

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

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas V)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Sidang Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh:

ADAM RAMADHAN YUSUF

1705863

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2022

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

Oleh: Adam Ramadhan Yusuf

diajukan untuk memenuhi syarat sidang skripsi pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Adam Ramadhan Yusuf

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

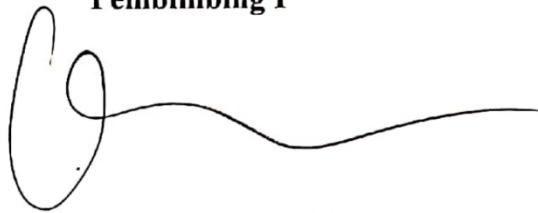
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ADAM RAMADHAN YUSUF
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA
INTERAKTIF *FLIPBOOK* MATERI PENERAPAN
PANCASILA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas V)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd.

NIP. 19570816198031002

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.

NIP. 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 19701172008122001

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

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas V)

Adam Ramadhan Yusuf

1705863

ABSTRAK

Ketersediaan bahan ajar PPKN kelas V di salah satu sekolah di Kecamatan Cileunyi didapati masih kurang bervariasi. Pembelajaran cenderung mengandalkan buku tematik dengan metode hafalan, penugasan dan tanya jawab. Menyikapi fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan variasi bahan ajar digital berbentuk multimedia interaktif *flipbook* pada materi penerapan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *design and development (D&D Research)*. Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari tahap analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, mendesain produk awal, mengumpulkan bahan multimedia, pemrograman, *finishing*, uji coba ahli, revisi akhir dan uji coba partisipan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, diperoleh rancangan *flipbook* Pancasila dalam bentuk bahan ajar digital yang di dalamnya memuat multimedia (audio, video, teks dan gambar) tentang materi penerapan pancasila dan profil pelajar pancasila. Kemudian berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, *flipbook* Pancasila dikategorikan “sangat layak” pada aspek kelayakan isi dan penyajian. Hasil penilaian oleh ahli media juga menunjukkan *flipbook* Pancasila dikategorikan “sangat layak” pada aspek kualitas teknis dan kualitas desain. Berikutnya hasil penilaian oleh ahli bahasa juga menunjukkan *flipbook* Pancasila dikategorikan “sangat layak” berdasarkan pada akumulasi indikator kesesuaian penggunaan bahasa, kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, keefektifan kalimat, kejelasan instruksi, konstistensi, dan kejelasan makna kalimat. Selanjutnya berdasarkan respon guru dan siswa *flipbook* Pancasila memperoleh kategori “sangat layak” pada aspek materi, desain, penggunaan elemen pendukung serta implementasi. *Flipbook* Pancasila ini dapat menjadi opsi alternatif bahan ajar digital berbasis multimedia pada pembelajaran penerapan Pancasila Kelas V.

Kata kunci: *D&D research*, bahan ajar digital, *flipbook*, pancasila

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TEACHING
MATERIALS FLIPBOOK FOR THE IMPLEMENTATION OF
PANCASILA ON CIVICS LEARNING IN CLASS V ELEMENTARY
SCHOOL**

(Development Research on Civics Class V Learning)

Adam Ramadhan Yusuf

1705863

ABSTRACT

The availability of PPKN class V teaching materials in one of the schools in Cileunyi District was found to be less varied. Learning tends to rely on thematic books with memorization, assignments and question and answer methods. Responding to this phenomenon, this study aims to develop a variety of digital teaching materials in the form of interactive multimedia flipbooks on materials for implementing Pancasila for fifth grade elementary school students. This research uses the method of design and development (D&D Research). The procedure of this research consists of the stages of needs analysis, material identification, determining learning models, designing initial products, collecting multimedia materials, programming, finishing, expert trials, final revisions and participant trials. The instruments used in this study were interviews and questionnaires. Based on the results of research and development, the Pancasila flipbook design was obtained in the form of digital teaching materials which contained multimedia (audio, video, text and images) about Pancasila implementation materials and Pancasila student profiles. Then based on the results of the assessment from material experts, the Pancasila flipbook was categorized as "very feasible" in terms of the feasibility of content and presentation. The results of the assessment by media experts also showed that the Pancasila flipbook was categorized as "very feasible" in terms of technical quality and design quality. Furthermore, the results of the assessment by linguists also showed that the Pancasila flipbook was categorized as "very feasible" based on the accumulation of indicators of the suitability of language use, conformity of Indonesian language rules, sentence effectiveness, clarity of instructions, consistency, and clarity of sentence meaning. Furthermore, based on the responses of teachers and students, the Pancasila flipbook obtained a "very feasible" category in terms of material, design, use of supporting elements and implementation. This Pancasila flipbook can be an alternative option for multimedia-based digital teaching materials in the implementation of Pancasila Class V learning.

Keywords: D&D research, digital teaching materials, flipbook, Pancasila

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

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Bahan Ajar Multimedia	8
2.2 Buku Digital.....	14
2.3 Teori yang Mendukung	22
2.4 Pembelajaran PPKn di SD.....	26
2.5 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	29
2.6 Materi Penerapan Pancasila.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Prosedur Penelitian.....	36
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian	39
3.4 Instrumen Penelitian.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6 Analisis Data	47
3.7 Penyajian Data.....	48
3.8 Penarikan Kesimpulan.....	48

