

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Melalui pendidikan, potensi dan minat seseorang dapat dikembangkan lebih lanjut¹. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara terencana untuk memberikan layanan atau strategi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran yang disusun untuk memotivasi siswa agar aktif dalam mencari pemahaman yang menekankan pada proses penggalan pengetahuan oleh siswa daripada sekadar memberikan pengetahuan secara langsung kepada mereka². Pembelajaran abad-21 semestinya dapat mempersiapkan generasi masa kini agar siap menghadapi tuntutan kehidupan pada periode ini³. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang memotivasi dan relevan bagi siswa. Hal ini juga menantang pendidik untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan efektif bagi siswa⁴.

Pembelajaran di abad-21 yang lebih mengedepankan pemberdayaan teknologi membutuhkan kemampuan edukasi digital yang tinggi. Di era digital ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan modern. Teknologi bukan lagi sesuatu yang langka, hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan, masyarakat, budaya, olahraga, ekonomi, dan politik, memanfaatkan teknologi canggih untuk mencari informasi dan menjalankan berbagai aktivitas⁵. Dalam hal ini, teknologi mampu memberikan banyak kelebihan dalam meringankan tugas yang mana tetap pada rambu-rambu yang berlaku, sehingga sebagai pendidik diperlukannya edukasi

¹ Rizky Cahyaningtyas dan Anatri Desstya, 'Student's Science Literacy in Science Learning at Elementary School', *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 15.1 (2024), 1–14.

² Kurniawati Reni Wuldanari, Sarkadi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Integratif dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12.2 (2019), 139–46.

³ Fauzana Gazali dan I Wayan Dasna, 'Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Kimia', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.3 (2023), 1401–10.

⁴ Nursella, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2.1 (2024), 77–88.

⁵ Dina Azhari dan lainnya, 'Dampak Positif Edukasi Masyarakat di Era Digital', *Sanskara Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1.2 (2024), 76–79.

digital menjadi salah satu hal yang krusial untuk dimiliki yang bisa diimplementasikannya dalam bentuk media yang menarik berbasis digital kepada siswa. Menurut salah satu teori perkembangan kognitif dari Piaget, siswa pada tingkat sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret⁶. Berdasarkan teori ini, siswa dapat memahami suatu objek jika objek tersebut disajikan dalam konteks yang bersifat nyata dan konkret.

Menurut hasil penelitian Setiawan⁷ bahwa guru perlu mendorong motivasi dan minat peserta didik didalam kelas. Penting untuk terus menginspirasi dan menarik minat siswa agar mereka tetap termotivasi dalam proses pembelajaran, serta dapat mengembangkan bakat dan keahlian yang dimiliki. Pembelajaran di sekolah dasar saat ini, perlu menggunakan bantuan dari teknologi untuk melakukan proses pembelajaran dan tentunya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui perkembangan di abad-21, kemajuan teknologi menjadi salah satu ranah utama dalam penelitian kali ini. Memiliki pemahaman dalam teknologi merupakan hal yang terpenting untuk bisa menambahkan wawasan dalam pembelajaran. Sebuah pembelajaran akan berjalan efektif jika seluruh perangkat pembelajaran mulai dari para siswa hingga guru, sudah mampu menguasai teknologi terutama perangkat yang digunakan saat pembelajaran saat itu.

Pancasila dipandang sebagai sesuatu yang sakral, di mana setiap warga negara dikenal yang memiliki pluralitas dan tingkat toleransi yang tinggi⁸. Namun, banyak warga negara Indonesia hanya melihat Pancasila sebagai dasar negara atau ideologi tanpa memahami dan menerapkan makna serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari⁹. Pada salah satu pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar mempelajari sikap dalam Pancasila merupakan pembelajaran yang juga membutuhkan karakter kewarganegaraan pada kecakapan abad-21.

⁶ F. Ibda, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904.

⁷ 'Keterampilan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radece di Sekolah Dasar : *Systematic Literature Review*', *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5.2 (2022), 133.

