

---

## PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Alfiyani Nurjannah<sup>1</sup>, Lidya Novita Elisabeth Marpaung<sup>2</sup>, Sarah Liviany Fazrin Harahap<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: [alfiyani@gmail.com](mailto:alfiyani@gmail.com)

---

### **Article History:**

Received: 03-12-2022

Revised: 13-12-2022

Accepted: 24-01-2023

### **Keywords:**

Pengembangan Media  
Flipbook, Meningkatkan  
tanggung jawab di sekolah

**Abstract:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan siswa mengenal sikap tanggung jawab yang sering terlihat melalui berbagai kasus siswa di sekolah seperti seorang siswa tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, tidak dapat menjaga barang milik sendiri, tidak meminta maaf apabila berbuat kesalahan, serta beberapa anak yang tidak mau untuk membereskan barang atau peralatan yang sudah ia gunakan kembali ke tempat semula ia mengambilnya. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pengembangan Pendidikan karakter pada proses belajar mengajar, diantaranya menyangkut bahan ajar yang memuat materi Pendidikan karakter serta pengembangan inovasi media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media flipbook. Guru harus dapat mengembangkan media berbasis teknologi ini untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dalam diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam tentang peran media flipbook dalam meningkatkan sikap tanggung jawab siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan studi literatur. Pada penelitian ini, ada beberapa tahap untuk mendeskripsikan data dengan menggunakan pengumpulan data melalui berbagai sumber seperti artikel penelitian, buku, dan literatur lain yang relevan dengan penelitian ini.

---

## PENDAHULUAN

Di era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini, profesionalisme guru dalam menyampaikan informasi (*transferknowledge*) kepada peserta didik tidaklah cukup hanya dengan cara berceramah di depan kelas, sebaiknya guru mampu mengemas bentuk informasi itu ke dalam bentuk yang lebih menarik agar minat belajar

peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Sejalan dengan hal tersebut, maka pendidikan yang sekarang ini mengarah pada pemanfaatan teknologi, salah satu perwujudannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi atau pembelajaran menggunakan komputer.

Dengan adanya kualitas pendidikan yang baik, maka akan mendukung juga tercapainya tujuan dari pendidikan nasional tertera pada pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu program utama Kementerian Pendidikan Nasional dalam rangka meningkatkan mutu proses dan *output* pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah pengembangan pendidikan karakter melalui pendidikan, menjadikan pendidikan karakter sebagai salah satu prioritas program pembangunan nasional.

Pendidikan karakter adalah suatu proses pengubahan sikap dan penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai karakter, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, maupun lingkungan.

Salah satu nilai karakter yang dimaksud yaitu sikap tanggung jawab. Pentingnya karakter tanggung jawab yang ditanamkan sejak dini, karena rasa tanggung jawab merupakan suatu karakter yang harus dimiliki oleh anak agar menjadi individu yang bertanggung jawab di masa yang akan datang dan kegagalan penanaman karakter akan menyebabkan masalah yang timbul di masa selanjutnya (Prasanti & Fitrianti, 2018; Sutini, Halimah, & Ismail, 2019).

Upaya pengembangan pendidikan karakter pada proses belajar mengajar, menyangkut bahan ajar yang memuat materi pendidikan karakter, selain itu penggunaan inovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari adanya media pembelajaran ini untuk penyampaian materi serta membangun antusias dari siswa sehingga membuat pembelajaran jauh lebih aktif. Dengan begitu, tujuan pembelajaran diiringi dengan munculnya sikap tanggung jawab siswa. Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. *The teacher linked student competency standards and fundamental skills attained with relevant character values as part of the core activities of teaching and learning in the mobile web model. Additionally, the teacher modified teaching materials by incorporating relevant character values, gave all students the chance to ask questions, provided questions with open-ended answers to boost student creativity.* Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *flipbook*.

