https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/

EDU TEACH | Jurnal Edukasi & Teknologi Pembelajaran

P-ISSN : 2715-9760 - E-ISSN 2715-9779

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS NYANYIAN ANAK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI JAWA TIMUR KELAS V SDN KENITEN 1

Devina Damayanti[1], Wahyudi[2], Sutrisno Sahari[3]
[1,2,3]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kota Kediri, Indonesia

devinadamayanti981@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas V SDN Keniten 1 terhadap materi keragaman budaya di Jawa Timur. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa 57% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Jawa Timur bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Mojo. Uji coba terbatas melibatkan 7 peserta didik, sedangkan uji coba luas melibatkan 14 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, pre-test, post-test, dan dokumentasi. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas validasi ahli media sebesar 80% dan validasi ahli materi sebesar 100%. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 88%, sedangkan respon peserta didik mencapai 92% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas, sehingga termasuk kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Jawa Timur. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya daerah.

Kata kunci: media pembelajaran, *flipbook* digital, jawa timur, IPAS, sekolah dasar

Abstract

This research is motivated by the low understanding of fifth-grade students of SDN Keniten 1 regarding the material of cultural diversity in East Java. The results of observations and interviews show that 57% of students have not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) set. This condition is influenced by the use of learning media that is less varied so that learning tends to be monotonous and less interesting. This study aims to develop a Digital Flipbook based on children's songs that is feasible, practical, and effective for use in science learning on cultural diversity in East Java for fifth-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE Development model consisting of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects include material experts, media experts, fifth-grade teachers, and fifth-grade students of SDN Keniten 1 Mojo. The limited trial involved 7 students,

while the extensive trial involved 14 students. Data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, pre-tests, post-tests, and documentation. Qualitative data were Analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while quantitative data were Analyzed using percentage calculations. The results showed that the Digital Flipbook based on children's songs obtained a validity level of 90% with a very valid category, which consisted of media expert validation of 80% and material expert validation of 100%. The level of practicality based on teacher responses reached 88%, while student responses reached 92% in limited trials and 95% in extensive trials with a very practical category. The results of the effectiveness test showed classical learning completion of 85% in both limited and extensive trials, so it is included in the very effective category. Based on these results, it can be concluded that the Digital Flipbook based on children's songs developed meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness for use in science learning on cultural diversity in East Java. This media can be used as an alternative learning that is innovative, interesting, interactive, and able to improve students' understanding of regional cultural diversity.

Keywords: learning media, digital flipbook, east java, IPAS, elementary school

Permalink/DOI: https://doi.org/10.37859/eduteach.v7i2.11790

Received: June 11th, 2026
Accepted: June 30th, 2026
Available Online: June 30th,2026

Published by Universitas Muhammadiyah Riau

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengendalian diri [1]. Dalam pendidikan dasar, pembelajaran IPAS dirancang untuk memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari [2]. Salah satu materi penting dalam IPAS adalah keragaman budaya yang berfungsi mengenalkan perbedaan suku, adat istiadat, bahasa, dan tradisi agar peserta didik memiliki sikap saling menghargai sejak dini [3]. Materi ini juga berperan dalam membentuk karakter kebinekaan serta memperkuat Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan lokal [4]. Di Indonesia, keragaman budaya daerah, termasuk di Provinsi Jawa Timur, menjadi sumber belajar yang relevan karena mencerminkan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik [5].

