



**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS E-LIBRARY PADA
MATERI WARISAN BUDAYA RUMAH ADAT SUMATERA SELATAN
DI KELAS V SD**

Rizka Okta Herdiana¹, Yusni Arni², Ida Suryani³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

e-mail: rizkaoherdiana23@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id²,
ida954321@gmail.com³

Diterima: 19/06/2026; Direvisi: 26/06/2026; Diterbitkan: 29/06/2026

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran serta belum optimal memahami materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *E-library* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 162 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Uji kepraktisan melalui tahap *one-to-one* dan *small group* menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik. Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga media dinyatakan efektif dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, media *flipbook* digital berbasis *E-library* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flipbook digital, pengembangan media, warisan rumah adat*

ABSTRACT

The limited availability of interactive learning media in Science and Social Studies (IPAS) has reduced students' engagement and hindered their understanding of the cultural heritage of South Sumatran traditional houses. Therefore, this study aimed to develop an *E-library*-based digital flipbook that is valid, practical, and effective for use in Science and Social Studies learning for fifth-grade students at SDN 162 Palembang. This study employed a *Research and Development* (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* stages. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The validation results from material, media, and language experts indicated that the developed media was categorized as highly valid. Practicality testing through *one-to-one* and *small-group* trials demonstrated that the media was easy to use, attractive, and received highly positive responses from students. The effectiveness test showed an improvement in students' learning outcomes based on the comparison between *pretest* and *posttest* scores, indicating that the developed media effectively supported the learning process. Therefore, the *E-library*-based digital



flipbook fulfilled the criteria of validity, practicality, and effectiveness and is suitable for use as a learning medium in elementary school Science and Social Studies.

Keywords: *Digital flipbook, media development, traditional house heritage*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital telah mengalami perubahan besar karena teknologi berkembang sangat pesat. Pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, di mana kemajuan teknologi memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Habsy et al., 2024, p. 123). Pembelajaran tidak lagi hanya di ruang kelas secara konvensional, tetapi telah meluas melalui penggunaan perangkat digital dan media berbasis teknologi. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Hanafi et al., 2024, p. 862). Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dapat belajar secara mandiri, mengeksplorasi pengetahuan secara luas, dan membangun pemahaman mereka melalui berbagai sumber digital (Haleem et al., 2022, p. 279-280). Dengan demikian, pendidikan dan teknologi merupakan dua elemen yang saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak yang tidak dapat diabaikan oleh dunia pendidikan saat ini.

Teknologi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan melalui perkembangan media elektronik sebagai sumber ilmu dan munculnya metode pembelajaran terbaru yang memudahkan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak harus selalu dilakukan melalui tatap muka (Suryani et al., 2024). Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak terlepas dari kebijakan kurikulum yang terus menyesuaikan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di SD menjadi penyempurna dan pelengkap dari Kurikulum 2013 (K13). Jika pada K13 mata pelajaran IPS berdiri sendiri dan berfokus pada konsep sosial secara teoritis, maka dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi IPAS yang menekankan keterkaitan antara fenomena sains dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum merdeka memunculkan paradigma baru di mana peserta didik diberikan kemerdekaan belajar (Susilawati, 2021, p. 205). Perubahan ini mencerminkan paradigma baru pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengeksplorasi konsep melalui pengalaman langsung dan teknologi digital (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Implementasi kurikulum ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Suryani, I., Khoiriah, U., Jayanti, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 162 Palembang pada 30 Oktober 2025, ditemukan bahwa media pembelajaran di sekolah masih kurang variatif dan kurang interaktif karena hanya bergantung pada buku cetak, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang interaktif bagi peserta didik. Kondisi ini diperkuat dengan belum tersedianya *flipbook* digital berbasis *E-library* untuk materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan. Ditemukan juga bahwa hasil belajar IPAS masih rendah, ditunjukkan dengan adanya beberapa peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 75. Rendahnya hasil belajar ini



mengindikasikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* digital berbasis *E-library*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran dalam format buku elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer yang memungkinkan pengguna membuka setiap halaman secara interaktif seperti membaca buku cetak (Arni et al., 2024, p. 511). *Flipbook* juga dilengkapi berbagai elemen seperti video, audio, gambar, animasi, serta teks. Penggunaan *flipbook* digital dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, serta menunjang pemahaman materi yang disampaikan guru kepada peserta didik (Cahyono et al., 2022, p. 58). *Flipbook* berbasis *E-library* merupakan buku elektronik yang disimpan dan diakses melalui sistem perpustakaan digital (*E-library*) dan memiliki navigasi halaman yang menyerupai buku cetak. *Flipbook* berbasis *E-library* menjadi sarana efektif untuk mengenalkan warisan budaya, khususnya rumah adat Sumatera Selatan yang memiliki makna filosofis, sosial, dan arsitektural. Rumah adat merefleksikan identitas budaya dan kearifan lokal yang perlu dilestarikan (Zamhari et al., 2023, p. 244). Selain itu, rumah adat panggung tidak hanya mencerminkan nilai budaya masyarakat, tetapi juga mengandung prinsip-prinsip ilmiah yang berfungsi sebagai bentuk mitigasi bencana (Arni et al., 2026). Oleh karena itu, pengenalan rumah adat kepada peserta didik penting dilakukan sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus pemahaman terhadap kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Adapun penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini yaitu (Rahmawati et al., 2022, p. 647-658) dengan judul Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Tifani et al., 2024, p. 1033-1045) yang berjudul Pengembangan Media Interaktif IPAS Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPAS. Kedua penelitian ini membuktikan bahwa *flipbook* digital efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menjadi landasan kuat bagi pengembangan media serupa dengan konteks yang berbeda, yaitu materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, penelitian ini membuat solusi yang dapat dikaji, yaitu membuat media *flipbook* digital berbasis *E-library* pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan. Dengan menggunakan media *flipbook* digital ini, guru diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi materi, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya lokal daerahnya. Media ini dirancang khusus untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik kelas V SD yang berada pada fase B dalam Kurikulum Merdeka. Pengembangan media *flipbook* digital berbasis *E-library* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di SD Negeri 162 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan *Research and Development* melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 162 Palembang dengan subjek uji coba peserta didik kelas VB yang berjumlah 20 orang. Tahap *analyze* diawali dengan



analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi, analisis kurikulum untuk menyesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS, serta analisis materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan. Tahap *design* dilanjutkan dengan merancang *storyboard* media yang mencakup sampul, peta konsep, daftar isi, materi, kuis interaktif, rangkuman, dan biodata penulis menggunakan aplikasi Canva. Tahap *development* meliputi pembuatan produk, validasi oleh dua orang ahli materi, media, dan ahli bahasa, serta revisi berdasarkan saran validator hingga produk dinyatakan layak. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba *one to one* (3 peserta didik), uji coba *small group* (10 peserta didik), serta uji coba lapangan kepada 20 peserta didik dengan pemberian *pretest* dan *posttest*. Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis seluruh data hasil validasi, angket respon, dan tes untuk menyempurnakan produk akhir. Seluruh prosedur dilaksanakan secara berurutan dan setiap tahap dievaluasi untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner), tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dari para ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa dengan skala Likert 1-5, serta untuk mengukur kepraktisan melalui angket respon pendidik dan peserta didik pada uji coba *one to one* dan *small group*. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan media kepada 20 peserta didik untuk mengukur peningkatan pemahaman. Soal tes disusun berdasarkan indikator Capaian Pembelajaran dan mengacu pada tingkat kognitif C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis) sesuai Taksonomi Bloom. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, hasil angket, hasil tes, serta profil sekolah sebagai bukti pendukung pelaksanaan penelitian. Seluruh instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi isi oleh para ahli sebelum digunakan untuk pengambilan data. Penggunaan instrumen secara terpadu ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang komprehensif mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Dengan demikian, data yang terkumpul dapat memberikan gambaran yang akurat tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan terdokumentasi dengan baik untuk menjamin keabsahan hasil penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengolah skor yang diperoleh dari angket dan tes. Data hasil validasi dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor dari setiap aspek penilaian, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kevalidan yang telah ditetapkan. Data hasil angket respon pendidik dan peserta didik dianalisis dengan cara yang sama untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Untuk mengukur keefektifan, data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan metode *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, dengan kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria penilaian yang digunakan mengacu pada tabel kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga hasil analisis dapat diinterpretasikan secara objektif. Seluruh data kemudian ditabulasikan, dihitung rata-ratanya, dan disajikan dalam bentuk tabel serta narasi deskriptif. Melalui rangkaian prosedur ini, flipbook berbasis E-library interaktif yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini memaparkan proses pengembangan media *flipbook* digital berbasis *E-library* serta kualitas produk yang dihasilkan. Uraian disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE.