⁸ M.Pd. Drs. Wartoyo, *Filsafat dan Ideologi Pancasila: Teori, Kajian dan Isu Kontemporer* (UP: Unisri Press, 2020).

⁹ Yohana R. U. Sianturi dan Dinie Anggraenie Dewi, 'Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari dan Sebagai Pendidikan Karakter', *Jurnal Kewarganegaraan*, 5.1 (2021), 222–31.

Penerapan media yang kurang tepat menyebabkan siswa tidak mampu memahami dalam penerimaan materi. Urgensi dari karakter Pancasila yang seringkali mulai tersingkirkan yakni untuk mewujudkan transformasi pembelajaran yang sebelumnya bersifat individualis menjadi pembelajaran abad 21 yang menanamkan nilai keagamaan, semangat gotong royong, nilai integritas, mandiri, dan nasionalis¹⁰. Oleh karena itu sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi media pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta kreatif dan efektif dalam pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan¹¹.

Pada kenyataannya hasil dari pengamatan proses pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah, banyak siswa yang mengejek temannya ketika terjadi perbedaan agama, suku, dan budaya saat interaksi di kelas. Guru menggunakan buku cetak dari pemerintah sebagai pedoman bahan ajar utama dan presentasi menggunakan PPT berbentuk tekstual yang membuat siswa tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan banyak siswa yang tidak fokus seperti mencoret-coret buku, memainkan meja belajar, memainkan botol minum pada saat guru menerangkan materi. Kurangnya kesiapan guru saat mengajar ditujukan pada persiapan pembelajaran menggunakan *power point* yang masih memerlukan editan ketika guru sudah di kelas dan siswa sudah siap belajar, hal tersebutlah yang menjadi permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti menyebarkan angket sebagai analisis kebutuhan siswa. Penyebaran angket dilakukan kepada 50 peserta didik untuk melakukan analisis kebutuhan di kelas V Sekolah Dasar, dengan hasil sebagai berikut.

Hasil data angket, ada sebanyak 66% peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila adalah materi yang sulit. Diteruskan ke dalam sebanyak 78% peserta didik menyatakan bahwa materi yang sulit di pahami merupakan materi Nilai-nilai Dalam Pancasila. Untuk mempermudah materi tersebut, ada sebanyak 78% peserta didik menyatakan bahwa media yang dibutuhkan adalah media digital. Sebanyak 52% peserta didik menyatakan bahwa

¹⁰ Yosep Belen Keban, 'Pendidikan Karakter, Teknologi Informasi, Era Society 5.0 56', *Jurnal Reinha*, 13.1 (2022), 62–63.

¹¹ Alifiya Salsabila, Dadang Mulyana, dan Cahyono Cahyono, 'Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan', *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3.2 (2023), 42–51.

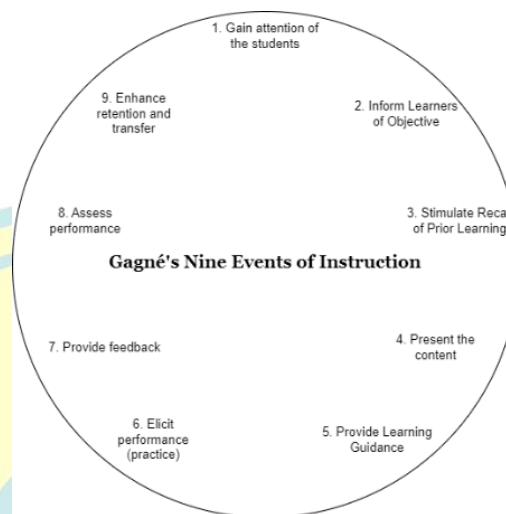
media digital yang dibutuhkan dalam bentuk *flipbook* dan pada 86% peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan adanya *flipbook* dengan berbasis masalah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikonfirmasi oleh wawancara guru yakni pembelajaran pada pendidikan Pancasila yakni materi nilai-nilai dalam Pancasila dianggap sulit oleh peserta didik karena Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang bersifat abstrak dan universal. Bagi anak kelas V yang masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret, memahami konsep-konsep seperti keadilan, persatuan, dan kemanusiaan yang adil dan beradab bisa menjadi tantangan. Diperkuat dengan hasil wawancara guru menyatakan bahwa cara menyampaikan materi Pancasila kurang variatif seperti guru menggunakan buku cetak sebagai pedoman sumber belajar utama dan PPT yang berbentuk tekstual sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan terdapat kesulitan saat memahami. Guru juga menyatakan bahwa belum pernah menggunakan atau mengembangkan media *flipbook* di kelas dikarenakan keterbatasan waktu dan kurangnya edukasi digital atau penggunaan teknologi bagi para kebanyakan guru.