Keragaman budaya di Provinsi Jawa Timur memiliki peran penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena menjadi sumber belajar kontekstual yang membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan budaya dalam kehidupan sehari-hari [6]. Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memahami fenomena sosial dan alam, serta membangun sikap peduli terhadap lingkungan dan keragaman sosial budaya di sekitarnya [7]. Secara geografis dan administratif, Jawa Timur terdiri atas 38 kabupaten/kota yang menunjukkan tingkat keragaman budaya yang tinggi dan berpotensi besar sebagai sumber belajar kontekstual di sekolah dasar [5]. Dalam kajian ilmiah, Ayu Sutarto mengemukakan bahwa kebudayaan Jawa Timur terbagi ke dalam beberapa wilayah budaya seperti Arek, Mataraman, Madura, dan Pandalungan yang masing-masing memiliki karakteristik nilai dan tradisi yang berbeda [8]. Lebih lanjut, keragaman tersebut tidak hanya mencerminkan identitas lokal, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran dalam memahami interaksi manusia dengan lingkungannya [9]. Dengan demikian, tujuan pembelajaran keragaman budaya dalam IPAS di Jawa Timur adalah agar peserta didik mampu mengenali, memahami, dan menganalisis hubungan antara budaya, lingkungan, dan kehidupan masyarakat, serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan dan kesadaran untuk menjaga serta melestarikan budaya lokal secara berkelanjutan [8]. Meskipun demikian, dalam praktiknya sering kali terdapat berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Tantangan yang dihadapi dalam penyampaian materi mengenai keragaman budaya di Jawa Timur terletak pada kurangnya efektivitas, terutama di tingkat pendidikan dasar. Akibatnya, proses belajar menjadi terasa monoton, membosankan, dan kehilangan daya tarik. Siswa juga sering kurang dapat berkonsentrasi pada guru selama pembelajaran berlangsung karena terdapat terlalu banyak informasi yang perlu dihafalkan dari materi yang disediakan sebagai referensi, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap motivasi belajar mereka. Kondisi ini terjadi karena metode pengajaran yang umumnya diterapkan oleh banyak guru lebih menekankan pada penghafalan daripada pemahaman yang mendalam tentang materi, ditambah dengan kurangnya variasi dalam sumber pembelajaran yang dipakai, yang selanjutnya mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan [10].

Berdasarkan hasil temuan penelitian dalam observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Keniten 1 terhadap materi keragaman budaya masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh persentase sebesar 57% siswa yang belum mencapai pemahaman optimal. Secara lebih rinci, terdapat 12 dari total 21 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi IPAS. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu peserta didik dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, serta sesuai dengan materi ajar. Saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *flipbook* digital. Kehadiran media digital ini dinilai mampu meningkatkan potensi sekaligus motivasi belajar siswa [11]. Menurut Rahmawati, Wahyu, dan Yushardi, *flipbook* merupakan media pembelajaran berupa lembaran yang menyajikan kata, kalimat, serta gambar berwarna yang dirancang untuk menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam proses pembelajaran [12].

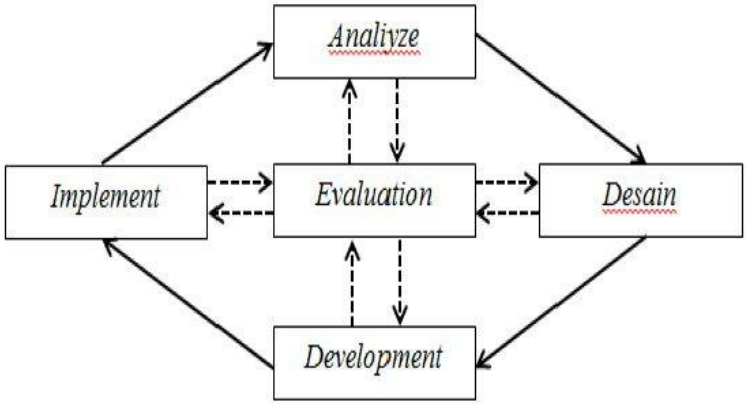
Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan unsur visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan menampilkan kombinasi warna yang cerah serta ilustrasi edukatif yang menggambarkan keragaman budaya Jawa Timur secara nyata. Berbagai unsur budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, alat musik tradisional, tarian daerah, dan senjata tradisional disajikan dalam bentuk visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena membantu peserta didik memahami konsep keragaman budaya melalui media visual yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, pengembangan media ini memanfaatkan dua aplikasi digital, yaitu heyzine sebagai platform utama dalam menyajikan media berbasis buku digital interaktif, serta canva sebagai alat desain untuk menghasilkan tampilan visual yang estetis dan komunikatif. Integrasi kedua aplikasi tersebut memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mudah diakses dan digunakan dalam proses pembelajaran. Keunikan lainnya dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah adanya penambahan unsur audio berupa nyanyian anak yang dirancang secara khusus. Nyayian tersebut berfungsi sebagai sarana bantu bagi siswa untuk lebih mudah mengingat materi terkait keragaman budaya Jawa Timur, khususnya mengenai mencakup keragaman rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, alat musik tradisional, tarian daerah dan senjata tradisional. Dengan mengombinasikan unsur visual dan audio, media ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih optimal. Selain penyajian materi, media *flipbook* digital ini juga dilengkapi dengan fitur permainan (game) edukatif dan soal-soal latihan yang disusun sesuai dengan materi keragaman budaya Jawa Timur. Game dirancang untuk meningkatkan

keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, sedangkan soal-soal latihan berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flipbook* digital berbasis nyanyian anak yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan *flipbook* digital berbasis nyanyian anak melalui post-test untuk pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya di Jawa Timur yang meliputi rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, alat musik tradisional, tarian daerah, dan senjata tradisional.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitas produk yang dikembangkan [13]. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ADDIE memiliki alur yang sederhana, sistematis, mudah dipahami, serta telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang terbukti efektif. Model ADDIE merupakan pendekatan yang bersifat sistematis karena setiap tahapannya disusun secara logis dan berurutan dalam proses perencanaan pembelajaran [14]. Hasil dari setiap tahap menjadi dasar atau masukan bagi tahap berikutnya, sehingga proses pengembangan berlangsung secara berkesinambungan. Kelima tahapan tersebut perlu dilaksanakan secara terstruktur dan terencana agar menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.



Gambar Proses Pengembangan Model ADDIE

Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan.

1. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi keragaman budaya di Jawa Timur. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Keniten 1 Mojo. Informasi yang dikumpulkan meliputi kondisi pembelajaran yang berlangsung, media yang digunakan guru, karakteristik peserta didik, serta berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam merancang *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Tahap Design (Perancangan)
   Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi keragaman budaya di Jawa Timur, perancangan tampilan media, penyusunan alur navigasi, serta pembuatan instrumen penelitian. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan media dirancang menarik, mudah digunakan, dan memuat unsur visual serta video nyanyian anak yang mendukung proses pembelajaran.
3. Tahap Development (Pengembangan)
   Tahap pengembangan merupakan proses mengubah rancangan yang telah dibuat menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat melalui Canva dikembangkan menjadi *Flipbook* Digital menggunakan platform Heyzine. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk dari aspek isi, tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik.
4. Tahap Implementation (Implementasi)
   Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak kepada peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Mojo. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 7 peserta didik dan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta memperoleh masukan awal terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, uji coba luas melibatkan 14 peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya di Jawa Timur. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data melalui angket respon guru, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar.
5. Tahap Evaluation (Evaluasi)
   Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan media. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan untuk memperbaiki produk berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Mojo. Peserta didik yang terlibat dalam penelitian merupakan siswa yang mengikuti pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya di Jawa Timur. Uji coba terbatas dilakukan kepada 7 peserta didik, sedangkan uji coba luas dilakukan kepada 14 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, Pre-tes, Post-tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan kondisi kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi. Angket digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Pre-tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media melalui hasil belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian selama proses pengembangan dan implementasi media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran

Flipbook Digital. Teknik yang digunakan meliputi angket, wawancara, observasi, serta tes evaluasi. Angket atau kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab berdasarkan pengetahuan, pemahaman, serta pengalaman masing-masing responden.

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta hasil Pre-tes dan Post-tes dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Kevalidan

Kevalidan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak telah diuji melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor pada rentang 86%–100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100%. Rata-rata kedua hasil validasi tersebut adalah 90% dengan kategori "sangat valid". Dengan demikian, *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Jawa Timur.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Media

Validator	Hasil Validasi	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Valid
Ahli Media	80%	Valid

Kepraktisan

Tingkat kepraktisan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak diuji melalui angket respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Keniten 1 Mojo dengan melibatkan guru kelas sebagai praktisi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan skor kepraktisan sebesar 88% dengan kategori praktis sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil angket respon peserta didik pada uji coba terbatas yang melibatkan 7 peserta didik memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan pada uji coba luas dengan 14 peserta didik memperoleh persentase sebesar 95%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Kepraktisan Guru dan Siswa

Validator	Hasil Validasi	Kategori
Kepraktisan Guru	88%	Sangat Praktis
Kepraktisan Siswa Terbatas	92%	Sangat Praktis
Kepraktisan Siswa Luas	95%	Sangat Praktis

Keefektifan

Keefektifan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak diukur melalui hasil post-test peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 7 peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%, di mana sebagian besar peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif.

Pada uji coba luas yang melibatkan 14 peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Sebanyak 12 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak tergolong sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Jawa Timur.

