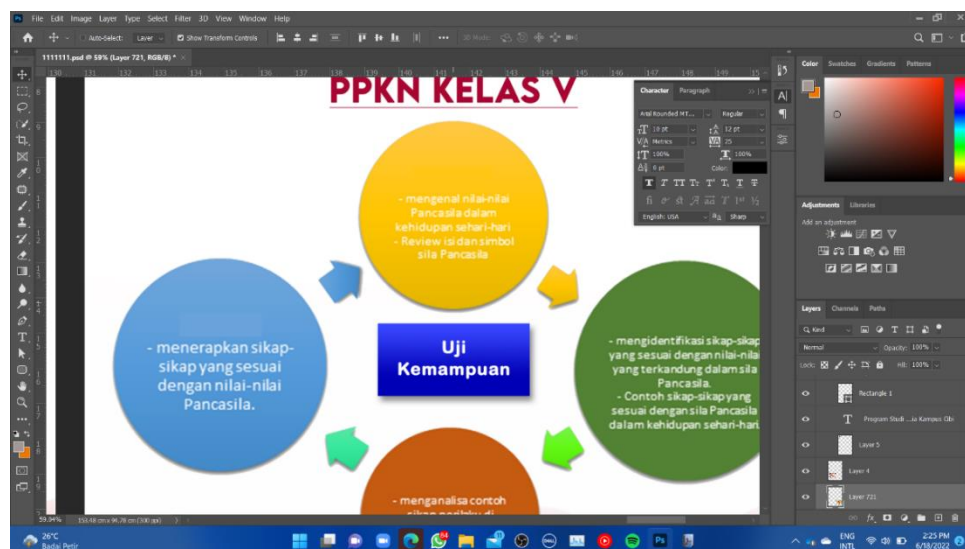
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 4. 40 Cover Flipbook Setelah Revisi

3. Penggunaan paduan warna di halaman 6 perlu dibuat komposisi warna dan teks dengan model gelap terang, karena perpaduan warna kuning dengan teks putih serta font tulisan yang kecil menyulitkan ketika membaca. Berikut tampilan sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 4. 41 Tampilan Warna Font Sebelum Revisi





Gambar 4. 42 Tampilan Font Setelah Revisi

#### 4.1.10 Respon Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook* Pancasila

Respon guru dan siswa kelas V terhadap *flipbook* Pancasila diperoleh melalui tahap uji coba partisipan. Uji coba partisipan dilakukan dengan melibatkan empat belas orang siswa dan satu orang guru kelas V di salah satu sekolah dasar kecamatan Cileunyi. Uji coba partisipan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap bahan ajar *flipbook* Pancasila. Tujuan tersebut tentunya ditempuh melalui uji coba produk secara langsung oleh guru dan siswa, kemudian diakhiri dengan pengisian angket respon dan wawancara. Berikut uraian hasil dan interpretasi pengisian angket respon guru dan siswa terhadap bahan ajar *flipbook* Pancasila.

##### a. Hasil Angket Respon Guru

Uji coba *flipbook* Pancasila oleh salah satu guru kelas V di Kecamatan Cileunyi dilakukan melalui perangkat android, sehingga *flipbook* yang digunakan ialah *flipbook* berbasis aplikasi (APK). Penilaian oleh guru tersebut diberikan dalam rentang kategori “sangat kurang” hingga “sangat baik” dengan keterangan sebagai berikut.

SK	: Sangat Kurang	B	: Baik
K	: Kurang	SB	: Sangat Baik



Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Item Pernyataan	Penilaian			
			SK	K	B	SB
1.	Materi	Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
		Kesesuain dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik				✓
		Keruntutan materi				✓
		Kejelasan penyampaian materi				✓
		Kemudahan memahami materi				✓
		Kemenarikan penyampaian materi				✓
2.	Desain	Kemenarikan tampilan <i>flipbook</i>				✓
		Kejelasan huruf				✓
		Kesesuaian ukuran huruf				✓
3.	Penggunaan elemen pendukung	Kesesuaian gambar				✓
		Kesesuaian ilustrasi				✓
		Kesesuaian media audio				✓
		Kesesuaian media video				✓
4.	Implementasi	Kemudahan menggunakan <i>flipbook</i>				✓
		Keterlibatan peserta didik (interaktivitas)				✓
		Kelayakan <i>flipbook</i> sebagai bahan ajar				✓
<b>Jumlah skor</b>			<b>68</b>			
<b>Presentase (%)</b>			<b>100 %</b>			

