

Implementasi Media Lapbook Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Materi Budaya Daerah Indonesia Di SDN 1 Bumi Arum

Asyifa Kurnia Dinti¹, Annisa Dwi Cahyani², Arlinda Hartri Ningrum³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

asyifasw11@gmail.com, annisadwicahyani0408@gmail.com, arlindahartrinigrum010404@gmail.com

Abstrak

Implementasi media lapbook dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan media sebagai sarana yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang bersifat teoritis dan cenderung monoton. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi beberapa tahapan inti, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan revisi produk. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Bumi Arum. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media lapbook yang dirancang layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi budaya daerah Indonesia. Dengan visual yang menarik dan penyajian materi yang interaktif, lapbook memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media lapbook sebagai alternative media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, lapbook, pendidikan pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri siswa sebagai warga negara yang cinta akan tanah air, menghargai keberagaman, dan , dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa. Salah satu materi penting dalam mata pelajaran pendidikan pancasila adalah budaya daerah Indonesia yang mengajarkan tentang kekayaan tradisi, adat istiadat, bahasa,, serta nilai-nilai kearifan lokal dari berbagai daerah di Nusantara. Sayangnya, pembelajaran budaya daerah Indonesia seringkali disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan media cetak yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media lapbook menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut. Lapbook merupakan media visual berbentuk buku lipat yang dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik melalui elemen-elemen seperti gambar, ilustrasi, pertanyaan refleksi, dan aktivitas kreatif. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal seperti flipbook dan e-booklet dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada materi yang berkaitan dengan identitas budaya (Rosmalia, Wahidin, & Abidin, 2023; Yani & Setiawan, 2024).

Namun, pengembangan media lapbook yang secara spesifik difokuskan pada pembelajaran budaya daerah Indonesia dalam konteks mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) masih terbatas. Padahal, peningkatan ini memiliki potensi besar untuk menjembatani pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan melalui pendekatan yang lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media lapbook yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) kelas V pada materi budaya daerah Indonesia, serta mengkaji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode research and development (R&D), yakni pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat keefektifannya. Menurut Sukmadinata (2015:164), research and development merupakan suatu proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan tidak selalu berupa benda fisik atau alat pembelajaran seperti buku, modul, atau media di kelas dan laboratorium, tetapi juga dapat berbentuk perangkat lunak, seperti aplikasi komputer untuk pengolahan data, program pembelajaran, sistem perpustakaan, hingga model-model dalam bidang pendidikan, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 1 Bumi Arum Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pringsewu sebanyak 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Sejalan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode pengumpulan data atau

instrumen penelitian berupa wawancara, dan angket (Suharsimi Arikunto, 2010:264). Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif bersumber dari hasil wawancara dengan guru, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahan ajar, serta melalui angket yang diisi oleh siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Keefektifan media Lapbook diperoleh dari hasil pengisian angket respon guru kelas, angket respon peserta didik dalam. Uji coba dilakukan peneliti dikelas V SDN 1 Bumi Arum dengan tujuan untuk mengetahui respon guru kelas dan respon peserta didik. sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Angket Respon Guru Kelas V SDN 1 Bumi Ratu

No	Pertanyaan	Presentase	Kriteria
1	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi yang ada	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
2	Materi pada Lapbook sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
3	Materi pada Lapbook sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
4	Materi pada Lapbook disajikan secara runtut	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
5	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
6	Ilustrasi yang disajikan disesuaikan dengan materi pada modul	$\frac{3}{4} \times 100\%$	Layak
7	Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan peserta didik	$\frac{3}{4} \times 100\%$	Layak
8	Bahasa yang digunakan pada media Lapbook mudah dipahami oleh peserta didik	$\frac{3}{4} \times 100\%$	Layak
9	Media Lapbook dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
10	Tampilan desain, warna, gambar disajikan sesuai dengan kebutuhan materi	$\frac{4}{4} \times 100\%$	Sangat layak
$Presentase = \frac{\sum skor\ total}{\sum total\ skor\ ideal} \times 100\% = \frac{97}{40} \times 100\% = 92,5\%$			Sangat layak

Hasil angket respon guru kelas di kelas V SDN 1 Bumi Arum mendapat skor presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya dijabarkan hasil angket respon peserta didik dikelas V SDN Bumi Arum sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Angket Respon peserta didik kelas V SDN 1 Bumi Ratu