*Flipbook* merupakan jenis media animasi elektronik yang dikemas dalam tumpukan kertas atau buku yang terlihat bergerak. Kegunaan *flipbook* ini sama dengan buku

elektronik (*e-book*) namun kelebihanannya *flipbook* ini dapat dibuka lembar demi lembar sama dengan saat kita hendak menggunakan buku konkrit pada umumnya. Perbedaan media *flipbook* ini didukung dengan animasi, video, tulisan maupun gambar yang relevan dengan konteks materi. Menurut website animasi Teknokids dalam Diena, (2010), *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Sedangkan arti *Flipbook* menurut (Chandra, 2016) berdasarkan bahasanya memiliki arti buku yang membalik. Dalam artian *flipbook* memiliki keunggulan yaitu tampilan buku secara digital yang memberikan efek dapat membalikkan halaman sebelum atau sesudahnya. Manfaat *flipbook* sebagai media pembelajaran adalah dapat menjadi media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik peserta didik.

## KAJIAN TEORI

### Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya bentuk jamak. Selain itu, media juga mempunyai arti perantara atau pengantar (Susilana & Riyana, 2009). Media merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015). Media pembelajaran adalah seperangkat alat komunikasi yang melibatkan seseorang dalam proses belajar (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015). Pada penelitian Basri, Waspodo, dan Sumarni (2013) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai.

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan Kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang digunakan dalam belajar mengajar, yang berperan untuk menyalurkan bahan atau isi yang dapat menyegarkan pikiran siswa untuk menunjang proses pembelajaran secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

### Media Flipbook

Salah satu dari sekian banyak teknologi yang dapat digunakan untuk mendesain materi e-learning adalah *flipbook*. *Flipbook* pertama muncul pada September 1868 ketika John Barnes Linnett mematenkannya dengan nama Kineograph (gerak). Di era teknologi ini, banyak vendor yang menerjemahkan ide *flipbook* ke dalam format digital, salah satunya adalah Macromedia Flash. Software ini dapat membuat animasi *flipbook* yang lebih serbaguna, tidak hanya teks, gambar, video dan suara juga dapat ditambahkan ke dalam *flipbook* yang kita buat.

Menurut (Wikipedia, 2016) pada dasarnya *flipbook* adalah bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi ide *flipbook* kemudian diadopsi dan digunakan dalam membuat sebuah buku digital (*e-book*) dan majalah elektronik (*e-magazine*) dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya. Adapun kelebihan dari *flipbook* yaitu mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, Dapat digunakan didalam ruangan atau di luar ruangan; Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*), serta menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik sehingga dapat

meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa.

### **Sikap Tanggung Jawab**

Sikap tanggung jawab memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan aspek tanggung jawab dalam kehidupan manusia itu sendiri adalah dapat meningkatkan hubungan yang positif untuk keselamatan, kesuksesan dan kesejahteraannya. misalnya menanggapi sapaan dengan senyuman. Sedangkan tanggapan yang efektif berarti tanggapan yang mampukan anak mencapai tujuan-tujuan yang hasil akhirnya adalah makin kuatnya harga diri mereka. misalnya bila akan belajar kelompok harus mendapat izin terlebih dahulu dari kedua orang tua. Melakukannya tugas rutin tanpa harus diberi tahu. Adapun ciri-ciri individu seorang siswa yang bertanggungjawab antara lain:

1. Dapat menjelaskanapa yang dilakukan / diperbuat
2. Tidak sukamenyalahkan orang lain
3. Kemampuan untukmenentukan pilihan
4. Bisa bermain ataubekerja sendiri dengan senang hati
5. Bisa membuatkeputusan yang berbeda dari orang lain
6. Punya beberapa saran
7. Menghormati dan menghargai aturan
8. Dapat berkonsentrasipada tugas-tugas yang rumit
9. Mengerjakan apayang dikatakannya akan dilakukan
10. Mengakui kesalahantampa mengajukanasalan yang dibuat-buat

