



Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook Online* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar

Indah Fatmasari^{1*}, Suprayitno²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*indah.19039@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 12-04-2026 Accepted: 18-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Pendidikan berkualitas salah satunya ditentukan dari cara mereka mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar bermanfaat untuk mendukung pembelajaran yang interaktif di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji keefektifan produk bahan ajar pembelajaran sehingga penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangtengah 4 Kota Blitar dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini sendiri berfokus pada materi IPS keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Hasil penelitian yang diperoleh adalah produk bahan ajar *Flipbook Online* yang layak digunakan dengan perolehan (1) hasil validasi bahan ajar oleh ahli media memperoleh nilai akhir 80% dengan kategori "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran, validasi materi oleh ahli materi dengan perolehan nilai akhir 81,5% dengan kategori "sangat layak", (2) hasil respon peserta didik mendapatkan nilai akhir 98%, sementara respon guru mendapatkan nilai akhir 95% dengan kategori "sangat menarik", (3) hasil rata-rata dari nilai *pre-test-post-test* siswa melalui perhitungan *N-gain* yakni sebesar 0,49 sementara itu ketuntasan klasikal siswa memperoleh persentase sebesar 95% dan hasil perolehan uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi <0,05, dengan demikian bahan ajar ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar *Flipbook Online*, Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

ABSTRACT

*Quality education is partly determined by the way it supports the learning process. Teaching materials are highly beneficial in supporting interactive classroom learning. This study aims to develop and test the effectiveness of a teaching material product; hence, it employs a Research and Development (R&D) methodology. The procedure utilized in this study is the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN Karangtengah 4 Blitar City, involving 24 fourth-grade students as subjects, and focused on Social Studies content concerning ethnic and cultural diversity. The results of the study indicate that the developed Online Flipbook teaching material is highly feasible for educational use. This conclusion is based on the following findings: (1) expert validation by a media specialist yielded a final score of 80% ("highly feasible"), while material validation by a subject-matter expert achieved a final score of 81.5% ("highly feasible"); (2) student responses reached a final score of 98%, and teacher responses achieved 95%, both falling into the "highly engaging" category; (3) the average pre-test and post-test scores analyzed via *N-gain* calculation showed a value of 0.49, while classical student mastery reached 95%. Furthermore, the paired *t-test* results demonstrated a significance value of <0.05. Consequently, this teaching material is declared effective for use in the learning process.*

Keywords: Development, Online Flipbook Teaching Materials, Ethnic and Cultural Diversity

Pengutipan APA:

Fatmasari, I & Suprayitno. (2026). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook Online* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya manusia dalam memanusiakan manusia lainnya. Pendidikan berperan dalam memfasilitasi kemajuan dan evolusi nasional. Dengan adanya Pendidikan sendiri, tentu saja akan memfasilitasi peningkatan diri. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1, Ayat 1, KEMDIKBUD (2023) bahwa pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan yang disengaja maupun direncanakan guna membentuk suasana pembelajaran. Di rumah, orang tua memiliki peranan besar. Sedangkan di sekolah, gurulah yang memiliki peran besar dalam mendidik anak-anak. Setiap tahapan Pendidikan, tentu saja harus dipantau dan dievaluasi dengan saksama. Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang didalamnya terdapat aktivitas interaksi yang berlangsung di tengah pendidik dan pembelajar. Pendidikan sangat membutuhkan fasilitator. Seorang fasilitator Pendidikan harus mampu mengembangkan suasana yang mendukung untuk pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikkan. Peserta didik akan mempelajari sesuatu lewat perjalanan yang pernah mereka dapatkan sebelumnya. Ini serupa dengan penelitian yang dijalankan oleh Primayana et al (2019) yang menyatakan bahwa kedudukan pengalaman belajar paling tinggi adalah pengalaman yang dihasilkan melalui kontak langsung dengan lingkungan sekitar. Selain membutuhkan media pembelajaran, peserta didik juga memerlukan adanya bahan ajar. Menurut Miarso (2020) sumber belajar meliputi berbagai elemen seperti pesan, individu, alat, teknik, bahan dan juga lingkungan baik secara terpisah maupun dalam kombinasi.