Hasil

Media *flipbook* digital berbasis *E-library* pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD dirancang menggunakan model ADDIE. Model ini memastikan *flipbook* yang dihasilkan valid melalui lima tahapan sistematis:



Tahap *Analyze* (Analisis)







Hasil tahap *Analyze* menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SD Negeri 162 Palembang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi Warisan Budaya Rumah Adat Sumatera Selatan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih kurang variatif dan belum didukung oleh media interaktif karena pembelajaran cenderung bergantung pada buku cetak, sehingga sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa pengembangan media telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase C yang menekankan pemahaman keberagaman budaya, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu, analisis materi difokuskan pada Warisan Budaya Rumah Adat Sumatera Selatan (Rumah Limas) yang mencakup fungsi, bagian-bagian rumah, nilai-nilai filosofis, serta pentingnya pelestarian budaya. Materi disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V dengan menggunakan bahasa yang sederhana, didukung visual yang menarik dan fitur interaktif sehingga lebih mudah dipahami serta mampu menumbuhkan sikap menghargai warisan budaya daerah.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap *design* (desain) bertujuan untuk merancang *storyboard* media *flipbook* digital berbasis *E-library*. Langkah pertama adalah desain media disusun secara sistematis melalui aplikasi Canva. Setelah rancangan awal selesai, file diubah ke format *Portable Document Format* (PDF) kemudian diunggah pada platform <https://www.fliphtml5.com> dan *flipbook* mampu diakses melalui link yang dibagikan ke peserta didik. Sistematis isi *flipbook* mencakup sampul depan, peta konsep, daftar isi, materi tentang Rumah Limas dan bagian-bagiannya beserta nilai filosofisnya, materi pelestarian rumah adat sebagai warisan budaya, rangkuman, kuis, biodata penulis, serta sampul belakang. Rancangan produk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Storyboard* Perancangan *Flipbook* berbasis *E-Library*

No	Desain	Keterangan	No	Desain	Keterangan
1.		Terdapat judul <i>flipbook</i> , logo PGRI, Kemdikbud, kampus merdeka dan nama penulis.	5.		Penjelasan mengenai bagian-bagian rumah adat Limas beserta nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.

2.		Terdapat 6. peta konsep dan daftar isi materi <i>flipbook</i> digital.		Penjelasan mengenai rumah adat Limas sebagai warisan budaya beserta rangkuman materi.
3.		Penjelasan 7. tentang Rumah Limas yang meliputi gambaran umum dan fungsi rumah adat Limas.		Terdapat kuis yang disediakan untuk peserta didik dan riwayat penulis.
4.		Penjelasan 8. mengenai bagian-bagian rumah adat Limas Sumatera Selatan.		Terdapat sampul belakang bergambar Jembatan Ampera dan Rumah Limas.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *E-library* sesuai desain yang telah dibuat, kemudian melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta merevisi produk berdasarkan saran validator. Hasil validasi Tabel 2 menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 97% ahli materi, 95% ahli media, dan 98% ahli bahasa, dengan rata-rata 96,66% yang termasuk kategori sangat valid, sehingga media *flipbook* digital berbasis *E-library* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD.

Tabel 2. Rekapitulasi Kevalidan *Flipbook* berbasis *E-Library*

No	Nama	Jenis Kelayakan Validasi			Keterangan
		Materi	Media	Bahasa	
1.	Budi Utomo, M. Sc.	96%	96%	100%	Sangat Valid
2.	Dr. Aan Suriadi, M. Pd.	98%	94%	96%	Sangat Valid
	Rata-Rata (%)	97%	95%	98%	Sangat Valid



Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media *flipbook* digital berbasis *E-library* yang telah dinyatakan valid diuji coba kepada peserta didik kelas V SD Negeri 162 Palembang melalui uji coba *one to one* (3 peserta didik) dan *small group* (10 peserta didik) untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis, dengan rata-rata persentase uji *one to one* sebesar 90%, serta mendapat respon positif dari peserta didik dan pendidik. Selain itu, untuk mengukur keefektifan media, dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada 20 peserta didik kelas VB. Hasilnya Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, sehingga media *flipbook* digital berbasis *E-library* dinyatakan sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan.

