

Pengembangan Media Pembelajaran *FLIPBOOK* Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS

Malik Abdul Aziz¹, Muhamad Idris², David Budi Irawan³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

E-mail: malikabdul3107@gmail.com

E-mail: idrismuhamad1970@gmail.com

E-mail: davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id

Abstract

Legenda Pulau Kemarau merupakan salah satu materi yang membutuhkan media pendukung dengan visualisasi yang tepat. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD yang valid dan praktis, media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau yang telah dikembangkan. Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bersama guru di kelas III SDN 12 Sungai Rotan, minimnya pemahaman siswa dalam materi multikulturalisme karena hanya terfokus dengan buku saja dan kurangnya pemanfaatan teknologi pada guru saat pembelajaran berlangsung. Sehingga membutuhkan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik agar lebih aktif, termotivasi saat belajar, dan tidak mudah merasa bosan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4D yang telah diadaptasi menjadi 3D. Terdapat tiga tahap pada model 4D yang diadaptasi menjadi 3D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan). Berdasarkan hasil validasi pakar (expert review) rata-rata sebesar 95,71% dengan kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil uji skala kecil dan uji skala besar memperoleh rata-rata sebesar 88,4% dengan kriteria "sangat praktis". Berdasarkan dari hasil presentasi di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Keywords: 4D, Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook digital, legenda Pulau Kemarau, Valid, praktis.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang dapat membangkitkan dan menarik sesuatu yang ada di dalam tubuh seseorang sebagai upaya memberikan banyak pengalaman belajar dalam bentuk pendidikan formal melalui program pendidikan seperti sekolah, non formal dan informal di sekolah yang dimulai dari sekolah dasar sejak usia 7 tahun di kelas I sekolah dasar hingga kelas VI sekolah dasar. (Rahmandani et al., 2022).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mencakup berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang mempelajari segala masalah yang terjadi dalam masyarakat dan pada lingkungan kehidupan sehari-hari sehingga IPS memiliki peranan penting dalam kehidupan umat manusia (Eca Heraeti, Muhamad Idris, 2022)

Pada pembelajaran IPS ini memiliki manfaat yang sangat besar, karena dengan adanya pembelajaran IPS peserta didik dapat meningkatkan potensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap saat menyikapi suatu perubahan sosial yang berkaitan dengan pola hidup manusia dalam kebutuhan kehidupan bermasyarakat (Widodo, 2020, pp. 2–3).

Pada saat ini ternyata masih ditemukan kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dengan guru di SDN 12 Sungai Rotan bahwa pembelajaran tentang multikulturalisme dalam pembelajaran IPS di SDN 12 Sungai Rotan masih kurang maksimal dalam penerapannya, hal tersebut terlihat dari masih terdapatnya siswa yang masih kurang dalam menghargai perbedaan satu sama lain karena kurangnya pengetahuan dan penerapan tentang multikulturalisme dalam pembelajaran sehari-hari. Dan guru disana masih menggunakan metode lama dalam pembelajaran. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran sudah cukup memadai seperti tersedianya infokus dan computer, akan tetapi belum ada penggunaan media pembelajaran yang rutin dilaksanakan karena kurangnya

kemampuan dalam penggunaan media yang berbentuk digital, hal tersebutlah yang membuat pembelajaran IPS tentang multikulturalisme menjadi kurang efektif.

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui maka peneliti menemukan masih rendahnya hasil belajar dari siswa terutama pada pembelajaran IPS materi multikulturalisme dan belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran sehari-hari, dengan media pembelajaran diharapkan bisa membantu siswa dan guru dalam memaksimalkan pembelajaran sehari-hari.

Untuk mengatasi beberapa masalah maka diperlukan variasi dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran karena dianggap efektif dan mampu menimbulkan daya tarik bagi siswa, serta menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran jadi tidak membosankan. Oleh karena itu, penulis sangat menaruh perhatian dan harapan penuh pada proses pembelajaran yang menggunakan media didalamnya terutama media yang berbentuk digital, dengan mengangkat judul penelitian "Pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme dalam pembelajaran IPS kelas III SD", dengan tujuan penelitian pengembangan ini yaitu : Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Flipbook menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook digital pada materi legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme dalam pembelajaran IPS kelas III SD.

Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup dalam sebuah kelompok sosial yang berinteraksi antara satu sama lain, individu dengan individu, kelompok dengan kelompok yang menyebabkan kebudayaan menjadi dinamis. Perubahan ini sulit direncanakan dan bahkan banyak yang terjadi tidak terencana, terkadang sangat lambat dan terkadang terjadi sangat cepat, hal tersebut dapat menyebabkan sebuah gesekan antar satu sama lain didalam kelompok yang dapat memisahkan kelompok tersebut tersebut. Pembelajaran tentang kebudayaan melalui multikulturalisme dapat membentuk kepribadian sebagai hasil sebuah proses pembelajaran dalam sebuah keluarga. (Idris et al., 2020)

Untuk mengatasi beberapa masalah maka diperlukan variasi dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran karena dianggap efektif dan mampu menimbulkan daya tarik bagi siswa, serta menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran jadi tidak membosankan. (Widyasari et al. 2021, p. 2–3).

Media merupakan salah satu alat bantu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara, yang berarti sumber pesan. (Irawan, 2020).

Media pembelajaran Flipbook digital adalah media pembelajaran berbentuk buku digital yang setiap slide nya memiliki halaman seperti buku biasa pada umumnya sehingga menimbulkan kesan seolah-olah membalik sebuah buku tapi dalam bentuk elektronik. Contohnya berupa e-book, e-modul, e-paper, and e-magazine. (Sa'diyah, 2021, p. 1300).

Penggunaan pada media pembelajaran flipbook digital menurut (Cholily et al., 2021) mempunyai kelebihan, diantaranya:

- a. Dapat digunakan sendiri
- b. Dapat digunakan di dalam ruangan maupun luar ruangan.
- c. Dapat digunakan untuk belajar di rumah
- d. Media pembelajaran flipbook ini dikemas dengan tampilan yang kreatif, inovatif, serta interaktif sehingga peserta didik mendapat motivasi dan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Kekurangan Media Pembelajaran Flipbook digital

Menurut (Cholily et al., 2021) media pembelajaran flipbook digital mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- a. Dalam membuat media pembelajaran flipbook digital memerlukan suatu perangkat seperti computer, laptop atau gadget.
- b. Sedangkan untuk membukanya membutuhkan aplikasi tertentu yang sesuai dengan format yang digunakan.
- c. Perlu adanya perangkat teknologi yang memadai di setiap sekolah ditengah keterbatasan anak sekolah dasar di desa.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan desain model penelitian 4D yang diadaptasi menjadi 3D. Menurut Kurniawan et al. (2017) dalam buku (Abrar, 2022, pp. 68–69) Menyatakan bahwa pada prosedur pengembangan model pembelajaran 4D ini meliputi beberapa tahapan yaitu : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) pengembangan (*develop*) dan . Beberapa tahapan tersebut sama halnya dengan tahapan model pengembangan 3D menurut (Thiagarajan, 1974) dalam buku (Sutarti, 2017) terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan tahap uji coba (*disseminate*) penyebaran.

1. Prosedur penelitian

Berdasarkan desain penelitian diatas menurut Thiagarajan dkk (1974) dalam buku (Sugiyono, 2021, p. 765) ,mengatakan bahwa terdapat prosedur penelitian yang harus dilakukan, sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap dari pendefinisian ini dapat dilakukan melalui analisa terhadap suatu penelitian terdahulu, dan studi litelatur.

b. Tahap *Design* (Perencanaan)

Terdapat beberapa langkah-langkah terhadap tahap perencanaan, seperti :

- Penyusunan materi
- Pemilihan format
- Rancangan awal

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan saat penelitian

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Proses diseminasi ini adalah tahap akhir dari bagian pengembangan yang bersifat opsional. Beberapa kriteria tersebut menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974) sangat membantu dalam perancang untuk mempertimbangkan langkah apa saja yang baik dilakukan sebelum dan saat melakukan diseminasi tapi dalam hal ini peneliti telah mengadaptasi model 4D menjadi 3D sehingga dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan) saja.