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru kelas V sekolah dasar, diperoleh skor sebesar 68 atau skor ideal. Dengan demikian persentase jumlah skor

yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor ideal menghasilkan angka 100%. Persentase tersebut menginterpretasikan bahwa *flipbook* Pancasila memperoleh kategori **“sangat layak”** pada aspek materi, desain, penggunaan elemen pendukung dan implementasi.

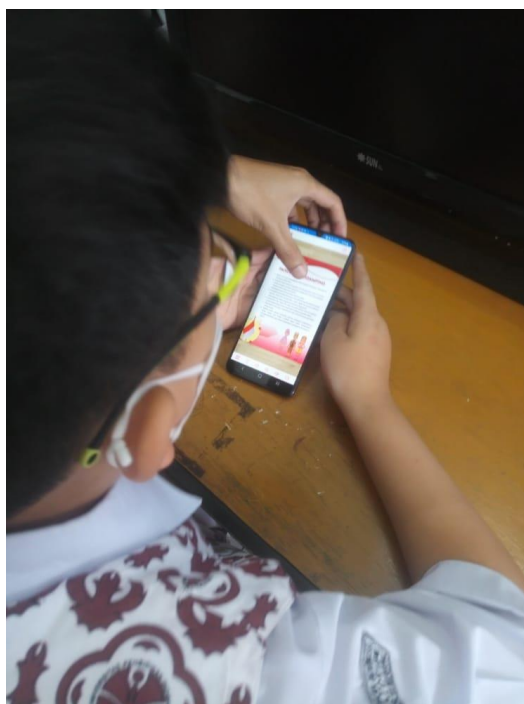
Kemudian hasil wawancara dengan guru pasca uji coba *flipbook* Pancasila menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda dengan angket. Wawancara untuk guru ini dibagi ke dalam beberapa aspek, yakni aspek materi, sajian *flipbook* dan implementasi. Pada aspek materi, guru mengatakan bahwa *flipbook* Pancasila sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu guru memberikan tanggapan bahwa kedalaman materinya juga sudah sangat baik, sudah lengkap. Adapun dari segi keruntutan materi, guru mengatakan bahwa materi sudah runtut dari yang sederhana ke yang kompleks. Kemudian dari segi penggunaan bahasa guru mengatakan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, namun ia menambahkan bahwa terdapat kata-kata yang harus lebih diperjelas lagi makna-maknanya terutama dalam pembahasan profil pelajar Pancasila.

Selanjutnya hasil wawancara guru pada aspek sajian *flipbook*, guru mengatakan bahwa desain tampilan *flipbook* sangat menarik, huruf dapat terlihat dengan jelas, serta elemen-elemen pendukung pada *flipbook* sudah sangat baik karena saling berkaitan satu sama lain. Lalu pada aspek implementasi, dari hasil wawancara, guru mengatakan bahwa penggunaan *flipbook* ini mudah, dan *flipbook* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, prediksi peningkatan hasil belajar siswa dengan *flipbook* ini menurut beliau mungkin terjadi dikarenakan sajian media dalam *flipbook* cukup lengkap dan tertaut dengan *quizizz* sehingga memungkinkan anak-anak lebih senang menggunakannya.