Sumber belajar memberikan banyak manfaat pada peserta didik, misalnya: (1) Memungkinkan penyelidikan potensi tersembunyi pada pelajar yang sebelumnya belum terlihat, (2) Mendukung kelanjutan proses pembelajaran sambil memastikan adanya penyerapan dan penerapan pengetahuan dapat dilakukan dengan mudah, dan (3) Seseorang memiliki kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dengan kecepatan yang ditentukan sendiri dan dalam batasan temporal yang ada. Peranan sumber belajar cukup erat hubungannya dengan pola pembelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran IPS sendiri, peserta didik dituntut untuk menghafal dan juga mengerti setiap materi yang diajarkan.

Materi Pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang didalamnya terdapat unsur mata pelajaran lain seperti ekonomi, sejarah dan geografi serta ilmu sosial lainnya. Capaian pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah (1) Memberikan pengetahuan tentang ilmu sosial kepada siswa yang bermanfaat bagi kehidupan sosial mereka di masa depan; (2) Menyampaikan pengetahuan kepada para pembelajaran dalam mempertajam keterampilan mereka untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan merumuskan alternatif dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang akan timbul dalam kehidupan bermasyarakat; (3) Menyajikan pemahaman kepada pelajar tentang kemampuan untuk berinteraksi dengan masyarakat; (4) Dapat menyediakan pengetahuan mengenai kesadaran, sikap mental yang positif, dan keahlian dalam memanfaatkan lingkungan; (5) Menyajikan pemahaman akan kemampuan

untuk meningkatkan pemahaman dan keilmuan mengenai ranah sosial dalam perkembangan kehidupan, masyarakat, dan kemajuan teknologi.

Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri merupakan sebuah hasil perpaduan beragam domain akademik, mulai dari kajian humanistik hingga ranah-ranah matematika dan empiris ilmu alam hingga ke spiritual dalam agama termasuk sekalipun. Materi yang diajarkan di mata pelajaran IPS sendiri tidak lepas dari beberapa *problem* sosial yang terdapat di masyarakat. Tujuan utamanya yaitu untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi di antara para siswa mengenai dilemma-dilema sosial yang ada di masyarakat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menavigasi melalui situasi-situasi yang rumit tersebut. Adapun tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Rosyad & Zuchdi (2021), dapat dirumuskan bahwa IPS dipergunakan dalam mengembangkan, dan membimbing potensi peserta didik agar: (1) Menjadi subjek yang patut dicontoh dalam ranah kewarganegaraan; (2) Membangun pemahaman akan prinsip-prinsip dasar dalam interaksi sosial; (3) Membangun kapasitas untuk pemikiran kritis yang penuh dengan kebijaksanaan dan keterampilan penyelidikan sangat penting untuk memahami, menangani, dan mengarungi persoalan-persoalan sosial; (4) Menetapkan dedikasi pada substansi kemanusiaan dan secara aktif terlibat dalam memajukan etos yang terhormat dan warisan budaya Indonesia; (5) Meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dan terlibat secara kooperatif di beragam ranah sosial yang kompleks, meliputi *domain local*, *regional*, dan *global*.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas IV SDN Karangtengah 4 Kota Blitar pada tanggal 16 Maret 2025, ditemukan bahwa permasalahan telah terjadi pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS sebenarnya sudah menggunakan bahan ajar berupa LKPD, buku cetak dan *flipbook*. Permasalahan ini kami temukan melalui wawancara bersama Ibu Lucia selaku wali kelas 4. Masalah ini juga diperkuat dengan bukti ulangan harian peserta didik kelas IV yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 20%. SDN Karangtengah 4 Kota Blitar sendiri menerapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70. Apabila di bawah nilai tersebut maka peserta didik dinyatakan belum lulus dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Sedangkan yang menjadi kesulitan guru dalam memberikan materi kepada siswa yakni menjadikan siswa lebih paham pada topik “Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Pada Materi IPS Kelas IV”.

Pengembangan ini diperlukan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV. Untuk mendukung pemahaman siswa materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya, maka penulis membuat bahan ajar berupa *flipbook online* agar meminimalisir penggunaan kertas dan juga mempermudah siswa dalam melakukan sebuah pembelajaran. Banyak siswa yang lebih sering memegang *handphone* atau alat komunikasi lainnya dibandingkan dengan membaca sebuah buku.