Tabel 3. Rekapitulasi Keefektifan

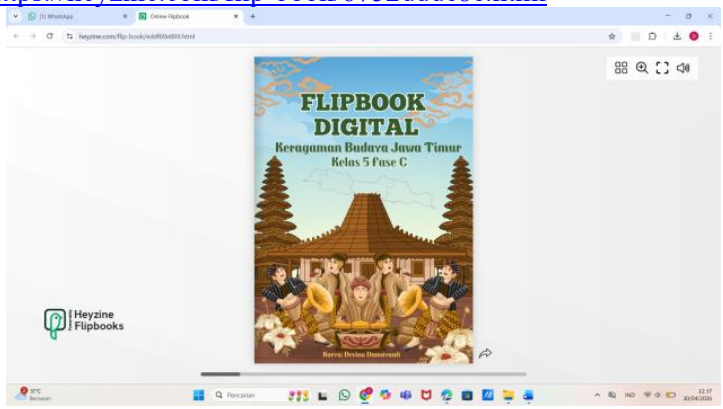
Validator	Hasil Validasi	Kategori
Uji Terbatas	85%	Sangat Efektif
Uji luas	85%	Sangat Efektif

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Tingginya skor validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi keragaman budaya yang diajarkan. Materi yang disajikan secara sistematis memudahkan peserta didik dalam memahami berbagai bentuk keragaman budaya di Jawa Timur, mulai dari rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, alat musik tradisional, tarian daerah, hingga senjata tradisional. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu memperoleh tingkat validitas yang tinggi serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih terstruktur [15]. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas isi materi menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pengembangan media pembelajaran digital.

Dari aspek media, hasil validasi yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, penggunaan gambar, video nyanyian anak, serta navigasi yang

tersedia dalam *Flipbook* Digital telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik. Penyajian materi yang memadukan unsur visual dan audio mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus selama mengikuti pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital dengan desain visual yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperoleh respons positif dari pengguna [16]. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunggulan karena tidak hanya mengandalkan tampilan visual, tetapi juga mengintegrasikan video nyanyian anak yang secara khusus dirancang sesuai dengan materi keragaman budaya di Jawa Timur. Kehadiran unsur audio tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran *flipbook* digital berbasis nyanyian anak bisa diakses melalui link berikut ini. https://heyzine.com/flip-book/6752ddde8e.html



Gambar Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Nyanyian anak

Tingkat kepraktisan media yang tinggi menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Media dapat diakses melalui perangkat digital kapan saja dan di mana saja sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa guru dan peserta didik menilai media memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta membantu dalam mempelajari materi keragaman budaya. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital berbasis *flipbook* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah dioperasikan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat [17]. Kemudahan penggunaan tersebut menjadi faktor penting yang mendukung implementasi media pembelajaran di sekolah dasar karena dapat mengurangi hambatan teknis selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian mengenai pengembangan *flipbook* digital berbasis budaya lokal yang menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna [18]. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penyajian materi keragaman budaya Jawa Timur dalam bentuk digital mampu membantu peserta didik memahami budaya yang dekat dengan lingkungan mereka. Akan tetapi, penelitian ini memiliki nilai tambah karena tidak hanya menyajikan budaya lokal dalam bentuk teks dan gambar, melainkan juga mengintegrasikan nyanyian anak sebagai sarana penguatan memori terhadap materi yang dipelajari.

Kebaruan utama dari *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak terletak pada pengintegrasian materi keragaman budaya, video nyanyian anak, kuis interaktif, serta permainan edukatif dalam satu media pembelajaran digital. Penggabungan berbagai komponen tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih lengkap dibandingkan media pembelajaran konvensional yang umumnya hanya menyajikan teks dan gambar. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [19]. Namun demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang lebih komprehensif karena melibatkan aktivitas

mengamati, mendengarkan, bermain, dan mengerjakan evaluasi secara terintegrasi dalam satu platform pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji keefektifan, *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas maupun uji coba luas berada pada kategori sangat efektif karena sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya di Jawa Timur dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan [20]. Kesamaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis *flipbook* memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman peserta didik serta menghasilkan tingkat efektivitas yang tinggi [21]. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar dapat membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, penelitian ini memiliki cakupan budaya yang lebih luas karena memuat berbagai bentuk keragaman budaya Jawa Timur sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kekayaan budaya daerah.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital interaktif berbasis web dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21 melalui integrasi berbagai unsur multimedia [22]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa integrasi berbagai komponen multimedia dalam *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan audio. Menurut teori dual coding, informasi yang diterima melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan auditori, akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang [23]. Oleh karena itu, penggunaan video nyanyian anak dalam media yang dikembangkan menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, media yang dikembangkan memiliki keunggulan pada integrasi budaya lokal Jawa Timur, penggunaan nyanyian anak sebagai penguat memori, serta penyatuan berbagai fitur multimedia seperti video, kuis interaktif, permainan edukatif, dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform. Dengan demikian, *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak memiliki potensi yang besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.



Gambar implemetasi Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Nyanyian anak

4. Kesimpulan

Bagian Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Jawa Timur bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dari aspek isi materi, tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas, media pembelajaran yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tingkat ketuntasan belajar klasikal pada kedua tahap uji coba berada pada kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah menggunakan media tersebut. Selain membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya di Jawa Timur, media ini juga mampu meningkatkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan *Flipbook* Digital berbasis nyanyian anak yang layak, praktis, dan efektif pada materi keragaman budaya di Jawa Timur telah tercapai. Media yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Daftar Pustaka

[1] Sanga Y, Wangdra Y. Pendidikan dan pengembangan potensi peserta didik. Yogyakarta: Deepublish; 2023.
[2] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Capaian pembelajaran IPAS fase C Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek; 2022.
[3] Susanto A. Pendidikan IPS di sekolah dasar. Jakarta: Kencana; 2021.

[4]Rahayu R. Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran. Jakarta: Kemendikbudristek; 2022.
[5] Badan Pusat Statistik Jawa Timur. Provinsi Jawa Timur dalam angka 2023. Surabaya: BPS Jawa Timur; 2023.
[6] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbud; 2022.
[7] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek; 2021.
[8] Sutarto A. Pendekatan kebudayaan Jawa Timur. Jember: Kompyawisda; 2008.
[9] Koentjaraningrat. Pengantar ilmu antropologi. Ed ke-10. Jakarta: Rineka Cipta; 2021.
[10] Halisah N. Problematika pembelajaran budaya di sekolah dasar. J Educ Learn Innov. 2021;2(1):45–53.
[11] Hidayatullah M, Rakhmawati D. Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. J Teknol Pendidik. 2023;8(2):115–126.
[12] Rahmawati F, Wahyu S, Yushardi. Pengembangan media *flipbook* dalam pembelajaran fisika. J Pembelajaran Fis. 2017;6(4):326–332.
[13] Kamal M. Research and development (R&D) dalam penelitian pendidikan. J Stud Pendidik. 2020;15(2):87–94.
[14] Cahyadi RAH. Pengembangan model dan media pembelajaran berbasis ADDIE. J Pendidik Teknol Kejur. 2019;16(1):1–10. doi:10.23887/jptk-undiksha.v16i1.20965
[15] Sari WN, Ahmad M. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital di sekolah dasar. Edukatif J Ilmu Pendidik. 2021;3(5):2819–2826. doi:10.31004/edukatif.v3i5.1012
[16] Nurwidiyanti A, Sari PM. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. J Basicedu. 2022;6(4):6949–6959. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3421
[17] Ramadhina SR, Pranata K. Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *flipbook* di sekolah dasar. J Basicedu. 2022;6(4):6940–6948. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3470
[18] Zakiyah ANA, Mujtahidin. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis budaya lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pendas J Ilm Pendidik Dasar. 2025;11(1). doi:10.23969/jp.v11i01.43640
[19] Velinda F, Kurnianti EM, Hasanah U. Analisis kebutuhan media digital *flipbook* interaktif berbasis web untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. J Basicedu. 2024;8(2). doi:10.31004/basicedu.v8i2.7325
[20] Meilinda G, Sunaengsih C, Sujana A. Penggunaan media *flipbook* digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya. Academy of Education Journal. 2024;15(1). doi:10.47200/aoej.v15i1.2351
[21] Zahra TA, Dewi RK, Lestari DA, Nugraha RG. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. J Basicedu. 2024;8(1). doi:10.31004/basicedu.v8i1.6998
[22] Santi L, Lubis PHM, Kesumawati N. Pengembangan bahan ajar siklus air berbasis *flipbook* digital pada kelas V sekolah dasar. Pendas J Ilm Pendidik Dasar. 2023;8(1). doi:10.23969/jp.v8i1.9261
[23] Triyanto S, Suhairi M, Sari S. Inovasi media pembelajaran Kurikulum Merdeka pada siswa sekolah dasar berbasis *flipbook* maker. Edukasi J Pendidikan. 2024;22(2). doi:10.31571/edukasi.v22i2.7626
[24] Sibarani NK, Silalahi BR. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema Aku Anak Mandiri di kelas III SD. Pendas J Ilm Pendidik Dasar. 2024;9(3). doi:10.23969/jp.v9i3.18860