b. Hasil Angket Respon Siswa



Gambar 4. 43 Kegiatan Uji Coba Melalui Desktop



Gambar 4. 44 Kegiatan Uji Coba Melalui Smartphone

Sebanyak empat belas siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Cileunyi dilibatkan dalam uji coba *flipbook* Pancasila. Uji coba dilakukan di ruangan laboratorium komputer. *Flipbook* yang digunakan ada yang diakses menggunakan android maupun menggunakan desktop komputer dan laptop. Setelah menggunakan *flipbook* Pancasila, para siswa pun mengisi angket respon dan berikut dijabarkan hasil pengisian angket tersebut.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Penyataan	Rata-rata Skor (%)	Kategori
1.	Kejelasan materi	98%	Sangat layak
2.	Kemudahan memahami materi	93%	Sangat layak
3.	Kemenarikan penyampaian materi	93%	Sangat layak
4.	Kemampuan saya menjawab soal latihan pada <i>flipbook</i>	95%	Sangat layak
5.	Tampilan <i>flipbook</i>	95%	Sangat layak
6.	Kemenarikan <i>flipbook</i>	98%	Sangat layak
7.	Keterbacaan huruf pada <i>flipbook</i>	91%	Sangat layak
8.	Kenyamanan menggunakan <i>flipbook</i>	86%	Sangat layak
9.	Tombol/fitur pada <i>flipbook</i> dapat berfungsi	86%	Sangat layak
10.	Tingkat kemudahan menggunakan <i>flipbook</i>	98%	Sangat layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>933%</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata skor total</b>		<b>93%</b>	

Berdasarkan hasil pengisian angket siswa di atas, terlihat adanya variasi dalam perolehan rata-rata skor pada indikator pernyataan. Persentase terbesar ialah pada indikator kejelasan materi, kemenarikan *flipbook* dan tingkat kemudahan menggunakan *flipbook*. Sedangkan persentase terkecil ialah persentase pada indikator kenyamanan penggunaan *flipbook* dan tombol/fitur pada *flipbook* dapat berfungsi. Berkaitan dengan dua indikator terkecil tersebut, terdapat komentar dari siswa dimana saat tombol/fitur ditekan, memang beberapa siswa mengalami waktu tunggu beberapa saat atau kelambatan, hal tersebutlah yang diyakini menjadi alasan dua indikator tersebut mendapat rata-rata skor yang terkecil. Adapun secara keseluruhan rata-rata skor total sebesar 93%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa *flipbook* Pancasila direspon sebagai bahan ajar yang dikategorikan “**sangat layak**” pada indikator kejelasan materi, kemudahan memahami materi, kemenarikan penyampaian materi, kemampuan menjawab soal, tampilan *flipbook*,

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemenarikan *flipbook*, keterbacaan huruf, kenyamanan penggunaan, fungsi tombol *flipbook*, tingkat kemudahan menggunakan *flipbook*.

Kemudian setelah uji coba selesai, siswa diwawancarai pada tiga aspek yang sama dengan guru yakni aspek materi, sajian *flipbook* dan implementasi. pada aspek materi, siswa mengatakan bahwa ia dapat memahami dengan baik materi yang disajikan dalam *flipbook*. Ia juga mengatakan bahwa penyampaian materinya menarik, dan pada saat menjawab *quiz* ia mendapat lebih banyak jawaban benar dibandingkan jawaban salah. Kemudian pada aspek sajian *flipbook*, menurutnya tampilan desain *flipbook* bagus. Kemudian ia juga mengatakan bahwa kejelasan huruf cukup jelas namun ada beberapa huruf yang menurutnya terlalu kecil. Lalu pada aspek implementasi, siswa mengatakan bahwa penggunaan *flipbook* ini mudah. Adapun ia menuturkan kendala yang sempat ia alami adalah kelambatan tampilan menu-menu di awal-awal, saat aplikasi baru dibuka.

## **4.2 Pembahasan**

Dalam penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah yang dalam pembahasannya menyinggung temuan pada prosedur penelitian yang telah peneliti lakukan. Ketiga rumusan masalah tersebut pertama ialah bagaimana rancangan bahan ajar multimedia interaktif *Flipbook* Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar, yang kedua bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar multimedia interaktif *Flipbook* Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar, dan yang ketiga bagaimana respon guru dan siswa terhadap bahan ajar multimedia interaktif *Flipbook* Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar. Berikut diuraikan pembahasan dari ketiga rumusan masalah tersebut.