HASIL DAN DISKUSI

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan media pembelajaran *flipbook* digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD. Pada analisis (*define*) pendefinisian ini terdapat 4 langkah, berikut penjelasan dari 4 langkah-langkah pendefinisian: (1) Analisis Kurikulum; kurikulum yang digunakan di SDN 12 Sungai Rotan adalah kurikulum 2013. (2) Analisis Peserta Didik; Hasil belajar peserta didik di SDN tersebut masih rendah terutama pada pembelajaran IPS materi multikulturalisme . (3) Analisis Konsep; berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III mengenai materi yang kurang dikuasai oleh peserta didik salah satunya materi multikulturalisme. (4) Merumuskan Tujuan; tujuan pembelajaran diperoleh dari kompetensi dasar yang kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap *Define* (pendefinisian) digunakan untuk menganalisis kebutuhan untuk mendefinisikan apa saja syarat-syarat pembelajaran Pada tahapan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu analisis kurikulum, analisis konsep, dan merumuskan tujuan.

Tahap *design* (perencanaan). Tahap perencanaan terdiri dari tiga tahap yaitu penyusunan materi, pemilihan format dan rancangan awal. Penyusunan materi, tahap ini merupakan tahap penyusunan materi yang sudah disesuaikan dengan sumber belajar sesuai mata pelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi tersebut disatukan dalam media pembelajaran *flipbook* digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD.

Pada tahap pemilihan format media pembelajaran *flipbook* digital legenda Pulau Kemarau disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas III SD negeri 12 sungai rotan. Dan pemilihan format pada media pembelajaran *flipbook* digital yang kita Pulau Kemarau pada pelajaran IPS kelas III SD, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang dibuat secara digital dan dapat digunakan dalam laptop, komputer dan handphone.

2. Media Pembelajaran *flipbook* digital ini dapat diakses secara
3. manual dengan cara yang sangat mudah yaitu cukup klik saja link yang sudah dibagikan.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook marker pro 4.3.4.0
5. Materi pembelajaran tentang sejarah pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme.
6. Pada media pembelajaran menggunakan warna cerah yang di dominasi oleh warna biru, merah dan kuning.
7. Produk mempunyai 31 halaman diantaranya terdiri dari :
 - a. Pada halaman pertama terdapat cover
 - b. Pada halaman ke dua adalah kata pengantar
 - c. Pada halaman ke tiga terdapat daftar isi
 - d. Halaman ke empat sampai dua puluh sembilan adalah materi
 - e. Halaman 31 kesimpulan
 - f. Dan biografi di halaman terakhir

Hasil

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1	Perpaduan warna yang digunakan pada media sudah sesuai dengan didominasi oleh warna biru, merah dan kuning	5
2	Perpaduan warna yang digunakan pada media sangat menarik	5
3	Media pembelajaran mudah digunakan	5
4	Media pembelajaran bisa digunakan secara berulang	5
5	Media pembelajaran mudah di operasikan oleh siswa hingga orang dewasa	5
6	Tata letak tulisan sesuai dengan gambar pada media	4
7	Jenis huruf pada media pembelajaran flipbook menggunakan huruf Libre baskerville sehingga mudah untuk dibaca	5
8	Ukuran huruf pada media pembelajaran flipbook menggunakan ukuran 32 sehingga mudah untuk dibaca	5
9	Keterbacaan teks dan kalimat sudah jelas karena menggunakan huruf yang berukuran besar	5
10	Warna background sudah sesuai dan serasi dengan bagian-bagian materi	5
11	Gambar yang digunakan pada media sangat menarik karena menggunakan gambar animasi yang disenangi anak-anak sekolah dasar	4
12	Teks yang digunakan pada media pembelajaran tidak berbelit-belit	4
Jumlah nilai validator		57
Rata-rata (%)		95%

