

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN HAYZINE FLIPBOOK  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DI KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 1 TUMBUH MULIA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Aediya Yusrina<sup>1</sup>, Muhammad Husni<sup>2</sup>, Yul Alfian Hadi<sup>3</sup>, Muhammad Sururuddin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Hamzanwadi

<sup>1</sup>[aediayusrina859@gmail.com](mailto:aediayusrina859@gmail.com), <sup>2</sup>[mhd\\_husni@hamzanwadi.ac.id](mailto:mhd_husni@hamzanwadi.ac.id),

<sup>3</sup>[alfianhadi@hamzanwadi.ac.id](mailto:alfianhadi@hamzanwadi.ac.id), <sup>4</sup>[sururuddin@hamzanwadi.ac.id](mailto:sururuddin@hamzanwadi.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop teaching materials using Hayzine Flipbook based on Problem Based Learning (PBL) and examine its effectiveness in improving student understanding. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which included the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used in this study were using media expert and material expert validation sheets, educator questionnaires and student response questionnaires. The validation results by media experts with a score of 55 in the range of  $51 < X \leq 63$  so that it can be categorized as "good" and for material experts with a score of 60 in the range of  $51 < X \leq 63$  so that it can also be categorized as "good". The results of the educator response questionnaire with a score of 38 in the range of  $34 < X \leq 42$  so that it can be categorized as "practical", while the results of the overall student responses got a score of 59.7 with an average of 4.26 so that it is in the range of  $X > 42.0$  with the category "very practical". The field trials conducted showed that this teaching material is effective in improving students' understanding of concepts. Students also gave a positive response to the use of this teaching material because it is more interesting and interactive than conventional teaching materials. Thus, the development of teaching materials using PBL-based Hayzine Flipbook can be used as an alternative in learning to improve the quality of education.*

*Keywords: Teaching materials, Hayzine Flipbook, Problem Based Learning, Teaching Materials Development, Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan *Hayzine Flipbook* yang berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media dengan jumlah skor 55 yang berada pada rentang  $51 < X \leq 63$  sehingga dapat dikategorikan "baik" dan untuk ahli materi dengan jumlah skor 60 yang berada pada rentang  $51 < X \leq 63$  sehingga dapat juga dikategorikan "baik". Hasil angket respon pendidik dengan jumlah skor 38 yang berada pada rentang  $34 < X \leq 42$  sehingga dapat dikategorikan "praktis", sedangkan hasil dari respon peserta didik keseluruhan mendapatkan skor

59,7 dengan rata-rata 4,26 sehingga berada pada rentang skor  $X > 42,0$  dengan kategori “sangat praktis”. Uji coba lapangan yang dilakukan menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan bahan ajar ini karena lebih menarik dan interaktif dibandingkan bahan ajar konvensional. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar menggunakan *Hayzine Flipbook* berbasis PBL dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Bahan ajar, *Hayzine Flipbook*, *Problem Based Learning*, Pengembangan Bahan Ajar, Pendidikan

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan intelektual siswa. Dalam era digital saat ini, tantangan terus berkembang seiring dengan perubahan dinamis dalam masyarakat dan teknologi. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan siswa.

Salah satu tantangan dalam bidang pendidikan adalah rendahnya standar pendidikan di berbagai tingkatan, terutama di tingkat dasar. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara nasional, termasuk melalui penelitian, peningkatan kompetensi guru, penyesuaian kurikulum, penyediaan peralatan dan materi ajar, perbaikan infrastruktur pendidikan, serta adaptasi terhadap kemajuan teknologi yang terus berkembang.

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini memungkinkan terciptanya informasi yang lebih cepat dan akurat. Hal ini menuntut kita untuk aktif dalam menghasilkan ide-ide dan solusi untuk masalah-masalah yang sering kita hadapi. Perkembangan teknologi dan komputerisasi telah merambah ke berbagai bidang, termasuk dunia kerja dan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, komputer memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada kesiapan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam mengikuti perkembangan pengetahuan di bidang pendidikan.

Dengan memperhatikan permintaan tersebut, guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi saat ini. Namun, di tingkat Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran masih

mengandalkan bahan ajar konvensional seperti modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan buku paket yang diterbitkan oleh pemerintah. Penggunaan bahan ajar ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru memiliki tugas merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari pentingnya peran perangkat pembelajaran. Guru dituntut mampu mengembangkan perangkat pembelajaran dari pemerintah sebagai penunjang keberhasilan kurikulum. Pengembangan perangkat ajar sangatlah diperlukan untuk membantu guru maupun siswa. Sehingga, guru hendaknya mampu memfasilitasi dengan baik proses tersebut sesuai kebutuhan siswanya. Salah satu kebutuhan siswa adalah fasilitas berupa bahan ajar .

Bahan ajar digunakan sebagai media transfer informasi atau ilmu dari guru kepada peserta didik. Menurut Widodo dan Jasmadi dalam buku (Lestari, 2023) menyatakan bahwa

bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Disini menyatakan bahwa dalam pembuatan bahan ajar memang sangat banyak membutuhkan buku – buku sebagai acuan yang dilihat dan di perluas lagi dengan gaya tersendiri yang lebih menarik tetapi tetap belihat tujuan yang diharapkan.

Selain itu Magdalena, Ina, et al (2020) mengatakan bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya

untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Tumbuh Mulia, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan bahan ajar cetak sebagai pengantar materi yang diampu oleh guru. Kemampuan guru dalam membuat bahan ajar elektronik yang interaktif masih kurang, sehingga dalam kegiatan pembelajaran terlihat monoton atau kurang menarik. Guru kurang memanfaatkan sarana atau fasilitas yang sudah ada seperti LCD. Dari kualitas pembelajaran yang kurang maka akan berdampak pada hasil belajar yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dapat dilihat dari data nilai hasil belajar MID semester siswa kelas 5 Untuk bahasa Indonesia, meskipun KKM-nya adalah 70, nilai rata-ratanya hanya mencapai 60. Dari total 14 siswa yang dinilai, hanya 6 yang berhasil mencapai standar yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai standar yang diharapkan. Sementara itu, dalam mata pelajaran matematika, walaupun KKM-nya sedikit lebih rendah, yaitu 65, nilai rata-ratanya sedikit lebih tinggi, mencapai 63. Namun, dari 14 siswa yang dinilai,

hanya 5 yang mencapai standar, sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai standar. Pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, KKM-nya sama dengan Bahasa Indonesia, yaitu 70, tetapi nilai rata-ratanya jauh di bawahnya, hanya 55. Dari 14 siswa, hanya 5 yang berhasil mencapai standar, sementara 9 siswa lainnya belum mencapai standar. Terakhir, untuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), nilai rata-ratanya mencapai 65, sedangkan KKM-nya adalah 70. Dari total 14 siswa, 6 siswa berhasil mencapai standar, sementara 8 siswa lainnya belum mencapai standar.

Dari informasi di atas, terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan dalam setiap mata pelajaran, terutama terlihat pada pelajaran pendidikan Pancasila. Evaluasi hasil ujian tengah semester 2 baru-baru ini pada siswa kelas 5 menunjukkan bahwa dari total 14 siswa yang mengikuti ujian, hanya lima di antaranya yang berhasil menyelesaikan ujian dan mencapai tingkat kelulusan minimal (KKM), sementara sembilan siswa lainnya belum mencapai KKM. Dari segi presentase, hanya sekitar 30.77% dari keseluruhan siswa yang berhasil

dalam ujian tersebut, sedangkan sisanya, sekitar 69.23%, belum mencapai standar kelulusan yang diharapkan. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa kelas 5 membutuhkan perhatian lebih dalam upaya meningkatkan hasil belajar mereka.

Pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanya diperoleh melalui penjelasan dari guru, dalam pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Siswa hanya memperoleh pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik menjadi tidak bermakna karena lebih kepada penurunan pengetahuan dari buku paket yang digunakan oleh guru. Guru masih mendominasi proses pembelajaran sehingga beberapa siswa masih nampak pasif. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan *teks book* pada setiap penyampaian materi pelajaran, sehingga kurang menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran. Upaya peningkatan penguasaan materi terus dilakukan oleh sekolah dan para guru yang antara lain dengan pengembangan bahan ajar yang interaktif dan penerapan berbagai metode atau model pembelajaran secara bervariasi.

Perubahan paradigma pembelajaran yang semakin dinamis dan tuntutan kebutuhan pasar kerja yang terus berubah mendorong pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ataupun yang sering disebut dengan PBL adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif kepada peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan seorang peserta didik (Aman, 2016). Pembelajaran ini berfokus kepada peserta didik dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang bersifat inovatif inilah yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi harus bersikap aktif sehingga siswa dapat melakukan kerjasama yang baik antar sesama temannya untuk menyelesaikan dan mencari solusi dalam permasalahan yang ada di kehidupan nyata, sehingga setiap peserta didik dituntut agar dapat

berpikir kritis serta menempatkan peserta didik ke dalam objek pembelajaran yang utuh

Pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) telah menunjukkan efektivitasnya dalam mengembangkan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian siswa. PBL menempatkan siswa dalam konteks situasi dunia nyata, memungkinkan mereka untuk menggali pengetahuan secara lebih mendalam dan bermakna. Namun, implementasi PBL tidak selalu mudah, dan tantangan utama sering kali terkait dengan pemilihan dan penyajian bahan ajar yang sesuai.

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu teknologi yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah *Hayzine Flipbook*, platform digital yang memungkinkan pembuatan buku digital yang kaya akan interaktivitas.

*Hayzine Flipbook* adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan buku digital interaktif dengan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyisipkan teks,

gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Platform ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan buku digital statis lainnya.

Dengan *Hayzine Flipbook*, pengguna dapat dengan mudah membuat konten yang interaktif dan menarik, serta menyajikannya dalam format yang dapat diakses secara online atau offline. Fitur-fitur seperti penambahan tautan, audio, dan video memungkinkan pembuat konten untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyeluruh.

*Hayzine Flipbook* juga menyediakan berbagai pilihan desain dan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta dukungan untuk berbagai jenis file, seperti PDF, gambar, dan file multimedia lainnya. Dengan demikian, platform ini menjadi salah satu alat yang populer dalam pengembangan bahan ajar digital yang menarik dan inovatif.

Meskipun demikian, masih terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan *Hayzine Flipbook* dengan pendekatan PBL secara sistematis dan efektif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi jarang ada penelitian yang fokus pada pengembangan bahan ajar digital dengan penerapan PBL secara khusus.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan PBL dengan metode pengembangan bahan ajar yang sesuai, seperti *Hayzine Flipbook*, guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan dalam mengisi celah tersebut dengan mengembangkan bahan ajar menggunakan *Hayzine Flipbook* dengan pendekatan PBL. Dengan menggabungkan kelebihan teknologi interaktif dan metode pembelajaran inovatif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan yang bersangkutan. Sebagai hasil, diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu pendidikan secara umum.

Alasan kuat pemilihan judul ini terletak pada urgensi pengembangan bahan ajar yang tidak hanya mengikuti tren teknologi, tetapi juga memastikan bahwa setiap fitur dan konten yang disajikan secara efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PBL. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan masa kini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), yaitu sebuah cara untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis dalam bidang pendidikan dengan menguji produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (dalam Utami.R.Y., 2023) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk atau penyempurnaan produk melalui proses analisis kebutuhan agar memiliki kegunaan yang tepat dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dirancang pertama kali pada tahun 1975 dan

dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat (Rayanto & Sugianti, dalam dalam Utami.R.Y., 2023). Model ADDIE dapat dipakai dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya adalah bahan ajar.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah pengembangan meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE berguna dalam pengembangan pembelajaran berbasis kinerja yang mendominasi kegiatan peserta didik daripada pendidik. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: (1) model ADDIE bersifat sistematis dan berlandaskan pada teori desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, (2) memiliki konsep yang jelas melalui 5 tahap pengembangan, (3) model ADDIE mudah untuk dipelajari dan diterapkan karena bersifat sederhana, (4) mampu beradaptasi pada situasi dan kondisi sehingga penggunaannya dapat bertahan sampai sekarang.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa *flipbook* berbasis *problem based learning* (PBL). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa bahan ajar untuk siswa. Adapun model pengembangan yang diadaptasi adalah model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan, yaitu: tahap analisis atau tahap awal, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan terakhir yaitu tahap evaluasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Tumbuh Mulia yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan *Hayzine Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, angket pendidik dan angket siswa.

#### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Analisis masalah, melakukan observasi dan menggali informasi terkait kesenjangan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang peneliti dapatkan terkait penggunaan bahan ajar di kelas V adalah proses pembelajaran yang dilakukan belum terlalu maksimal disebabkan karena kurangnya penggunaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif serta model pembelajaran yang digunakan oleh



guru masih berupa model pembelajaran konvensional.

Analisis kompetensi dilakukan untuk mengetahui penggunaan kurikulum di sekolah yang menjadi objek penelitian sehingga dapat disesuaikan dengan pengembangan bahan ajar. Peserta didik kelas di V SD Negeri 1 Tumbuh Mulia sudah menggunakan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka diterapkan untuk peserta didik kelas V maka bahan ajar elektronik dikembangkan pada muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk materi Pancasila dalam kehidupanku. Bahan ajar elektronik disusun dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase c pada materi Pancasila dalam kehidupanku berdasarkan Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 33 tahun 2022.

Analisis pendidik Melalui analisis yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar pendidik belum memiliki kemampuan yang memadai dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar digital berbasis model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pendidik belum pernah membuat bahan ajar digital dalam bentuk flipbook yang mengadopsi pendekatan PBL. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang membutuhkan peningkatan keterampilan dalam teknologi dan metode pembelajaran modern. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan khusus untuk membantu pendidik memahami dan menerapkan konsep PBL dalam bahan ajar digital. Dengan adanya dukungan ini, diharapkan pendidik dapat lebih percaya diri dan terampil dalam membuat bahan ajar digital yang inovatif dan efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

#### **Tahap Perancangan (*Design*)**

a. Materi yang diambil adalah Pancasila dalam kehidupanku di kelas V yang diintegrasikan kedalam bahan ajar yang dikembangkan. Capaian pembelajaran yang peneliti kembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada elemen Pancasila dengan jumlah tujuan pembelajaran 4 (Memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila, Mengidentifikasi makna yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan keterhubungan satu sila dengan

silas yang lain dalam Pancasila, Mengidentifikasi makna Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi bangsa dan negara, Meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkan di lingkungan masyarakat).

b. Peneliti membuat modul ajar sederhana untuk menunjang pembuatan bahan ajar.

c. Peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi dari berbagai sumber seperti *google*, *youtube*, serta jurnal, dan artikel ilmiah.

d. Peneliti menyiapkan sarana yang mendukung proses pengembangan bahan ajar seperti mengunduh aplikasi *Canva* sebagai tempat peneliti mendesain bahan ajar serta untuk mengonversi bahan ajar yang dibuat menjadi *flipbook*.

e. Selain itu, pada tahap ini juga peneliti merancang lembar validasi ahli media, ahli materi, angket pendidik, dan angket siswa.

#### **Tahap Pengembangan (Development)**

##### **a. Pembuatan Produk**

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan sampul, kata pengantar, daftar isi, komponen inti (capaian pembelajaran atau CP, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran), peta konsep, materi

pembelajaran, asesmen sumatif, rangkuman, serta profil penulis.



#### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap selanjutnya adalah implementasi, pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan dan keefektifan dari bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuan dilakukannya uji praktis dan keefektifan adalah untuk melihat apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika dalam uji kepraktisan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan tidak memenuhi kriteria praktis dan efektif maka akan dilakukan revisi bahan ajar dan diuji kepraktisan dan keefektifan kembali. Sedangkan jika bahan ajar yang dikembangkan masuk dalam kriteria praktis dan efektif maka akan berlanjut ke tahap terakhir yaitu evaluasi. Adapaun dalam menguji kepraktisan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan peneliti

menggunakan angket respon peserta didik dan angket respon pendidik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasam yang sudah peneliti paparkan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar elektronik berupa *flipbook* yang berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Pancasila dalam kehidupanku.
- b. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.
- c. Hasil validasi ahli materi terhadap bahan ajar elektronik berupa *flipbook* yang berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor sebanyak 60 dan berada pada rentang skor  $51 < 60 \leq 63$  dengan kategori baik dan hasil dari validasi ahli media memperoleh skor

sebanyak 55 berada pada rentang  $51 < 55 \leq 63$  dengan kategori baik.

d. Hasil angket respon pendidik terhadap kepraktisan dan keefektifan penggunaan terhadap bahan ajar elektronik berupa *flipbook* yang berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang dikembangkan peneliti memperoleh skor sebanyak 38 dengan rata-rata 3,8 dan berada pada rentang  $34 < 38 \leq 42$  sehingga menunjukkan bahwa respon pendidik yaitu bahan ajar dikatakan praktis dan efektif.

e. Sedangkan untuk hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan dan keefektifan penggunaan terhadap bahan ajar elektronik berupa *flipbook* yang berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang dikembangkan peneliti memperoleh skor sebanyak 59,7 dengan rata-rata 4,26 dan berada pada rentang  $59,7 > 4,21$  sehingga menunjukkan bahwa respon peserta didik yaitu bahan ajar dikatakan sangat praktis dan efektif.

f. Bahan ajar yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak digunakan baik ditinjau dari hasil kegiatan validasi, uji coba lapangan. Kriteria tersebut diperoleh dari hasil analisis validasi ahli, baik dari validasi ahli materi maupun ahli media dan angket

respon pendidik dan anket respon peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahan ajar elektronik berupa *flipbook* yang berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) di sekolah dasar dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Pancasila dalam kehidupanku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman, K. (2016). Penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Butar Sulawesi Tengah. *ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 12(1).
- Hidayatullah. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Problem Based Learning Di Kelas VII MTS Yasrib Batu-Batu*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah, IAIN: Pare-Pare).
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi web live worksheet berbasis problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369.
- Ratumanan. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2015.
- Sari, R., & Anggreni, F. (2023). Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 291-298.

- Utami, Y. R.  
(2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Prastowo, A. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press, 2015.
- Winarmi, E.W. *Teori dan Praktik Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yunus, H. dan Alam, V. H. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.