

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* pada Mata Kuliah Pancasila Prodi Penjaskesrek Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

I Gusti Ngurah Sudiarta¹, Made Nohan Tara¹, Komang Ayu Tri Widhiyanti^{1✉}, Ni Wayan Ariawati¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Bali, Indonesia

Corresponding author*

Email: ayufpok17@yahoo.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Bahan Ajar Digital; *Flipbook*; Pancasila; Penjaskesrek

Keywords:

Digital Teaching Materials; *Flipbook*; Pancasila; Physical Education

Abstrak

Studi ini berfokus pada pengembangan materi ajar digital berformat *flipbook* untuk mata kuliah Pancasila, yang ditujukan bagi mahasiswa semester I Jurusan Penjaskesrek, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Tahun Ajaran 2025/2026. Inovasi ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan sumber belajar yang relevan dengan abad ke-21, interaktif, dan menarik. Melalui metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), produk yang dihasilkan telah melalui validasi ketat. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni 92% dari ahli materi, 90% dari ahli media, dan 91% dari uji coba respons mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flipbook* tersebut sangat efektif sebagai media pembelajaran, mendapatkan apresiasi positif atas kemudahan navigasi dan integrasi visualnya, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

Abstract

This study focuses on the development of digital teaching materials in a flipbook format for the Pancasila course, targeting first-semester students of the Department of Physical Education, Health, and Recreation (Penjaskesrek) at Universitas PGRI Mahadewa Indonesia for the 2025/2026 Academic Year. This innovation was undertaken to address the need for learning resources that are interactive, engaging, and relevant to the 21st-century context. Utilizing the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), the resulting product underwent rigorous validation. The validation results demonstrated a highly feasible level, with scores of 92% from content experts, 90% from media experts, and 91% from student response trials. These findings indicate that the flipbook is highly effective as a learning medium, receiving positive feedback for its ease of navigation and visual integration, while successfully enhancing student motivation and active participation in comprehending Pancasila values.

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan pesat di era digital, teknologi kini memegang peranan krusial dalam proses pendidikan. Kemajuan ini menuntut sektor pendidikan untuk secara berkelanjutan mengembangkan keahlian dalam pengetahuan teknis, agar mampu mengimbangi dan memanfaatkan setiap inovasi teknologi yang muncul (Okdiansyah et al., 2021). Teknologi yang berevolusi di ranah pendidikan menghasilkan banyak inovasi esensial yang bertujuan untuk memfasilitasi dan menyempurnakan kegiatan belajar (Putri, 2023). Konsep pembelajaran inovatif terus berkembang pesat, didukung oleh kemajuan teknologi dan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana cara manusia belajar dan membangun pemahamannya (Adys et al., 2025).

Demi menunjang proses pembelajaran, sangatlah mendesak bagi para pelajar dan pengajar untuk mengintegrasikan dan menggunakan bahan ajar yang berbasis digital (Darwanto & Meilasari, 2022). Selain meningkatkan minat belajar peserta didik, bahan ajar digital mampu mengoptimalkan interaksi guru dan siswa, terutama ketika diterapkan pada model pembelajaran jarak jauh (Febrianti, 2021). Peran bahan ajar digital dinilai sangat vital oleh para ahli karena memberikan dampak positif pada proses belajar-mengajar. Manfaat utamanya, yaitu peningkatan motivasi siswa, dicapai melalui penyajian materi yang lebih menarik menggunakan fitur-fitur seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif (Fitriani & Rahmatina, 2025).

Bahan ajar digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga secara langsung meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi. Contoh dari berbagai jenis materi digital tersebut adalah flipbook interaktif (Riyana, 2021). Handayani, (2020) menjelaskan bahwa Flipbook memberikan kemudahan akses (kapan pun dan di mana pun), sehingga mendukung siswa untuk belajar secara independen mengikuti laju dan kemampuan mereka sendiri. Menurut Rusnilawati & Gustiana, (2017) Flipbook menghadirkan tampilan bahan ajar elektronik yang lebih menarik karena media ini dapat menggabungkan secara langsung gambar, tulisan, dan konten audiovisual. Sedangkan menurut Wibowo & Pratiwi, (2018) Flipbook membantu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan mengintegrasikan konten audiovisual dan animasi, sehingga menghindari kejenuhan. Flipbook (atau buku digital) pada dasarnya merupakan presentasi virtual dari buku ajar fisik,

yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar.

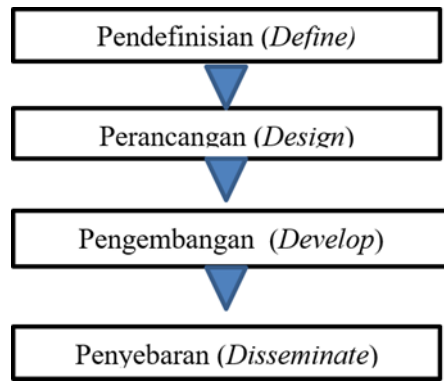
Pendidikan Pancasila merupakan mata kuliah yang memperkenalkan mahasiswa pada landasan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan norma-norma yang harus dipatuhi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Sembiring et al., 2025). Beberapa penelitian sebelumnya Sari & Rahayu, (2023): Putra, (2024) menunjukkan bahwa Menyadari bahwa flipbook yang beredar memiliki keunggulan sekaligus kelemahan, peneliti tertarik untuk menciptakan inovasi. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di Jurusan Penjaskesrek Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami substansi nilai Pancasila secara kontekstual karena keterbatasan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Menanggapi proses pembelajaran yang masih monoton dan terbatas pada buku tematik serta metode konvensional (seperti hafalan, penugasan, dan tanya jawab), penelitian ini berinisiatif untuk mengembangkan inovasi bahan ajar. Inovasi tersebut berupa flipbook multimedia interaktif sebagai variasi materi ajar digital untuk topik Penerapan Pancasila bagi mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar interaktif dalam format flipbook yang ditujukan untuk materi Pendidikan Pancasila, dengan harapan dapat membantu pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode dan Desain

Analisis kualitatif adalah suatu cara untuk mengolah data dengan menyusunnya secara terperinci dalam bentuk kata-kata atau kategori, yang kemudian digunakan untuk mendapatkan kesimpulan general tentang objek penelitian (Sugiyono, 2017). Penelitian ini merupakan studi R&D yang mengimplementasikan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian terdiri dari:

1. Ahli materi: 1 dosen Pancasila
2. Ahli media: 1 dosen teknologi Pendidikan
3. Uji coba pengguna: 25 mahasiswa semester I Jurusan Penjaskesrek



Gambar 1. Model 4D (Suryaningtyas & Kristanti, 2013)

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Penjaskesrek Universitas PGRI Mahadewa Indonesia semester I sebanyak 25 orang yang dipilih secara random.

Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner, daftar pertanyaan wawancara. Instrumen studi ini disusun berdasarkan konstruk teori dan kisi-kisi, yang kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Data hanya dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah terbukti valid dan reliabel. Teknik analisis data dibedakan menjadi dua: data kuantitatif diolah menggunakan analisis deskriptif yang hasilnya ditampilkan dalam bentuk persentase. Di sisi lain, data kualitatif, seperti saran dan masukan untuk penyempurnaan model, dianalisis secara terpisah.

Prosedur

Secara garis besar, penelitian ini mencakup lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi

Analisis Data

Penelitian ini mengandalkan analisis deskriptif dalam bentuk persentase. Hasilnya dikonversi menggunakan skala 5 poin untuk menentukan Tingkat Pencapaian (PAP).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot setiap pilihan})}{(1) \times 100 \times \text{bobot tertinggi}}$$

Keterangan :

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Persentase = (F:N) x 100%

Keterangan :

F :Jumlah Persentase keseluruhan objek

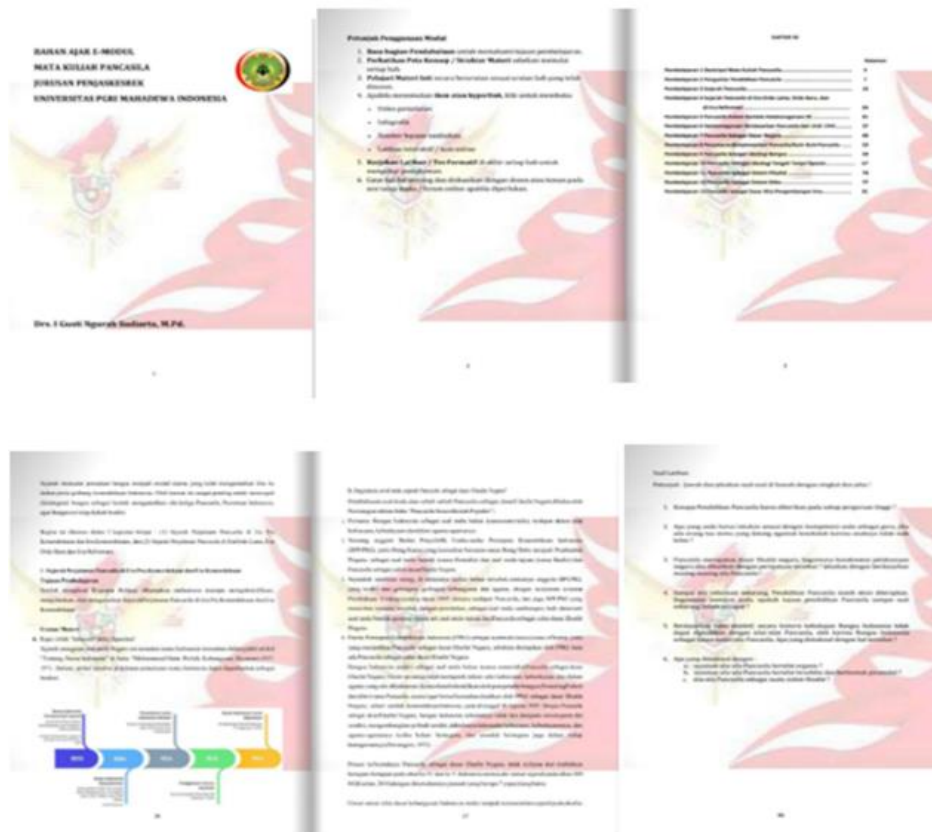
N : Banyaknya Subjek

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat layak	Tidak perlu di revisi
80-89	Layak	Sedikit di revisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang di revisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

HASIL

Pada fase desain produk, peneliti menyusun rancangan visual (storyboard) sebagai panduan utama. Langkah ini krusial untuk memastikan kelancaran dan kemudahan proses produksi flipbook digital yang akan dikembangkan. Rancangan *storyboard* yang disusun untuk pembuatan bahan ajar digital berbasis flipbook yang dikembangkan ini memuat elemen-elemen yang meliputi: 1). Sampul depan (cover), 2) Petunjuk penggunaan modul, 3) Daftar isi, 4). pendahuluan bahan ajar, 5) Uraian materi, 7) Latihan soal, 8) Evaluasi, 9). Daftar pustaka. Setelah perancangan, dilakukan implementasi berupa pembuatan produk. Dalam fase ini, aplikasi Flip PDF Professional dimanfaatkan sebagai alat utama untuk merealisasikan bahan ajar digital flipbook tersebut. yang di dalamnya berisi materi bahan ajar. Setelah itu dilakukan uji validitas produk yang dinilai oleh ahli materi, ahli desain/media, dan mahasiswa.



Gambar 2. Desain *Flipbook*

Tabel 2. Hasil uji coba produk oleh ahli

Keterangan	Skor	Persentase
Ahli materi	55	92%
Ahli media	68	90%
Mahasiswa	91	91%

PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari para ahli: ahli materi memberikan penilaian 92%, dan ahli media memberikan skor 90%. Kedua skor tersebut dikategorikan sebagai "sangat layak". Respon mahasiswa menunjukkan bahwa bahan ajar mudah diakses (94%), tampilan menarik (93%), dan membantu memahami materi (88%). Bahan ajar flipbook terbukti efektif karena menggabungkan unsur visual, teks, audio, dan animasi yang mendukung gaya belajar mahasiswa. Aspek ini selaras dengan teori multimedia learning yang dikembangkan oleh Mayer, (2020) yang berpendapat bahwa integrasi antara teks dan elemen visual mampu memperkuat pemahaman konseptual sekaligus retensi informasi.