### **4.2.1 Rancangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook* Pancasila**

Rancangan *flipbook* pancasila tertuang dalam prosedur penelitian yang telah peneliti uraikan sebelumnya, khususnya pada tahap analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, membuat desain produk awal, pengumpulan bahan multimedia, pemrograman hingga *finishing*. Analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama yang dilalui. Menurut Darmawan (2012) dalam analisis kebutuhan ini yang menjadi titik tolak ialah analisis terhadap kesesuaian program yang akan dibuat dengan: (a) kebutuhan kurikulum, (b)

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lembaga pendidikan, serta (c) kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan Darmawan, Arief (2009) mengatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan diiringi dengan analisis karakteristik peserta didik. Rusman (2018) juga mengatakan bahwa menganalisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengukur, apakah siswa akan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan akademis dan sosial. Selain itu, Arief (2009) mengatakan bahwa analisis kebutuhan itu didasarkan juga pada identifikasi kesenjangan-kesenjangan yang ditemukan sehingga menemukan nilai penting manfaat program yang dibuat kaitannya juga dengan konten pengetahuan yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan pun dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara bersama guru dan siswa kelas V di salah satu sekolah di Kecamatan Cileunyi. Ditemukan kesenjangan bahwa dalam pembelajaran PPKn, ketersediaan bahan ajar digital masih kurang bervariasi. Kemudian pembelajaran cenderung mengandalkan buku tematik dan disampaikan dengan metode hafalan, penugasan dan tanya jawab. Peneliti kemudian menyikapi fenomena tersebut dengan mencoba mengembangkan bahan ajar digital multimedia interaktif *flipbook* pancasila. Inspirasi mengembangkan bahan ajar digital ini pun tentunya mengingat karakteristik siswa di era kemajuan IPTEK ini, dimana para siswa sudah mulai aktif dan akrab dengan teknologi, sehingga sudah kita kenal juga konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran dimana perlu adanya pengintegrasian antara konten materi, pedagogi, dan teknologi. Namun tentunya tingkat kecakapan siswa terhadap IPTEK serta daya dukung sarana dan prasarana juga memengaruhi tepat tidaknya pemilihan bahan ajar digital *flipbook* ini. Oleh karena itu peneliti juga menganalisis kecakapan dan daya dukung sarana dan prasarana untuk penggunaan *flipbook* dengan melakukan observasi.

Tahap selanjutnya yang bersinggungan dengan kurikulum, yakni tahap identifikasi materi. Menurut Tegeh dkk (2014) identifikasi materi dilakukan untuk menentukan batasan-batasan dan kedalaman materi, dengan melakukan pemetaan mulai dari materi-materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak subbagian dan seterusnya. Dalam penelitian ini, identifikasi materi diawali dengan mengidentifikasi terlebih dahulu kompetensi dasar yang relevan dengan penerapan

pancasila untuk kelas V pada standar isi permendikbud no. 37 tahun 2018. Setelah menentukan kompetensi dasar, peneliti kemudian membuat indikator kompetensi. Indikator kompetensi ini kemudian menjadi acuan untuk peneliti dalam mengembangkan materi pada *flipbook* Pancasila. Selain menjadi acuan untuk mengembangkan materi, indikator kompetensi juga digunakan untuk mengembangkan tujuan pembelajaran. Pada tahap identifikasi materi ini, peneliti juga membuat format bahan ajar dan media yang dikaitkan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dalam bentuk GBPM (Garis Besar Program Media). GBPM dibuat sebagai pedoman pengembangan media yang mempertimbangkan konsep program media mulai dari penetapan kompetensi dan indikator, keterangan format media dan keterangan-keterangan tambahan terkait sumber rujukan materi ataupun aset media yang akan dikembangkan. Menurut Hernawan dkk (2007) pembuatan GBPM ini akan sangat membantu dalam tahap-tahap pengembangan selanjutnya.