Berdasarkan hasil angket validasi dari dosen ahli media kemudian data dianalisis dengan rumus pengelolaan data Sugiono, kemudian peneliti menentukan kevalidan media pembelajaran berdasarkan skor. Pada tahap validasi dengan ahli media media pembelajaran flipbook mendapatkan skor 57% dengan jumlah rata-rata 95%, dengan ini media pembelajaran flipbook digital dinyatakan "sangat valid" dan siap untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Alur pembelajaran sudah jelas	5
4	Materi pembelajaran sudah sesuai kebutuhan siswa	5
5	Materi yang disampaikan sudah jelas, pembahasan hanya fokus pada materi saja	4
6	Kedalaman materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	5
7	Materi pada media sudah lengkap	4
8	Materi pada media mudah dipahami karena tidak menambahkan kata-kata yang tidak diperlukan	5
9	Latihan soal yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	5
10	Ketetapan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	5
11	Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	5
12	Dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	5
13	Dengan penggunaan media dapat memancing siswa untuk merespon pembelajaran yang disampaikan	5
14	Media pembelajaran mampu menumbuhkan semangat untuk mempelajari materi yang lain dengan media yang sama	5
	Jumlah nilai validator	67
	Rata-rata (%)	95,71%

Berdasarkan hasil dari angket validasi ahli materi diatas kemudian data dianalisis dan ditentukan kevalidan media pembelajaran *flipbook* digital berdasarkan skala interpretasi skor. Dari pengelolaan data dapat dilihat bahwa tahap validator media flipbook digital mendapatkan skor 67% dengan jumlah rata-rata 95,71%, dengan ini media pembelajaran flipbook digital dapat dinyatakan dalam kriteria "Sangat Valid" dan siap digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor
1	Struktur kalimat yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan(EYD)	4
2	Kalimat yang digunakan sudah efektif	4
3	Materi dan media pembelajaran menggunakan kata baku	4
4	Bahasa yang digunakan sudah disesuaikan dengan perkembangan siswa	4
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5
6	Bahasa yang digunakan sudah tepat	5
7	Pemilihan kata sudah disesuaikan struktur kalimat pada bahasa sudah jelas dan sesuai	5
8	Kalimat bahasa menggunakan ketepatan ejaan yang sudah disempurnakan	4
9	Bahasa yang digunakan konsisten dengan materi yang digunakan	5
	Jumlah nilai validator	40

Rata-rata (%)	88%
---------------	-----

Berdasarkan dari tabel 4.3 hasil validasi ahli bahasa diatas oleh ibu Dr. Hj. Siti Rukiyah, M.Pd mendapatkan jumlah skor sebesar 40 dan rata-rata presentasinya mencapai 88% dengan kriteria "sangat valid". Maka media pembelajaran flipbook digital siap digunakan untuk proses pembelajaran.

2. Uji Skala Kecil

Setelah melakukan revisi produk tahap 1 maka, tahap selanjutnya adalah uji skala kecil. Uji skala kecil ini dilakukan peneliti bersama guru kelas III dan 10 siswa yang dipilih secara acak oleh guru. Sebelum peneliti melakukan uji skala kecil peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai produk yang telah peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran flipbook digital legenda pulau Kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS. Setelah peneliti melakukan penjelasan mengenai media pembelajaran tersebut langkah selanjutnya adalah peneliti membagikan instrumen penilaian kepraktisan untuk peserta didik dan guru kelas III SD.