METODE

Penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Sekolah Dasar yang menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Maydiantoro (2021) mengemukakan bahwa penelitian R&D ialah sebuah metode penelitian yang memiliki tujuan dalam mengembangkan serta menguji sebuah produk yang akhirnya akan dikembangkan di dunia pendidikan. Pengembangan dianggap sebagai pemeriksaan sistematis tentang desain, pengembangan dan evaluasi program pembelajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validasi, praktikalitas dan efektivitas. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan modifikasi produk yang telah ada di dalam dunia Pendidikan. Pengembangan yang dilakukan ialah pengembangan terhadap buku yang nantinya dimodifikasi menjadi lebih modern dan bisa diakses secara *online*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ini menggunakan pengembangan ADDIE. Menurut Wicaksana et al (2019) tahapan model pengembangan ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yakni Reiser dan Molenda. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. *Analysis*, yakni melakukan analisis sesuai keutuhan, mengidentifikasi produk, mengidentifikasi isi/materi, dan juga mengidentifikasi lingkungan serta strategi pembelajaran.
2. *Design*, yakni melakukan rancangan konsep produk, merancang perangkat pengembangan, serta memberikan petunjuk penerapan desain produk.
3. *Development*, yakni melakukan pengembangan perangkat produk, membuat produk sesuai struktur model dan membuat instrument dalam mengukur kinerja produk.
4. *Implementation*, yakni menggunakan produk dalam pembelajaran, melihat Kembali tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik.
5. *Evaluation*, yakni melihat Kembali dampak pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur ketercapaian siswa, serta mencari informasi yang bisa membuat peserta didik mencapai hasil.

ADDIE sangat cocok digunakan dalam sebuah penelitian pengembangan ini karena dapat menciptakan sebuah produk, menguji efektivitas, sangat mudah digunakan, fleksibel dan memiliki cara yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yang dinilai dapat menjadikan produk bahan ajar bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

HASIL

Penelitian pengembangan bahan ajar *Flipbook Online* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya kelas IV sekolah dasar telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025 di SDN Karangtengah IV Kota Blitar. Untuk menunjukkan adanya keefektifan bahan ajar tersebut maka menggunakan lembar *pre-test-post-test*. Lembar ini kemudian dihitung menggunakan rumus N-gain, yang kemudian menghasilkan data peningkatan ataupun penurunan hasil belajar tiap individu siswa. Berdasarkan perhitungan nilai N-gain dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa sebesar 0,47 yang dikategorikan dalam kriteria sedang. Menurut Purnomo et al (2024), pelaksanaan uji coba dalam penelitian ini menggunakan KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang digunakan oleh sekolah yakni 70. Kemudian menghitung ketuntasan klasikal siswa, maka dapat diperoleh bahwa ketuntasan klasikal siswa di kelas ini sebanyak 95%.

Untuk mengetahui adanya pengaruh dari bahan ajar Flipbook Online dilihat menggunakan uji-t berpasangan.

Tabel 1. Uji-t Berpasangan

Paired Samples Test										
Pair	PRE TEST - POST TEST	Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
1		-8.75000	5.36697	1.09553	-11.01627	-6.48373	-7.987	23	<.001	<.001

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji-t berpasangan yakni <0,05 sehingga, pengambilan Keputusan yakni H0 ditolak dan H1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *Flipbook Online* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan bahan *Flipbook Online* dikatakan efektif digunakan pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.

Pembahasan hasil pada penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang tertera pada bab 1 yakni bagaimana kevalidan, bagaimana keefektifan dan juga bagaimana kepraktisan bahan ajar *flipbook online* sebagai sumber pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya kelas

IV sekolah dasar. Sebelum hasil tersebut dicapai, maka perlu diuraikan beberapa tahapan yang dilakukan berdasarkan analisis data yang dilakukan.

Sebelum melakukan penelitian, tahapan pertama yang dilakukan adalah menguji instrumen. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas terhadap bahan ajar yang akan digunakan. Hal ini bertujuan agar instrumen yang digunakan pada saat penelitian dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Uji validitas bahan ajar ini diuji oleh Ramadhan Habibie, M. Pd. Hasil validasi ini mendapat skor 80 dari maksimalnya adalah 100 dan dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi.

Kemudian uji validitas materi, tahapan ini dilakukan untuk menguji apakah materi yang dipergunakan dalam bahan ajar tersebut layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji validitas materi ini diuji oleh Ulfi Aminatuz Zahroh, M. Pd. Hasil validasi materi ini mendapat skor 81,5 dari total maksimal skor adalah 100 dan dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi. Kemudian dilakukan uji validitas terhadap soal *pre-test* dan *post-test* oleh validator ahli. Hasil dari validasi soal tersebut adalah 49 dari total skor maksimal 50 dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam uji coba produk.

Selanjutnya melaksanakan penelitian di SDN Karangtengah IV Kota Blitar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025. Penelitian tersebut dilakukan sesuai dengan kebutuhan peneliti dan didampingi oleh guru kelas. Penelitian ini hanya dilakukan di satu kelas saja yakni kelas IV. Soal *pre-test* akan diberikan sebelum siswa mendapat perlakuan dan soal *post-test* akan diberikan setelah siswa mendapat perlakuan. Kemudian hasil pengerjaan soal *pre-test-post-test* oleh siswa tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan siswa dalam menggunakan bahan ajar tersebut.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengambilan data. Pengambilan data ini dilakukan melalui proses perolehan nilai *pre-test-post-test* yang kemudian dianalisis menggunakan rumus N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Perhitungan tersebut menghasilkan skor 0,47 yang artinya terdapat peningkatan siswa sebesar 0,47 dan masuk dalam kategori sedang. Setelah mengetahui hasil dari analisis menggunakan rumus N-gain, kemudian dilakukan perhitungan ketuntasan klasikal berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan penilaian tersebut, diperoleh skor sebanyak 95% yang artinya ketuntasan dalam kelas tersebut sebanyak 95%.

Setelah dilaksanakan perhitungan ketuntasan klasikal, kemudian dilakukan perhitungan menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample Test*) untuk mengetahui perbedaan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar *Flipbook Online*. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 81,46 dan rata-rata *post-test* sebesar 90,21. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 8,75 poin setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar -7,987 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-

tailed) sebesar 0,001 atau $p < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi V32 terbaru dengan asumsi data berdistribusi normal.

Dalam proses pembelajaran, pastinya peneliti melaksanakan tanya jawab bersama siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan oleh peneliti sebelumnya. Peserta didik sangat antusias setelah lembar respon peserta didik dibagikan. Mereka dengan aktif mengerjakan soal yang telah dibagikan.

PEMBAHASAN

Sebelum mendapatkan hasil peningkatan pada siswa, dilakukan kegiatan validasi bersama beberapa ahli, seperti ahli materi dan ahli bahan ajar. Proses uji validasi materi ini diujikan kepada ahli yang telah memenuhi syarat sebagai validator, yang akan memvalidasi materi, yakni kesesuaian isi dengan KI, kesesuaian isi dengan KD, kesesuaian isi materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi materi dengan indikator dalam RPP, kebenaran materi yang disajikan dalam media, kedalaman isi materi sesuai dengan karakteristik siswa, kejelasan isi materi dalam RPP dan bahan ajar yang sesuai, materi yang disajikan tidak keluar konteks kompetensi dasar, penggunaan kalimat dalam materi mudah dipahami, kelengkapan materi pada bahan ajar untuk pembelajaran sudah terpenuhi, kesesuaian gambar yang dipilih dengan materi, kejelasan audio dalam penyampaian, dan dilengkapi unsur 3D sehingga menarik perhatian siswa.

Hasil persentase yang diperoleh dalam perhitungan diatas adalah 81,5% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam bahan ajar ini layak diuji coba tanpa revisi. Hasil tersebut dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran tanpa adanya revisi sesuai dengan tabel persentase kelayakan materi. Kemudian, soal *pre-test-post-test* juga perlu diuji oleh validator materi. Soal tersebut berkaitan dengan kesesuaian soal, kejelasan materi, pilihan jawaban yang tersedia, dan juga penggunaan kalimat serta tanda baca dalam penulisan soal. Hasil perolehan persentase kelayakan soal *pre-test-post-test* yaitu 98% dengan kategori sangat layak digunakan dalam uji coba produk. Dengan demikian, soal *pre-test* dan *post-test* ini bisa digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Selain melakukan uji validator materi, dilakukan juga pengujian pada bahan ajar yang dikembangkan. Pengujian ini dilakukan oleh ahli validator bahan ajar yakni Bapak Ramadhan Habibie. Beberapa indikator yang digunakan dalam memvalidasi bahan ajar ini adalah penggunaan kalimat dan bahasa, tampilan (bisa berupa warna, gambar dan ilustrasi), tata letak penulisan, alur kerja yang mudah dipahami, dan kemudahan penggunaan bahan ajar. Berdasarkan hasil validasi bahan ajar oleh validator ahli, maka diperoleh skor 80% dan dapat dikategorikan layak diuji coba tanpa revisi.