Dalam proses belajar-mengajar, bahan ajar yang disajikan secara menarik merupakan faktor penentu yang sangat penting, karena berfungsi sebagai basis atau sumber kajian

utama. Dikenal sebagai perangkat lunak flip, flipbook bertugas mengalihbentukkan file PDF. Hasilnya adalah media buku digital yang memiliki efek halaman berbalik (flipping) layaknya buku konvensional. Flipbook adalah perangkat lunak profesional yang digunakan untuk mengkonversi berbagai jenis file (termasuk PDF dan video) menjadi buku digital yang interaktif. Aplikasi ini mempermudah proses pembuatan karena menyediakan fasilitas untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (hyperlink, suara, video) dan fungsi penyuntingan (editing) bawaan (Suryaningtyas & Kristanti, 2013).

Flipbook juga bisa dikategorikan sebagai media sound slide dan juga jenis dari media audio visual, secara fisik slide, suara adalah gambar tunggal yang berbentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang dapat diproyeksikan. Slide pembelajaran dapat digunakan secara independen atau dipadukan dengan kaset audio. Ketika digunakan secara berurutan dan dikombinasikan dengan suara, media ini disebut sound slide, yaitu presentasi yang mengintegrasikan visual slide dengan audio kaset yang berurutan (Sanaky, 2013)

Bahan ajar digital merupakan faktor kunci dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Selain itu, kemudahan akses terhadap konten di dalamnya juga secara signifikan menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar (Putra et al., 2021). Bahan ajar digital berbasis flipbook ini dapat dikatakan mampu dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi renang gaya bebas (*front crawl*). Flipbook digital yang dikembangkan di sini digunakan untuk meningkatkan minat dan mendorong pemakaian bahan ajar digital oleh siswa. Media ini mendukung materi pembelajaran dengan menyajikan fitur multimedia seperti gambar dan video. Komponen tambahan mencakup latihan soal dan evaluasi. Fungsi utamanya adalah untuk mengasah keterampilan praktis peserta didik sekaligus mengevaluasi kemampuan mereka. Adapun beberapa keterbatasan dalam bahan ajar yang di kembangkan yaitu memerlukan sinyal yang bagus untuk mengakses video yang hanya dapat diakses secara online.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar digital berbasis flipbook pada mata kuliah Pancasila untuk mahasiswa semester I Jurusan Penjaskesrek Universitas PGRI Mahadewa Indonesia tahun ajaran ganjil 2025/2026. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dan respon mahasiswa positif terhadap tampilan serta manfaat bahan ajar. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran hybrid atau daring di lingkungan universitas.

REFERENSI

- Adys, H. P., Kamaruddin, C. A., Sari, P. N., Hamka, R. A., Azis, M. S., Andriani, S., Habie, R. S., Syam, A. Z. M., Yani, N. L. S., Damasinta, A., & Nurliana. (2025). *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF* (Inanna (ed.)). Tahta Media Group.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102.
- Fitriani, S., & Rahmatina, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbentuk Flipbook Berbasis VCT pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(4), 400–415.
- Handayani, R. (2020). Pengembangan Media Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 112–123.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154.
- Putra, I. G. A. (2024). Pengembangan E-Flipbook Interaktif pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 45–55.
- Putra, S., Aryani, D., & Ariessanti, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 116–124.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
- Riyana, C. (2021). Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(2), 45–52.
- Rusnilawati, R., & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Kuakaba Dipantara.
- Sari, D., & Rahayu, F. (2023). Penggunaan Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 101–110.
- Sembiring, D. B. B., Tarigan, J. E., & Pa Br, R. H. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MENGGUNAKAN FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 064025

- FLAMBOYAN RAYA T.A 2024/2025.
Prosiding Seminar Nasional, 6.1-6.6.
- Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (pp. 13–19).f. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suryaningtyas, W., & Kristanti, F. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Gabuz Mata Kuliah Statistika Dasar Menggunakan Model 4-D*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.