No	Nama	Presentase	Kriteria
1	Aprilia Riska	82,5%	Sangat layak
2	Yoga Pratama	90%	Sangat layak
3	Endi Arya	85%	Sangat layak
4	Komalasari	97,5%	Sangat Layak
5	Putra Prabekti	85%	Sangat layak
6	Tri Ayu Lestari	90%	Sangat layak
7	Shinta Permata sari	90%	Sangat layak
8	Dewi saputri	92%	Sangat layak
9	Mawar Febi	90%	Sangat layak
10	Indah Rahayu	90%	Sangat layak
11	Intan Dewi Setiana	90%	Sangat layak
12	Septa Anggelia	75%	Layak
13	Nurlaila Permata	92%	Sangat layak
14	Siska Mei	72%	Layak
15	Meilani Putri	75%	Layak
16	Laras ayu	90%	Sangat layak
17	Rio Irawan	95%	Sangat layak
18	Syahril Sidiq	95%	Sangat layak
19	Wahyu saputra	95%	Sangat layak
20	Sandi saputra	85%	Sangat Layak
21	Ahmad Faisal	82%	Sangat layak
22	Agus Prabekti	77%	Layak
$Presentase = \frac{\sum skor\ total}{\sum total\ skor\ ideal} = \frac{810}{960} \times 100\% = 85,31\%$			Sangat layak

Produk lapbook memiliki keunggulan yang terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kapanpun dan dimanapun. Bahan produk lapbook dikemas dalam bentuk papan yang berisi mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi budaya daerah Indonesia yang mengacu pada berbagai macam budaya daerah yang ada diseluruh wilayah Indonesia. Produk lapbook memuat berbagai macam tarian tradisional, baju adat, alat musik tradisional, makanan tradisional, macam-macam agama, serta berbagai macam rumah adat suku budaya Indonesia. Lapbook ini merupakan media fisik yang dapat bertahan lama dan mudah dibuat oleh guru maupun peserta didik. Lapbook didesain secara menarik dengan disajikan tampilan berbagai macam gambar-gambar terkait berbagai macam budaya daerah yang ada di Indonesia dapat digunakan sebagai penunjang materi yang terkandung pada nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat memahami materi dengan mudah. Sedangkan untuk guru media lapbook ini dapat menjadi bahan ajar pendamping dan referensi yang digunakan oleh guru terkait materi Budaya Daerah di Indonesia. Pernyataan tersebut sejalan dengan kriteria media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:74–76), salah satunya mencakup aspek kepraktisan, fleksibilitas, dan ketahanan. Artinya, media yang digunakan idealnya bisa dimanfaatkan di berbagai tempat dan waktu, menggunakan peralatan yang tersedia di lingkungan sekitar, serta mudah dibawa atau dipindahkan sesuai kebutuhan.

Data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh melalui validasi dari ahli media, ahli materi pembelajaran, serta hasil angket yang diisi oleh guru. Validasi dari ahli media bertujuan untuk menilai mutu media dalam bentuk lapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik budaya daerah di Indonesia. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media mencakup enam aspek utama, yaitu: (a) format, (b) daya tarik, (c) bentuk dan ukuran, serta (d) konsistensi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pertama, diperoleh skor sebesar 96,2% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator media kedua memberikan penilaian sebesar 98,7% dengan kategori yang sama. Hal ini menandakan bahwa media lapbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, validasi oleh ahli materi pertama dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana kelayakan isi materi dalam media lapbook yang membahas topik budaya daerah di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penilaian oleh ahli materi tersebut mencakup lima aspek utama, yaitu: (a) self instructional, (b) self contained, (c) stand alone, (d) adaptif, dan (e) user friendly. Hasil validasi dari ahli materi pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,2%, sedangkan ahli materi kedua memberikan nilai 93,6%. Keduanya masuk dalam kategori “Sangat Layak”, yang mengindikasikan bahwa materi dalam media tersebut berkualitas tinggi dan sesuai untuk digunakan.