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Temuan	49
4.1.1 Rancangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila	49
4.1.8 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila.....	72
4.1.10 Respon Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila	80
4.2 Pembahasan.....	85
4.2.1 Rancangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila	85
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila	89
4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia Interaktif <i>Flipbook</i> Pancasila	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	94
5.1 Simpulan	94
5.2 Implikasi	94
5.3 Rekomendasi.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Usaha Rosdakarya.
- Akçayır, M., Dündar, H., & Dündar, G. (2016). "What Makes You a Digital Native? Is It Enough to be Born After 1980?". *Computer in Human Behaviour*, 435-440.
- Amanullah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).
- Anggraini, A. (2006). *Mengasah Keterampilan Menulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025-1032.
- Aprilutfi, D. (2022). Flipbook Tematik: Alternatif media pembelajaran PKn berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 380-385.
- Ardilla, U. N. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Materi Garis dan Sudut Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Siswa SMP*. (Skripsi) Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arief S, S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arief, M. (2013, Oktober 27). *Pendidikan*. Retrieved from Kompasiana: <http://edukasikompasiana.com/2011/06/08/>
- Arif, D. B. (2012). Kontribusi Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pengembangan Karakter Bangsa. *Didaktika*, 85-99. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/1767>.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cox, S., & Graham, C. (2009). Using an elaborated model of TPACK framework to analyze and depict teacher knowledge. *Teach Trends*, 53 (5), 60-69.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deporter, B., & Hernacky, M. (2000). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doering, A., Veletsianos, G., Schaber, C., & Miller, C. (2009). Using technological, pedagogical, and content knowledge framework to design online learning environments and professional development. *Journal of Education Computing Research*, 41 (3), 319-346.
- Doty, D., Popplewell, S., & Byers, G. (2001). Interactive CD-ROM storybooks and young readers' reading. *Journal of Research on Computing in Education*, , 33(4), 374-384.
- Drew, S. (2012). Open up the ceiling on the Common Core Standards: Preparing students for 21st-century learning. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(4), 321-330.
- Fonda, A., & Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Students. *Journal of Mathematics Education*, 7(2), 109-122.
- Ghiffary, N., Susanto, T., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile

- Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*.
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 70-81.
- Handayani, S. (2012). *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Hardianto, D. (2012). *Paradigma Teori Behavioristik dalam Pengembangan multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Majalah Ilmiah Pembelajaran.
- Hernawan, A. H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Inra, K. (2019). *Rancang Bangun Media Komik Sejarah Proklamasi kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD*. (Skripsi) Bandung: Kampus Cibiru. UPI.
- Irawati, d. (2022). Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*, 6(1), 1224-1238.
- Istiana, P. (2016). Gaya belajar dan Perilaku Digital Native Terhadap Teknologi Digital dan Perpustakaan. *SLiMS Commeet West Java 2016 "Senayan Library Management System Community Meet Up West Java*. Bandung: Repository UGM.

- Juliani, J. A., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pendidikan Pascasarjana* (pp. 257-265). Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Juliardi, B. (2015). Impelementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan. *Bhinneka Tunggal Ika*.
- Kaelan. (2010). *Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kareluik, K., Mishra, P., Fahnoe, C., & Terry, L. (2013). What knowledge is of most worth: Teacher knowledge for 21st century learning. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), 127-140.
- Khairinal, Suratno, & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis PDF Professional untuk Meningkatkan Kemandirian dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS I SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 458-470.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9 (1), 60-70.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Mairisiska, T., Sutrisno, & Asrial. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis TPACK pada Materi Sifat Koligatif Larutan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Edu Sains*, 3(1), 28-37.
- Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Muslich, M. (2010). *Textbook Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Pannen, P. P. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Perdana, D. M. (2013). *Pengembangan Buku Digital Interaktif (Budin)*. Semarang: Jurusan Biologi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Prasetya, D. D. (2015). KESIAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU DIGITAL. *TEKNO*, Vol : 24, September 2015, ISSN : 1693-8739.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press .
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part. *On the Horizon*, 1-6.
- Prihatmojo, A., & Badawi. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4 (1), 142-152.
- Rachmawati, N. (2007). Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 4 (1), 142-152.
- Rahmadi, I. M. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.*, 6 (1), 65-74.
- Rahmawati, D., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(4), 326-332.
- Richey, R. C. (2009). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, inc.
- Rohani, A. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Sanaky, A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 43-57.
- Seifert, & Haffung. (2007). *Memahami Karakteristik Siswa SD dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Semi, A. (2009). *Menulis Efektif*. Padang: UNP Press.
- Setiawati, R., & Dewi, D. A. (2021). Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 897-903.
- Sitepu, B. P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soegiti, A. T. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Semarang: Unnes Press.
- Sugiarti, S. (2011). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas Y SDN Bukit Duri 07 Pagi Kecamatan Tebet Jakarta Selatan). *Jurnal Ilmiah PGSD*, 22.
- Sumantri, M. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Suprayekti, d. (2003). *Pembaharuan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryadi, B. d. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana.
- Susiatik, T. (2013). Pengaruh Pembelajaran PKn terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, 20 (4).

- Susilo, M. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Pintar*. Yogyakarta: Pinus.
- Sutisna, M. R. (2020). *Bahan Ajar Berbasis Multimedia*. Bandung: Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutisna, M. R. (2020). *Klasifikasi Bahan Ajar Digital*. Bandung: Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: AAr-Ruzz Media.
- Syaifullah, N. &. (2008). *Memahami Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syamsu Yusuf, d. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trust, T. (2018). 2017 ISTE Standards for Educations: From Teaching With Technology to Using Technology to Empower Learners. *Journal of Digital Learning in Tecaher Education*, 34(1), 1-3.
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *JPPM*, 10 (2), 128-132.
- Widodo, C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Winaya, I. K. (2018). *Pembelajaran PKn yang Inovatif di Sekolah Dasar*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wuryan dan Syaifullah. (2008). *Ilmu Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zain, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.