

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA (KEBUDI) BERBASIS *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERMUATAN
WARISAN BUDAYA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS III SD NO 1 KEROBOKAN KELOD**

Oleh:

Ni Putu Dea Ryastina Soka, NIM 2111031157

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan atas permasalahan kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya di lingkungan sekitar sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa serta berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran KEBUDI, (2) mengetahui kelayakan kelayakan media pembelajaran KEBUDI, (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran KEBUDI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dan subjek dalam penelitian ini yakni tiga orang ahli dan 28 orang siswa kelas III SD No. 1 Kerobokan Kelod. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan non tes dengan instrumen berupa wawancara, angket/kuisisioner, dan tes. Data kemudian dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rancang bangun media pembelajaran KEBUDI yakni berupa *flipbook* interaktif dilengkapi dengan komponen seperti: tampilan awal, identitas pengembang, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, evaluasi dan *games*, serta penutup yang digambarkan melalui *flowchart* dan *storyboard* yang merupakan gambaran alur dari model pengembangan ADDIE, (2) hasil uji kelayakan media pembelajaran KEBUDI layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan: (a) hasil *review* ahli isi mata pelajaran memperoleh skor 95% (sangat baik), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran memperoleh skor 93,75% (sangat baik), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran memperoleh skor 95% (sangat baik), (d) hasil uji coba perorangan memperoleh skor 98% (sangat baik), (e) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 99,11% (sangat baik), serta (3) hasil uji efektivitas memperoleh t_{hitung} sebesar 3,801, sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 28 - 1 = 27$ adalah 2,052. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,801 > 2,052$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa rerata hasil *post-test* siswa lebih dari atau sama dengan nilai KKTP sesudah digunakan produk Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia (KEBUDI) berbasis *Flipbook* Interaktif bermuatan Warisan Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas III SD No. 1 Kerobokan Kelod.

Kata Kunci: Media pembelajaran, KEBUDI, *Flipbook* Interaktif, Warisan Budaya, Pendidikan Pancasila

**DEVELOPMENT OF INDONESIAN CULTURAL DIVERSITY (KEBUDI)
LEARNING MEDIA BASED ON INTERACTIVE FLIPBOOKS WITH
CULTURAL HERITAGE CONTENT IN PANCASILA EDUCATION
SUBJECT IN GRADE III OF SD NO. 1 KEROBOKAN KELOD**

By:

Ni Putu Dea Ryastina Soka, NIM 2111031157

Primary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study is based on the problem of the lack of innovation in the use of learning media related to cultural diversity in the surrounding environment, which affects the level of student knowledge and has an impact on low student learning outcomes. This study aims to (1) describe the design of KEBUDI learning media, (2) determine the feasibility of KEBUDI learning media, (3) determine the effectiveness of KEBUDI learning media. This study is a development research using the ADDIE model and the subjects in this study were three experts and 28 grade III students of SD No. 1 Kerobokan Kelod. Data collection methods use tests and non-tests with instruments in the form of interviews, questionnaires, and tests. The data is then analyzed through qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis, and inferential statistical analysis. The results of the study indicate that (1) the design of the KEBUDI learning media in the form of an interactive flipbook is equipped with components such as: initial display, developer identity, menu, instructions for use, learning objectives, materials, learning videos, evaluations and games, and a conclusion that is described through a flowchart and storyboard which is a depiction of the flow of the ADDIE development model, (2) the results of the KEBUDI learning media feasibility test are suitable for use in the learning process based on: (a) the results of the subject content expert review obtained a score of 95% (very good), (b) the results of the learning design expert review obtained a score of 93.75% (very good), (c) the results of the learning media expert review obtained a score of 95% (very good), (d) the results of the individual trial obtained a score of 98% (very good), (e) the results of the small group trial obtained a score of 99.11% (very good), and (3) the results of the effectiveness test obtained a t count of 3.801, while the t table with a significance level of 5% and $dk = 28 - 1 = 27$ is 2.052. This shows that tcount is greater than ttable ($3.801 > 2.052$), so H_0 is rejected. This shows that the average post-test results of students are more than or equal to the KKTP value after using the Indonesian Cultural Diversity Learning Media (KEBUDI) product based on Interactive Flipbooks containing Cultural Heritage in Pancasila Education Subjects in Class III of SD No. 1 Kerobokan Kelod.

Keywords: *Learning media, KEBUDI, Interactive Flipbook, Cultural Heritage, Pancasila education*