Tabel 3. Rekapitulasi Kepraktisan *Flipbook* berbasis *E-Library*

No	Responden	Persentase	Kategori
1.	Peserta didik (<i>one to one</i>)	90%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik (<i>small group</i>)	92,2%	Sangat Praktis
3.	Pendidik	98%	Sangat Praktis
	Rata-Rata %	93,4%	Sangat Praktis

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan penilaian terhadap media *flipbook* digital berbasis *E-library* berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memiliki kelebihan berupa mudah diakses kapan saja dan di mana saja, mampu meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik, dan membantu memvisualisasikan materi sehingga lebih mudah dipahami. Adapun kekurangannya yaitu memerlukan koneksi internet dan keterampilan teknologi (TIK) dalam penggunaannya. Secara keseluruhan, media *flipbook* digital berbasis *E-library* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* untuk mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *E-library* pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil *analyze* (analisis) kebutuhan di SD Negeri 162 Palembang yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak sehingga kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran digital yang memuat materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan, sementara hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah karena sebagian peserta didik belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Pada tahap *design* (desain), peneliti merancang media *flipbook* digital berbasis *E-library* dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta Capaian Pembelajaran (CP) IPAS. Media dirancang menggunakan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang bertujuan meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan. Perancangan media ini sesuai dengan teori (Mahendri et al., 2023, p. 1-17) yang menyatakan



bahwa flipbook digital memiliki karakteristik interaktif, terintegrasi dengan multimedia, dan disusun secara sistematis sehingga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan juga memanfaatkan platform *E-library* sehingga dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat digital.

Pada tahap *development* (pengembangan), media *flipbook* digital yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 97%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 98%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,66% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini didukung oleh teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang baik harus mampu menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Andriani et al., 2024, p. 162-170) yang memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90% dan menyatakan bahwa media flipbook digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap *implementation* (implementasi), media yang telah dinyatakan valid kemudian diuji coba kepada peserta didik melalui tahap *one to one* dan *small group* serta diberikan angket respon pendidik. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon pendidik mencapai 98%, uji *one to one* sebesar 90%, dan uji *small group* sebesar 92,2%, dengan rata-rata keseluruhan 93,4% yang termasuk kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi gambar dan latihan soal yang membantu peserta didik memahami materi. Temuan ini sesuai dengan teori (Anggraini et al., 2024, p. 50838–50848) yang menyatakan bahwa *flipbook* digital merupakan media yang praktis karena mudah diakses, mendukung pembelajaran mandiri, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Melalui *E-library*, peserta didik dapat mengakses materi secara fleksibel sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 52%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,5%. Sebanyak 17 dari 20 peserta didik mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 peserta didik belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital berbasis *E-library* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini didukung oleh teori (Meilinda et al., 2024, p. 978-990) yang menyatakan bahwa *flipbook* digital mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Selain itu, teori fungsi kognitif media menurut (Utama et al., 2023, p. 78-88) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik melalui penyajian visual yang memudahkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, penggunaan media *flipbook* digital membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh kajian terdahulu yang dilakukan oleh Andriani dkk. (2024) dan Tifani dkk. (2024). Penelitian Andriani dkk. menunjukkan bahwa media flipbook digital memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian Tifani dkk. menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *flipbook* memperoleh hasil validasi yang tinggi dan sangat layak digunakan karena mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik.



Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa penggunaan media *flipbook* digital merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* digital berbasis *E-library* pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan telah memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media ini tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini sekaligus memperkuat teori bahwa *flipbook* digital merupakan media pembelajaran interaktif yang memadukan berbagai unsur multimedia sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *E-library* pada materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil analisis data dari tahap validasi hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa, Media *flipbook* digital berbasis *E-library* yang dikembangkan dinyatakan valid. Validitas diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor sebesar 96,6%, yang berada pada kategori "sangat valid" sehingga media *flipbook* digital berbasis *E-library* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD. Media tergolong praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba *One to One* dan *Small Group* yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V SDN 162 Palembang, diperoleh rata-rata skor kepraktisan sebesar 93,4%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Siswa mampu mengakses dan memahami isi media dengan baik secara mandiri dan media dinilai menarik serta mudah digunakan. Hasil uji keefektifan media *flipbook* digital berbasis *E-library* diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada 20 peserta didik kelas VB SD Negeri 162 Palembang menggunakan 10 soal pilihan ganda. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 52% meningkat menjadi 81,5% pada *posttest*, dengan 17 peserta didik tuntas dan 3 belum tuntas. Hasil tersebut berada pada kategori "sangat efektif". Analisis *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi, sehingga media *flipbook* digital dinyatakan efektif membantu peserta didik memahami materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital berbasis *E-library* layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS untuk materi warisan budaya rumah adat Sumatera Selatan di kelas V SD. Media ini tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas. Namun, guru tetap perlu memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran agar penggunaan media lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162–170. <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/3070>
- Anggraini, D. M. N., Fatimah, N., Meitasari, S. D., Hakim, L., & Arif, A. (2024). Pengembangan *flipbook* digital sebagai media bahan ajar dokumen berbasis digital



- pada pembelajaran kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50838–50848. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18368>
- Arni, Y., Ulfani, T., Herdiana, R. O., Mareta, R., & Andriyanti, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4), 509–520. <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk/article/view/330>
- Arni, Y., Fitri, E. A., Rahayu, C., & Darsin, D. (2026). The integration of local stilt house architecture in natural disaster mitigation education in South Sumatra, Indonesia. *Jambá: Journal of Disaster Risk Studies*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.4102/jamba.v18i1.1987>
- Cahyono, B., Nurryna, A., Natasari, K., & S. (2023). Pemanfaatan aplikasi digital flipbook sebagai media pembelajaran di era teknologi digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Habsy, B. A., Hidayah, M. W. N., Syandana, N. A., & Anggraini, S. (2024). Perkembangan pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 123–130. <https://jurnalp4i.com/index.php/jppi>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hanafi, I., Alijoyo, F. A., Amin, H., Sudarsono, B. G., & Damayanto, A. (2024). The role of technology in transforming classroom instruction: An analysis of blended learning approaches. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 16(2), 855–866. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.5822>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/Panduan-Implementasi-Kurikulum-Merdeka.pdf>
- Mahendri, R. P., Amanda, M., Latifah, U., & Rawas, S. (2023). Development of interactive flipbook-based e-module for teaching algorithms and basic programming in higher education. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.58536/jhtel.v1i1.20>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan media flipbook digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2355>
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Soengeng, A. Y. (2022). Pengembangan media flipbook berbasis kearifan lokal Kabupaten Jepara tema 8 subtema 3 kelas IV di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Suryani, I., & Jayanti. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis web Wordwall pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV SD. *Jurnal EduTech*, 10(2), 357–367. <https://doi.org/10.30596/edutech.v10i2.20681>
- Suryani, I., Khoiriah, U., & Jayanti. (2023). Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning pada materi bangun ruang kelas V SD. *Journal on Education*, 6(1), 2767–2782. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3266>
- Susilawati, N. (2021). Merdeka belajar dan kampus merdeka dalam pandangan filsafat pendidikan humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan*



Pembelajaran, 2(3), 203–219. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>

- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan media interaktif IPAS berbasis Heyzine flipbook pada materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk peserta didik fase B sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1033–1045. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3534>
- Utama, Y. K. W., Adiana, F. M. S., Waisrawanaputra, G. Y. V., Steven, M., Wilson, F., Wibowo, D. S., & Wibisono, Y. P. (2023). Pembuatan alat peraga fisik berbasis augmented reality dan video pembelajaran pada SD Kanisius Condongcatur. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 2(2), 78–88. <https://doi.org/10.24002/giat.v2i2.6805>
- Zamhari, A., Al Jundi, I., Hepiani, H., Agusutia, D., & Nirwana, P. (2023). Arsitektur Rumah Limas Palembang sebagai warisan budaya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 3(6), 241–247. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.206>