Selanjutnya tahap menentukan model pembelajaran untuk pengembangan bahan ajar *flipbook* pancasila ini, peneliti menggunakan perspektif model pembelajaran multimedia interaktif dari Darmawan (2012). Perspektif model ini digunakan karena sajian bahan ajar *flipbook* pancasila ini dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang berbasis multimedia sebagaimana pendapat dari Indriana (2011) yang menyebutkan bahwa multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan yang menggunakan bahan pelajaran dengan berbagai jenis sehingga membentuk suatu kesatuan atau paket. Menurut Indriana (2011), contoh multimedia pembelajaran adalah suatu modul pembelajaran yang terdiri atas bahan cetak, audio, dan audiovisual yang dikemas dan dijadikan dalam satu paket. Lalu Darmawan (2012) mengatakan bahwa model pembelajaran multimedia interaktif dikelompokkan menjadi empat berdasarkan tujuannya. Bila bahan ajar ditujukan untuk menyelesaikan soal-soal latihan maka menggunakan model *drill* dan *practice*. Model *drill* dan *practice* ini akan mengukur pemahaman siswa melalui latihan-latihan soal. Bila bahan ajar ditujukan untuk pemahaman materi secara menyeluruh maka menggunakan model *tutorial*. Model *tutorial* ini membagi pembelajaran menjadi unit-unit kecil, dimana setiap unit dilengkapi dengan soal evaluasi dan umpan balik, sehingga program diumpamakan sebagai tutor yang

menuntun siswa memahami pembelajaran secara menyeluruh. Bila bahan ajar ditujukan untuk mengetahui detail proses, mekanisme, alur, sistem kerja, yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan animasi/video maka menggunakan model simulasi. Bila bahan ajar yang disajikan cenderung bersifat gamifikasi atau permainan maka model yang digunakan adalah model games. Dari tinjauan empat model pembelajaran multimedia interaktif menurut Darmawan (2011) tersebut, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *drill*, *tutorial* dan *games*.

Selanjutnya dalam tahap mendesain produk awal, peneliti membuat rancangan konten mentah *flipbook* Pancasila dalam bentuk tekstual pada aplikasi *microsoft word*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti menuangkan isi *flipbook* ke dalam bentuk desain grafis. Selain itu peneliti membuat *storyboard* dan *flowchart*. Menurut Rohani (2004) *storyboard* adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dimensi, yang berupa foto atau lukisan. *Storyboard* ini menampilkan gambaran tata letak (*layout*) tampilan *flipbook* Pancasila. Sedangkan *flowchart* menurut Indrajani (2011) merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. *Flowchart* ini akan memberikan gambaran bagaimana alur suatu program aplikasi bekerja. Pembuatan *storyboard* dan *flowchart* ini pada intinya bertujuan untuk memberikan gambaran kasar rencana pengembangan *flipbook* Pancasila.

Memasuki tahap pengumpulan bahan multimedia, peneliti tentunya mengacu pada tahapan-tahapan sebelumnya, terutama dalam aspek pengumpulan bahan multimedia ini peneliti mengacu kepada GBPM (Garis Besar Program Media). Peneliti melakukan pengumpulan bahan mulai dari mencari aset desain grafis untuk mendesain tampilan lay out *flipbook*, mengumpulkan bahan media pembelajaran berbasis audio serta video untuk melengkapi materi yang terdapat pada *flipbook*. Tentunya dalam pemilihan media pembelajaran audio dan video ini peneliti harus mempertimbangkan relevansi konten dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran (Azhar, 2013; Sanaky, 2013).

Tahapan selanjutnya ialah tahap pemrograman dan *finishing*. Tahap pemrograman berisi kegiatan-kegiatan pengolahan semua bahan yang telah dikumpulkan untuk disusun sedemikian rupa hingga *flipbook* selesai dibuat. Tahap pertama dalam pemrograman ialah mendesain *lay out flipbook*, memasukkan



gambar-gambar halaman *flipbook* ke dalam Flip PDF Professional, serta menyisipkan link-link media ke dalam *flipbook*. Adapun tahap *finishing* ialah saat *flipbook* siap untuk diekspor menjadi HTML 5 dan aplikasi android.

#### **4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook* Pancasila**

Uji kelayakan *flipbook* Pancasila ini dilakukan melalui tahap uji coba oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Para ahli melakukan validasi atau penilaian terhadap *flipbook* Pancasila sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

##### **a. Uji Kelayakan oleh Ahli Materi**

Uji kelayakan dilakukan dalam bentuk validasi atau penilaian oleh ahli materi yang dilakukan melalui pengisian angket. Angket tersebut terdiri dari dua aspek yakni aspek kelayakan isi dan aspek penyajian. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, seluruh subindikator penilaian memperoleh skor ideal sehingga persentase kelayakannya sebesar **100%**. Adapun dari saran yang diberikan oleh ahli materi ini ialah agar peneliti menambahkan video lagu Pelajar Pancasila ke dalam *flipbook*. Saran tersebut sangat relevan karena dalam *flipbook* memang terdapat pembahasan tentang profil pelajar pancasila. Peneliti menambahkan muatan Profil Pelajar Pancasila karena Profil Pelajar Pancasila ini sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.

##### **b. Uji Kelayakan oleh Ahli Media**

Dalam validasi oleh ahli media ini terdapat dua aspek yang dinilai yakni aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Sebagian besar subindikator pada setiap aspek mendapatkan skor ideal. Dua subindikator pada aspek kualitas teknis mendapatkan skor 3, lalu satu subindikator pada aspek kualitas desain mendapatkan skor 3 pula. SubIndikator yang diberi skor 3 tersebut terdiri dari kesesuaian ukuran huruf dan kesesuaian warna huruf dalam indikator keterbacaan, serta pada subindikator kesesuaian proporsi warna dalam indikator desain sampul *flipbook*. Berkaitan dengan perolehan skor 3 pada ketiga subindikator tersebut, maka ahli media pun lebih memberikan saran perbaikan pada komposisi warna dan *font* atau penggunaan dan pengaturan huruf. Menurut Ghiffary, Susanto & Herdiyanti (2018) penggunaan

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

warna untuk aplikasi Android hendaknya terdiri dari warna yang berani sebagai daya tarik dan dikelilingi oleh warna yang lebih halus sebagai latar utama. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ghiffary, Susanto & Herdiyanti (2018) tersebut maka saran dan masukan dari ahli melandasi perbaikan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki penggunaan proporsi warna kaitannya dengan latar dan warna *font* teks. Adapun persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli media ini sebesar **96%**.

c. Uji Kelayakan oleh Ahli Bahasa

Dalam validasi oleh ahli bahasa ini terdapat tujuh indikator yang menjadi penilaian. Dua indikator memperoleh skor 3. Indikator tersebut mencakup keefektifan kalimat serta konsistensi penggunaan istilah dan lambang ekspresi. Semi (2009) menyatakan bahwa suatu kalimat dikatakan efektif saat kalimat tersebut memenuhi sasaran, mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menerbitkan selera baca. Adapun menurut Anggraini (2006) kalimat yang efektif adalah kalimat yang memenuhi enam ciri-ciri (1) kohesi, (2) koherensi, (3) kehematan, (4) diksi atau pilihan kata, (5) istilah, dan (6) penerapan kaidah ejaan. Keefektifan kalimat mendapat skor 3 karena pada *flipbook* Pancasila ini memang terdapat kosakata-kosakata yang relatif sukar seperti kritis, infografis dan identifikasi. Selain itu terdapat beberapa kalimat yang kurang efektif. Berdasarkan pengolahan skor hasil validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase sebesar **93%**.

Berdasarkan seluruh hasil validasi baik dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa maka berikut ini merupakan tabel rekapitulasi hasil uji kelayakan *flipbook* Pancasila.

**Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan**

<b>Validasi Ahli</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Materi	100 %	Sangat Layak
Ahli Media	96 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	93 %	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>91, 2 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

### 4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Flipbook Pancasila*

Respon guru dan siswa dikumpulkan lewat pengisian angket berbasis skala likert berisi sejumlah pernyataan. Berikut tabel rekapitulasi skor rata-rata hasil pengisian angket guru dan siswa.

**Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru dan Siswa**

<b>Partisipan</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Guru Kelas V	100 %	Sangat Layak
Siswa Kelas V	93 %	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>91, 2 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru kelas V di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Cileunyi, seluruh pernyataan pada angket mendapatkan skor 4, yang artinya guru tersebut memberikan respon dengan kategori sangat baik terhadap bahan ajar *flipbook Pancasila* dalam segala aspek sehingga persentase yang diperoleh sebesar 100%. Kemudian dari hasil wawancara yang sudah dipaparkan pada poin temuan, guru cenderung memberikan respon positif, namun yang menjadi catatan ialah guru memberikan keterangan bahwa beberapa kata-kata pada pembahasan profil pancasila perlu diperjelas lagi maknanya. Hal tersebut peneliti simpulkan karena memang dalam beberapa video penjelasan profil pancasila ada beberapa kata-kata yang relatif sukar bagi siswa.

Adapun hasil respon siswa berdasarkan pengisian angket lebih bervariasi dibandingkan hasil respon guru. Terdapat 10 indikator pernyataan pada angket respon siswa. Skor rata-rata dengan persentase terbesar yakni 98% ialah pada indikator kejelasan materi, kemenarikan *flipbook* dan tingkat kemudahan menggunakan *flipbook*. Sedangkan persentase terkecil yakni 86% ialah persentase pada indikator kenyamanan penggunaan *flipbook* dan tombol/fitur pada *flipbook* dapat berfungsi.

Kemudahan penggunaan *flipbook* menjadi salah satu indikator dengan rata-rata skor tertinggi menurut para siswa. Para siswa dewasa ini barang tentu sudah akrab dengan teknologi, karena lingkungan keseharian mereka pun sudah terbiasa dengan gawai atau laptop. Hal ini pun relevan dengan karakteristik mereka sebagai *digital native*. Menurut Akçayır (2016) menyebutkan bahwa generasi yang lahir

Adam Ramadhan Yusuf, 2022

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF FLIPBOOK MATERI PENERAPAN PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

setelah tahun 1980 merupakan generasi *digital native*. Adapun menurut Prensky (2001) generasi yang lahir sebelum tahun 1980, disebut sebagai *digital immigrant*. Lebih lanjut, Prensky (2001) menerangkan bahwa *digital native* merupakan istilah yang digunakan untuk orang-orang yang terlahir di era teknologi digital. Generasi *digital native* lebih mudah dan aktif memanfaatkan perangkat teknologi, sementara *digital immigrant* memerlukan waktu lebih untuk memahami suatu teknologi. Selain itu, kemenarikan *flipbook* merupakan salah satu indikator dengan skor tertinggi menurut para siswa. Para siswa tertarik dengan *flipbook* pancasila karena di dalam *flipbook* ini terdapat multimedia pembelajaran dalam bentuk video, teks, gambar dan audio yang dapat dinavigasikan oleh para siswa sehingga *flipbook* Pancasila lebih interaktif. Istiana (2016) menyatakan bahwa beberapa karakteristik *digital native* di antaranya ialah lebih suka mempelajari sesuatu yang bersifat aktif dan interaktif melalui kegiatan nyata. Adanya video juga menjadi daya tarik untuk siswa. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan karakteristik *digital native* selanjutnya menurut Istiana (2016) yakni para *digital native* cenderung lebih mudah memahami gambar dibanding teks. Para siswa memberi respon bahwa *flipbook* Pancasila memiliki kemenarikan yang tinggi juga dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Khairinal, Suratno, & Aftiani (2021) bahwa media pembelajaran *e-book* berbasis *flip pdf professional* terbukti dapat meningkatkan kemandirian dan minat siswa. Ketertarikan merupakan salah satu indikator minat belajar (Djamarah, 2002; Slameto, 2013).

Adapun indikator dengan skor rata-rata terkecil ialah indikator kenyamanan penggunaan *flipbook* dan tombol/fitur pada *flipbook* dapat berfungsi. Kedua indikator tersebut saling berkaitan mengingat Flip PDF Professional ini memang dapat dijalankan melalui perangkat *hardware* seperti komputer, laptop, *notebook*, *smartphone* dan lainnya. Flip PDF Professional dapat diakses secara *offline* namun karena sajian *flipbook* Pancasila ini memuat multimedia yang tertaut dengan berbagai media *online*, sehingga ketersediaan koneksi internet yang baik pun menjadi suatu keharusan agar *flipbook* Pancasila dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu saat ada kendala kelambatan dalam proses tampilan menu-menu atau media-media yang termuat dalam *flipbook* Pancasila, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh perangkat kerasnya (*hardware*) dan atau koneksi internet

pengguna. Kelambatan koneksi internet ataupun sistem operasi pada perangkat keras dapat menimbulkan ketidaknyamanan.