Tabel 4.10 Hasil angket respon siswa

Pernyataan	Skor Penilaian									
	A	BL	I	SA	M R	BD A	S	PC	RD	I
Materi yang disajikan sudah jelas	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
Materi yang dibahas mudah dipahami	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5
Alur pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
Warna yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
Warna yang disajikan dalam media pembelajaran tidak buram dan tidak terlalu mencolok	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4
Menurut saya media pembelajaran ini sangat menarik	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5
Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran flipbook ini pembelajaran jadi sangat menyenangkan	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya menjadi tidak bosan	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5
Media pembelajaran flipbook ini mudah untuk di gunakan dan mudah untuk dipahami	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5
Dengan menggunakan media pembelajaran flipbook ini saya menjadi tertarik untuk belajar	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4

Jumlah skor penilaian	44	45	42	43	43	45	45	45	45	45
Presentase	88%	90%	84	86	86	90	90	90	90	90
			%	%	%	%	%	%	%	%
Jumlah P (%)	884%									
Rata-rata keseluruhan	88,4%									
Kriteria	"Sangat Praktis"									

Dari apa yang telah dijelaskan pada tabel 4.10 dapat dikatakan bahwa pada uji skala kecil telah mendapatkan nilai rata-rata 88,4% dikategorikan "sangat praktis". Berdasarkan daripada komentar serta saran yang sudah diberikan oleh sepuluh siswa siswa SDN 12 sungai rotan tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran flipbook digital legenda Pulau Kemarau ini sangat baik untuk pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari angket bersama ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dengan menggunakan model 4D yang diadaptasi menjadi model 3D dapat dikategorikan "sangat valid" dengan hasil rata-rata 95,71%. Kemudian berdasarkan hasil dari uji skala kecil yaitu angket yang di sebar melalui siswa dan instrument kepraktisan guru, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dengan menggunakan model 4D yang telah diadaptasi menjadi 3D dinyatakan "sangat praktis" dengan nilai rata-rata sebesar 88,4%. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda Pulau Kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme menunjukkan bahwa penelitian ini telah memenuhi kategori valid dan praktis untuk pembelajaran IPS kelas III SD. Hasil dari penelitian Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dapat membantu untuk mengajarkan multikulturalisme kepada siswa. Adapun hasil akhir dari produk ini adalah:

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti dengan judul "pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD". Peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari angket bersama ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dengan menggunakan model 4D yang diadaptasi menjadi model 3D dapat dikategorikan "sangat valid" dengan hasil rata-rata 95,71%.
2. Kemudian berdasarkan hasil dari uji skala kecil yaitu angket yang di sebar melalui siswa dan instrument kepraktisan guru, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran flipbook digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dengan menggunakan model 4D yang telah diadaptasi menjadi 3D dinyatakan "sangat praktis" dengan nilai rata-rata sebesar 88,4%.
3. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda Pulau Kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme menunjukkan bahwa penelitian ini telah memenuhi kategori valid dan praktis untuk pembelajaran IPS kelas III SD.
4. Hasil dari penelitian Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital legenda pulau kemarau untuk mengajarkan multikulturalisme pada pembelajaran IPS kelas III SD dapat membantu untuk mengajarkan multikulturalisme kepada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Abrar, A. I. P. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar* (M. P. Dr. Mardhiah (ed.)).

- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (Sgf). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i1.2941>
- Idris, M., Chairunisa, E. D., & Saputro, R. A. (2020). Akulturasi Budaya Hindu- Budha Dan Islam Dalam Sejarah Kebudayaan Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 103–111. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i2.3552>
- Irawan, D. B. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN SUBTEMA LINGKUNGAN SOSIALKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6, 4. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1545–1550.
- Ririn Marcela, Muhamad Idris, K. A. (2022). pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang.
- Sugiyono. (2021). *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (M. T. Dr. April Nuryanto, S.Pd., S.T. (ed.); edisi ke 3). ALFABETA, cv.
- Sutarti, T. (2017). *KIAT SUKSES MERAH HIBAH PENELITIAN PENGEMBANGAN* (Mulyadi (ed.)). *Pendidikan*, 4, 54.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Widyasari, I., Zetriuslita, Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VII SMP. *Jurnal Derivat, Volume 8 N*.