Selanjutnya yakni tahap uji coba produk. Tahapan pertama yang dilakukan adalah mencari hasil respon peserta didik. Dalam mencari hasil respon ini, peneliti memberikan lembar angket sebanyak 8 pernyataan dengan peroleh skor dari 1 hingga 5 yang menggunakan skala *likert*. Maka dapat diperoleh hasil bahwa 9 dari 24 siswa memberikan skor maksimal yaitu 40, sementara 13 siswa memberikan nilai 39 dan sebanyak 2 siswa memberikan nilai 36. Keseluruhan skor total dari jumlah poin pertanyaan yaitu 960. Dapat dilihat bahwa peroleh persentase kepraktisan atau kemenarikan bahan ajar *Flipbook Online* sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Kemudian tahapan kedua dari uji coba produk adalah mencari hasil respon guru. Guru diberikan pernyataan sebanyak 25 dengan skor 1 hingga 5 menggunakan skala *likert*. Maka diperoleh persentase skor sebanyak 95% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan tahap uji coba produk, kemudian mencari hasil tes. Hasil tes pertama yang akan dicari adalah mencari nilai *pre-test-post-test* menggunakan rumus *N-gain*. Soal *pre-test-post-test* masing-masing sebanyak 20 soal dan menggunakan skor 1 hingga 5 berdasarkan skala *likert*. Hal ini bertujuan untuk mengukur adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam perhitungan tersebut diperoleh 0,47, sehingga dinyatakan bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 0,47 dalam kategori sedang. Selanjutnya akan dihitung ketuntasan klasikal berdasarkan KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Dari perhitungan ketuntasan klasikal mendapat skor sebesar 95% yang artinya bahwa 95% siswa kelas IV telah menuntaskan pembelajaran.

Untuk mengukur adanya pengaruh dari bahan ajar *Flipbook Online*, kemudian dilakukan uji-t berpasangan, dengan tujuan mengetahui perbedaan siswa sebelum dan sesudah diberikan bahan ajar. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari uji-t berpasangan yakni $<0,05$ sehingga, pengambilan Keputusan yakni H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *Flipbook Online* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan bahan *Flipbook Online* dikatakan efektif digunakan pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.

Dalam melakukan pembelajaran IPS, khususnya pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya, menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung mengalami kebosanan yang mengakibatkan siswa malas untuk menemui pembelajaran ini kembali di hari mendatang. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah memberikan mereka alternatif pembelajaran, seperti penggunaan *Flipbook Online*. Penggunaan bahan ajar ini cenderung memberikan dampak positif bagi peserta didik yang menggunakannya. Selain dapat digunakan di sekolah melalui komputer, bahan ajar ini juga bisa digunakan dimana saja menggunakan *gadget*. Akan tetapi, salah satu kendala yang cukup krusial adalah penggunaan internet yang diwajibkan untuk digunakan dalam penggunaan bahan ajar ini. Pasalnya beberapa siswa masih ada yang tidak memiliki kuota internet untuk dapat membuka bahan ajar ini. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, bisa dilihat bahwa ada perbedaan yang terjadi sebelum

dan sesudah penggunaan bahan ajar *Flipbook Online* oleh peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan dalam menunjang pembelajaran di sekolah maupun di rumah pada siswa kelas IV SDN Karangtengah IV Kota Blitar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait dengan pengembangan bahan ajar *Flipbook Online* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Flipbook Online dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji-t berpasangan menggunakan analisis SPSS versi V32 terbaru. Hasil yang diperoleh dari adanya perhitungan tersebut adalah nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 atau $p < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,47 dimana hal ini dinyatakan siswa mengalami peningkatan belajar dengan kategori sedang.

REFERENSI

- Ahmadi, A. (2018). *Ilmu Sosial Dasar: Mata Kuliah Dasar Umum*. Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (2021). *Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals* (Number V. 1). Longmans, Green. <https://books.google.co.id/books?id=1wjuaaaamaaj>
- Dale, H. H.-N. (2019). Address Of The President Sir Henry Dale, Om, Gbe, At The Anniversary Meeting, 30 November 1945. *Proceedings Of The Royal Society Of London. Series B-Biological Sciences*, 133(871), 123–139.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2020). Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna. *Pt Refika Aditama. Bandung*.
- KEMDIKBUD. (2023). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA%0ANOMOR 20 TAHUN 2003*
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Miarso, Y. (2020). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari minat outdoor pada siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72–79.
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Rosyad, A. M., & Zuchdi, D. (2021). Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 79–92.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48–59.