Setelah proses validasi media dan materi selesai, peneliti melanjutkan dengan pengumpulan data melalui angket tanggapan dari guru kelas V, Ibu Apri Wulandari, S.Pd, serta 22 siswa kelas V. Hasil tanggapan dari guru menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92,5% dan dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Sementara itu, penilaian dari siswa menghasilkan nilai sebesar 85,31% yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Temuan ini menegaskan bahwa bahan ajar digital berbasis Profil Pelajar Pancasila kelas V dinilai valid, layak digunakan, dan mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil angket dari 22 siswa kelas V SDN 1 Bumi Ratu menunjukkan angka 85,31% dengan kriteria “Sangat Layak”. Penilaian ini mencakup berbagai indikator seperti daya tarik produk lapbook, kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, warna yang menarik, dan gambar yang relevan. Terpenuhinya indikator-indikator ini membantu siswa dalam memahami materi, khususnya terkait keragaman budaya daerah di Indonesia dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitiandan pembahasan pada penelitian maka dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media lapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi budaya daerah di Indonesia diambil kesimpulan sebagai berikut:

Media Lapbook pada matapelajaran pendidikan Pancasila dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Melalui lima tahap yakni analisis meliputi tahap analisis pembelajaran dan kebutuhan siswa, tahap desain meliputi desain bahan ajar yang akan dikembangkan, tahap ketiga pengembangan meliputi draft awal produk media, validasi ahli dan uji coba lapangan dan implementasi media lapbook dalam proses pembelajaran. Penulis mengembangkan media lapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD. Media Lapbook ini disusun berdasarkan kebutuhan, kondisi sekolah dimana media lapbook untuk kelas V masih terbatas, dimana guru terbatas mendapatkan referensi media pembelajaran pada saat menjelaskan mata pelajaran. Pendidikan Pancasila dalam materi mengenal Budaya daerah di Indonesia. Media Lapbook dikemas dalam bentuk papan berwarna dan bergambar, media lapbook memuat gambar, tulisan dan didesain secara menarik dengan disajikan tampilan gambar yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Produk media Lapbook dinyatakan valid dan layakdigunakan. Hal ini ditunjukan oleh penilaian ahli yakni validasi bahan ajar digital dengandengan hasil angket yang diperoleh. Media Lapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V hasil validasi dari dosen ahli materi diperoleh 93,6% dan hasil validasi dari dosen materi. Hasil validasi dari dosen ahli media diperoleh 98,7%. Hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan pada penilaian guru kelas V SDN 1 Bumi Ratu diperoleh 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas V SDN 1 Bumi Ratu yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital flipbook empowerment as a development means for history learning media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266–276. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122> e-journal.unmas.ac.id+6eduvest.greenvest.co.id.submitjurnal.id+6prosiding.unipma.ac.id+6
- Apdelmi Team. (2025). Efektivitas bahan ajar sejarah interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman budaya siswa. *Entita: Jurnal Pendidikan*, X(Y).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, et al. (2023). Development of flipbook teaching materials based on local wisdom on environmental and health topics in elementary schools. *ResearchGate*. (6 months ago)
- Chayati, I. (2025). The development of flipbook-based learning media on Indonesian soup and soto in vocational education. *Atlantis Press*. <https://www.atlantis-press.com/article/126009630> atlantis-press.com
- Damayanti, A., Setiawan, A., & Hartiningsari, D. P. (2024). Pengembangan interactive e-comic berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Inggris. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 83–89.
- Isdaryanti, H. L., Erni, S., & Barokah, I. (2023). Development of local culture-based pop-up book media to improve reading literacy (grade V). *International Journal of Research and Review*, 10(2), 197–204. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230225> academia.edu
- JPPIPA Team. (2023). Science e-book containing gamelan’s local wisdom based on STEAM-POE. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4791–4800.
- Pigai, F. Y. P., et al. (2024). Development of flipbook-based pantun digital teaching materials. *JIEEd*, X(Y), 18 March 2025.
- Putri, F. Y. P. (2024). Development of flipbook media to improve learning outcomes in primary science subjects (plant parts). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(8), 7937. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7937> researchgate.net+1pdfs.semanticscholar.org+1
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan e-book interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16–22. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27> prosiding.unipma.ac.id+6researchgate.net+6e-journal.unmuhkupang.ac.id+6

- Telang 1 Team. (2024). E-Book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya kelas 5 SDN Telang 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *X*(Y), 83–89.
- Unmas Team. (2023). Pengembangan e-book tematik integratif berbasis game dan animasi untuk kearifan lokal dan budaya Bali. *Pilar: Jurnal*, *X*(Y).