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang dipilih adalah metode deskriptif, Di mana metode ini memberikan gambaran dan keterangan secara objektif, sistematis, analisis, dan kritis. Dalam penulisan artikel, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi literatur dengan menggunakan datasekunder berupa buku-buku ilmiah, karangan-karangan ilmiah, serta sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan dengan topik atau masalah yang akan dibahas yaitu yang berkaitan dengan media *flipbook* dan pendidikan karakter anak khususnya tanggung jawab. Data sekunder kepustakaan yang telah dicari kemudian akan dipilih, dianalisis, dan disajikan secara sistematis dan deskriptif dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh pembaca

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini didapatkan dari jurnal yang relevan dengan topik atau masalah yang akan dibahas yaitu yang berkaitan dengan media *flipbook* dan pendidikan karakter anak khususnya tanggung jawab. Seperti yang diketahui bahwasalah satu ciri-ciri bertanggung jawab ialah dapat melaksanakan tugas dengan baik. Berdasarkan ciri-ciri tersebut maka dapat dipahami bahwa ketika seorang anak sudah mengetahui sesuatu yang perlu dilakukan, dapat mengerjakan sesuatu secara mandiri, maka anak tersebut dapat dikatakan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu oleh Khairinal Khairina, Suratno Suratno, Resi Yulia Aftiani yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flip Pdf* Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 SMA

Negeri 2 Kota Sungai Penuh". Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa (1) Sebuah *e-book* ekonomi. Pada materi lembaga jasa keuangan kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, (2) penilaian kemandirian belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis *flip pdf professional* yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, (3) penilain minat belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis *flip pdf professional* yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.

Pengembangan Borg dan Galli digunakan dalam pekerjaan pengembangan e-book ini, berdasarkan model pengembangan, pekerjaan pengembangan ini dibagi menjadi 10 tahapan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi peneliti SMA Negeri 2 Kota Sungai Lili diperoleh informasi bahwa sekolah dilengkapi dengan alat bantu teknis yang mendukung kegiatan belajar siswa, antara lain sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung teknologi dan komunikasi informasi . (TIK). seperti lab komputer, proyektor liquid crystal display (LCD), android dan jaringan internet.
2. Pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan dan mengklarifikasi informasi tentang kebutuhan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Peneliti berasumsi dari hasil wawancara bahwa guru dan siswa membutuhkan e-book yang dapat meminimalisir permasalahan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
3. Langkah selanjutnya adalah membuat produk dalam bentuk e-book dengan bantuan terjemahan pdf profesional. Berikut langkah-langkah dalam membuat desain produk: sebuah. Menyelaraskan konsep konten dengan keterampilan dasar; Dilakukan di SMA Negeri 2 Kota sungai Penuh kelas X IIS 1 pada 18 siswa. a. Hasil penilaian angket Kemandirian belajar terhadap media e-book di diperoleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 81% dengan kriteria "Baik" dengan rata-rata nilai 4,1 termasuk kategori termasuk kategori  $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$  dengan  $\bar{X}$  3,4 tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri.

Berdasarkan hasil analisa di atas, dapat di ketahui bersama bahwa penggunaan *flipbook* baik untuk digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran, hal tersebut data terlihat dari hasil penelitian yang di paparkan oleh Khairinal Khairina, Suratno Suratno, Resi Yulia Aftiani yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flip Pdf Professional* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh". Pada penelitian memberikan hasil yang positif terhadap penggunaan *flipbook* terhadap karakter siswa terutama pada kemandirian serta tanggung jawab siswa selama di sekolah. Seperti yang sudah di jelaskan pada landasan teori di atas bahwa terdapat beberapa ciri-ciri dari sikap tanggung jawab yaitu: dapat melakukan tugas rutin tanpa harus diberi tahu, kemampuan untuk menentukan pilihan, dapat bermain atau bekerja sendiri dengan senang hati, data berkonsentrasi pada tugas-tugas yang rumit, serta mengerjakan apa yang perlu untuk dilakukan tanpa diminta. Dalam penelitian tersebut menunjukkan siswa terlihat mampu melakukan tugas secara mandiri serta bekerja secara mandiri. Ciri-ciri lain dari pendidikan karakter siswa yaitu dapat bermain atau bekerja sendiri dengan senang hati. Sebagaimana yang terlihat dari hasil penelitian tersebut bahwa siswa terlihat menikmati (*enjoy*) terhadap materi yang diberikan oleh guru selama di kelas.