Data hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik tidak dapat memahami dan mampu menerima materi dengan baik. Menurut Gagne pada bukunya yang berjudul “*The Conditions of Learning*” belajar adalah serangkaian proses internal yang dialami setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan dari peristiwa eksternal di lingkungan individu tersebut¹² yang memberikan makna yang lebih pada kondisi eksternal, sebaiknya diatur dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau tindakan)¹³. Mengatur peristiwa tersebut, maka dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik. Sesuai dengan teori Gagne dengan 9 teori peristiwa instruksi Gagne, untuk memahami dinamika belajar yang terjadi dalam diri peserta didik, sehingga dapat memengaruhi, memperlancar, atau menghambat proses pembelajaran mereka dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar memiliki pembelajaran yang bermakna dan tidak membosankan.

¹² Robert Mills Gagné, *The Conditions of Learning* (Holt, Rinehart dan Winston, 1985, 1977).

¹³ Bambang Warsita, ‘Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar’, *Jurnal Teknodik*, XII.1 (2018), 064–078.



Gambar 1. 1 Gagne's Nine Events of Instruction

Media pembelajaran digital menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menarik, meningkatkan eksplorasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa¹⁴. Dengan penggunaan media yang interaktif dapat menjadi wadah untuk pembelajaran yang bersifat konkret. Sejalan dengan penelitian Tome, nilai Pancasila adalah nilai abstrak yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar tidak hanya menjadi konsep teoritis, tetapi juga dapat diterapkan secara nyata¹⁵. Oleh karena itu, pembuatan media interaktif dengan menggunakan video, gambar, dan audio yang ditambahkan dengan contoh konkret dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari pembelajaran pada pendidikan Pancasila.

Sehingga dalam proses pembelajarannya, guru mampu memberikan sistem pengajaran yang bermakna dan menarik melalui pemberdayaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Sebaliknya jika, penggunaan buku cetak yang tebal secara terus-menerus seringkali menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan, sehingga diperlukan pemanfaatan teknologi sebagai inovasi untuk

¹⁴ Ghifa Fitria dan Ibnu Muthi, 'Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone*', 2.8 (2024), 360–64.

¹⁵ Abdul Hamid Tome, 'Membumikan Pancasila: Upaya Pelembagaan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Masyarakat Desa', *Al-'Adl*, 13.1 (2020), 118.

mengembangkan media pembelajaran¹⁶. Namun, pada hasil wawancara guru, masih banyak guru yang kurang pemahaman akan teknologi atau media berbasis digital yang interaktif, sehingga dalam penggunaannya guru masih menggunakan PPT yang tekstual dan buku cetak pemerintah sebagai bahan ajar utama.

Berdasarkan hasil observasi, analisis kebutuhan siswa, dan wawancara, peneliti menarik kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan adanya media digital interaktif agar meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila yang bertemakan nilai-nilai dalam Pancasila. Media digital interaktif tersebut adalah *flipbook*. *Flipbook* ini merupakan buku digital yang dilengkapi dengan berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, dan animasi bergerak, yang juga dikenal sebagai video¹⁷. Merujuk pada penelitian Sari dan Ahmad membahas tentang pengembangan media *flipbook* menggunakan model ADDIE di sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut, dinyatakan bahwa *flipbook* digital adalah jenis media yang terstruktur dengan beragam materi, termasuk teks, objek, dan suara, yang disajikan dalam format digital dengan unsur multimedia. Hal ini menciptakan pengalaman interaktif yang lebih baik bagi pengguna¹⁸.

Media *flipbook* juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang pembelajaran yang variatif dan inovatif dengan pemberdayaan teknologi karena dengan media tersebut bentuk pembelajarannya dapat berupa memahami, mendiskusikan, mendengarkan, melihat, dan mempresentasikan. Media *flipbook* yang dikembangkan tentu perlu dirancang untuk mendorong pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, sejalan dengan perkembangan abad 21.

Media *flipbook* yang telah dikembangkan pada penelitian-penelitian terdahulu adalah hanya dirancang sebagai *e-module* atau *e-book* yang memberikan ringkasan dari materi, sementara pada penelitian ini, media *flipbook* yang akan dikembangkan menggunakan tambahan audio, gambar, video yang dirancang menggunakan animasi. Pembuatan media *flipbook* ini menggunakan aplikasi Canva

¹⁶ Adrianus Adrianus, Indri Astuti, dan Eny Enawaty, 'Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Danroid pada Pembelajaran IPA', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.3 (2023), 1431–40.

¹⁷ W Widiya, 'Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa*, 2.2 (2024).

¹⁸ Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 2819–26.

dengan fitur yang sudah terakses *link* dengan contoh video penerapan dan pengerjaan soal latihan ke *google form* yang disesuaikan dengan sintak PBL. Hal yang memudahkan peserta didik, akan terdapat navigasi berbentuk fitur atau halaman dengan cara *click* gambar dari fitur tersebut yang nantinya akan diarahkan langsung kepada ringkasan materi, contoh video penerapan, dan kunci jawaban. Persamaan anantara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah kesamaan pendekatan berbasis PBL.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan, peserta didik memerlukan pembelajaran yang berbasis masalah agar menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kreatif. Dikuatkan dengan hasil wawancara guru, bahwa seringkali guru menggunakan *Project* daripada menggunakan *Problem*. Hasilnya, menunjukkan bahwa peserta didik kurang memahami materi jika menggunakan proyek karena dikatakan sulit, berbeda dengan berbasis masalah siswa lebih antusias dan semangat ketika pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media berbasis masalah digunakan saat pembelajaran agar siswa mampu meningkatkan pemecahan masalah. Diperkuat dengan teori dari buku berjudul "*Problem-Based Learning case studies experience and practice*" yang membahas tentang seluruh guru di seluruh dunia yang sudah berpengalaman menggunakan berbasis masalah saat pembelajaran untuk mengantisipasi metode pengajaran atau pembelajaran yang tradisonal atau konvensional. Pada buku tersebut, menyatakan bahwa meskipun tujuan penggunaan masalah dalam media adalah untuk merangsang pembelajaran informasi dan konsep yang timbul dari masalah itu (bukan untuk 'memecahkan' masalah), tetapi juga mengajarkan pendekatan dan sikap yang diperlukan dalam pemecahan masalah¹⁹.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang media *flipbook* menunjukkan hasil positif. Pengujian ahli media menyatakan kelayakannya, dan penelitian lain membuktikan peningkatan minat dan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, media ini layak untuk terus dikembangkan. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, dan Yushardi pada tahun 2018 menyatakan bahwa media *Flash Flipbook* dikatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta

¹⁹ Graham Webb Peter Schwartz, Stewart Mennin, *Problem-Based Learning Case Studies Experience dan Practice*, 2001.

didik²⁰. Pada penelitian selanjutnya di tahun 2023 yang dilakukan oleh Nur Luthfi Rizqa Herianigtyas, Arifin Maksum, dan Arita Marini menyatakan bahwa *e-module flipbook* dikatakan layak dan mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik SD²¹. Ketiga, penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Nora Sara Damayanti, Eko Handoko, dan Suratno menyatakan bahwa *flipbook* dikatakan layak pada pembelajaran IPS. Berdasarkan data tersebut, peneliti akan melanjutkan pengembangan media *flipbook* berbasis masalah. Perbedaan yang ada pada penelitian ini atau *novelty* dengan pengembangan penelitian-penelitian terdahulu mengenai muatan PPKn yang kini menjadi Pendidikan Pancasila yang terfokuskan pada materi Nilai-nilai dalam Pancasila berbasis PBL yang sesuai dengan sintak PBL. *Flipbook* yang dikembangkan menggunakan audio, gambar, dan video yang sudah terakses *link* kedalam fitur-fitur terkait yang dimana aplikasi Canva sebagai acuan penyusunan media.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran menggunakan *flipbook*. Peneliti pada akhirnya memilih dan menetapkan sekolah dikarenakan belum terlaksananya penggunaan media digital yang interaktif dan variatif. Dari beberapa pilihan, sekolah ini juga menjadi satu-satunya sekolah yang belum pernah menerapkan media *flipbook* yang sebelumnya menggunakan media berbasis cetak yaitu buku cetak pemerintah terutama dalam kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipbook* berbasis masalah pada pembelajaran pendidikan Pancasila dalam materi nilai-nilai dalam Pancasila di kelas V SDN Perwira 2 Bekasi yang harapannya dari pengembangan media ini dapat memaksimalkan pembelajar dan pemahaman peserta didik sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik dan guru saat pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

²⁰ Desi Rahmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Fisika*, 2018, 326–32.

²¹ Nur Luthfi, dkk, 'Pengaruh *Flipbook E-Module* Berbasis Nilai Multikulturalisme terhadap Peningkatan Kemampuan *Critical Thinking* (CT) Siswa Sekolah Dasar', *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7.3 (2023), 1–8.

1. Bahan ajar yang menjadi pedoman utama guru saat mengajar adalah buku cetak pemerintah.
2. PPT berbentuk tekstual menjadi pusat pembelajaran di kelas sehingga masih ada peserta didik yang belum memahami materi dengan baik.
3. Peserta didik sulit untuk memahami materi yang bersifat abstrak seperti dalam materi nilai-nilai dalam Pancasila.
4. Guru tidak terbiasa dengan pembuatan media digital karena cukup memakan waktu dan kurangnya wawasan tentang teknologi
5. Belum adanya media *flipbook* khususnya pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi serta keterbatasan peneliti, penelitian ini dibatasi hanya pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1 tentang nilai-nilai dalam Pancasila untuk Kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dari pengembangan media *flipbook* berbasis masalah pada pendidikan Pancasila dalam materi nilai-nilai dalam Pancasila di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan produk media *flipbook* berbasis masalah pada pendidikan Pancasila dalam materi nilai-nilai dalam Pancasila di kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini memberikan banyak manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tentang pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media *flipbook* berbasis masalah yang digunakan pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila. Media ini mengintegrasikan contoh video konkret, gambar, dan audio untuk menciptakan pemahaman pembelajaran yang inovatif dan variatif, berkolaborasi dengan pemberdayaan teknologi.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Peserta Didik

- a. Media *flipbook* yang dikembangkan akan membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman melalui aktivitas pembelajaran yang menantang dan interaktif.
- b. Dengan media digital yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c. *Flipbook* yang berbasis masalah memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa serta penerapan konkret yang bersifat tidak abstrak.

2.2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital lain yang berfokus pada peningkatan pemahaman dan pembelajaran yang menarik.
- b. Peneliti berikutnya dapat mengeksplorasi aspek lain dari *flipbook* atau mengujicoba pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat kelayakannya di berbagai konteks.
- c. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi acuan atau inspirasi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik atau tujuan yang serupa.

2.3. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan *flipbook* ini sebagai media pembelajaran dan alat bantu mengajar yang efektif dan menarik.
- b. Media ini meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan siswa.
- c. *Flipbook* mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun strategi pengajaran.

2.4 Bagi Penulis

- a. Penelitian ini meningkatkan keterampilan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
- b. Penelitian ini merupakan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran.
- c. Penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam melakukan penelitian sistematis.