Penggunaan media *flipbook* memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media ini selain membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar juga membantu siswa untuk meningkatkan karakter tanggung jawab serta kemandirian siswa. Penggunaan media *Flipbook* yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media *flipbook* dapat menarik minat siswa untuk memahami materi serta tugas-tugas yang terdapat pada *flipbook* tersebut. Apabila dalam melakukan sesuatu siswa sudah tumbuh ketertarikan untuk memahami atau melakukan kegiatan tersebut, maka siswa akan secara mandiri dan bertanggung jawab dapat melakukan kegiatan tersebut.

## KESIMPULAN

Penggunaan media berupa aplikasi *flipbook* membantu guru dalam menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan aplikasi *Flipbook* guru dapat membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Selain itu, dengan aplikasi *flipbook* guru dapat menyisipkan file PDF, gambar, grafik, suara, animasi, link, dan video pada lembar kerja.

Dengan membaca flip book siswa akan merasakan layaknya membaca buku secara fisik karena terdapat efek animasi berpindah halaman, sehingga diharapkan dengan aplikasi *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena di dalamnya memuat tampilan yang menarik, serta dengan aplikasi *flipbook* ini siswa dapat belajar dimana saja. Pembelajaran dengan media *flipbook* akan lebih menyenangkan bagi siswa sehingga akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Apabila siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna, maka siswa akan terbiasa untuk menerapkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pembelajaran menggunakan teknologi berupa media pembelajaran *flipbook* diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Selain itu integrasi nilai-nilai karakter seperti karakter tanggung jawab dalam pembelajaran, berfungsi untuk memaksimalkan pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran, sehingga output yang didapatkan dari siswa tidak hanya pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi juga karakter tanggung jawab. Oleh karena itu, media *flipbook* bisa diimplementasikan di sekolah dasar sebagai sarana pembiasaan karakter tanggung jawab pada siswa sekolah dasar

Melihat hasil belajar siswa untuk mengetahui keefektifan dari *e-book* ini setelah menggunakan *e-book* berbasis *flipbook* ini peneliti memiliki beberapa saran sebaiknya dalam penggunaan *e-book* berbasis *flipbook* ini dapat digunakan pada kelas tinggi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan menulis artikel ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pengampu perkuliahan yang senantiasa membimbing serta memberikan arahan dalam pembuatan artikel ini. Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah memberikan saran-saran dan masukan di dalam penulisan artikel ini sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cahyani, dkk. (2021). *Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan, 9(2) 294-295. Diakses 10 September 2022 dari Universitas Panca Sakti.
- [2] Mulyasa, H. E. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- [3] Khairinal, K., Suratno, S., Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu sosial*. 2 (1).
- [4] Marini, A., Safitri, D., Nuraini, S., Rihatno, T., Satibi, O., Wahyudi, A. (2020). *Applying model of mobile web based on character building in teaching learning process to improve student character*, 29(6), 1121.
- [5] Slamet, F. A., Mukhlis., Moch. (2021). *Penerapan media Flipbook Nilai-Nilai Pendidikan Antikorupsi di TPQ Baabussalam Kecamatan Sukun Kota Malang*, 2(2), 137.
- [6] Ulfah, Maria dan Roie, Megeron. 2017. *Integrasi Karakter Dalam Teknologi Pembelajaran : Kajian Implementasi Pembelajaran Karakter Melalui Flip Book Maker*. Jurnal Pendidikan, 284-285. Diakses 10 September 2022 dari Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW.
- [7] Wahyuni, dkk. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di SMP*. Jurnal Pendidikan, 4(4) 297-298. Diakses 10 September 2022 dari Universitas Jember
- [8] Yusuf, dkk. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal BasicEdu, 6(5) 8316. Diakses pada 10 September 2022 dari Universitas Muhammadiyah Jakarta.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN