

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK PADA MATERI NORMA-NORMA DALAM
MASYARAKAT UNTUK SISWA KELAS II SD
MAYJEND SUTOYO SM MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

RINI IKA PUTRI

NPM. 2202090110



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuvurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
2. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
3. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

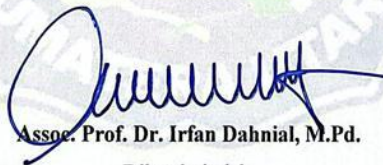
Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi
Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SDS
Mayjend Sutoyo SM Medan

Sudah layak disidangkan.


Medan, April 2026

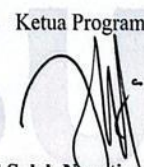
Disetujui oleh:

Pembimbing


Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi
Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SDS
Mayjend Sutoyo SM Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15 Maret 2026	Revisi Tujuan Penelitian pada Bab I	
25 Maret 2026	Memperjelas Kajian Teori pada Bab II	
27 Maret 2026	Menambahkan Penelitian Kerevon di Bab II Sebagai <i>Visa analisa</i>	
30 Maret 2026	Crosscheck Model Penelitian	
1 April 2026	Analisis data pada Bab IV	
6 April 2026	Memasukkan Penelitian Terdahulu Sebagai <i>Visa analisa</i> hasil Penelitian.	
8 April 2026	ACC Sidang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



RINI IKA PUTRI
NPM: 2202090110

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

**Rini Ika Putri, 2202090110, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:
“Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Norma-Norma
Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo Sm Medan”**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pada pembelajaran PPKn, materi norma-norma dalam masyarakat perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) untuk mengetahui proses pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan, 2) untuk mengetahui tingkat kelayakan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* yang dikembangkan, dan 3) untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, namun penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SD. Media ini mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Modul* Interaktif, *Flipbook*, Norma Masyarakat, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalaamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan, kesempatan, dan kemampuan untuk menyusun skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya, yang kita harapkan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulis menyusun skripsi ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. skripsi ini berjudul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo Sm Medan”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan akibat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta sumber informasi yang relevan, termasuk buku-buku dan referensi lainnya. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dan motivasi dari dosen, teman-teman, serta keluarga, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebaik mungkin. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada kedua orang

tua tercinta, Ayahanda **Ennos Sembiring** dan Ibunda **Sumini** yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi, memenuhi kebutuhan penulis, dukungan serta doa yang tiada henti kepada penulis.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara.

7. **Bapak Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnial, M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan dan motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluru Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Bapak **Fahri Marzuki Dongoran, S.P.** selaku Kepala Sekolah SDS Mayjend Sutoyo SM Medan.
11. Ibu **Sonya Meilini Saragih, S.Pd. Gr.** selaku Wali Kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan.
12. Teman-teman seperjuangan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh keluarga yang memberikan dukungan, doa, motivasi, perhatian dan kasih sayang yang senantiasa diberikan.
14. Abang tersayang Rinaldi Sembiring, terima kasih atas motivasi dan keceriaan yang telah diberikan, yang turut meringankan beban penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna baik penulisan maupun isi karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk penyempurnaan isi skripsi ini.

Wassalamualaikum wr. Wb

Medan, April 2026

Rini Ika Putri
2202090110

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2 Hakikat Media <i>Flipbook</i>	16
2.1.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Flipbook</i>	20
2.2 Kerangka Konseptual	23
2.3 Penelitian Relevan	26
2.4 Hipotesis	31
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Tahapan Penelitian	33
3.2.1 Lokasi Penelitian	34
3.2.2 Sumber Data Penelitian	34

3.2.3 Instrumen Penelitian	35
3.2.4. Analisis Data Penelitian	39
3.2.4.1 Analisis Validitas	40
3.2.4.2 Analisis Kepraktisan	41
3.3 Rancangan Produk	41
3.4 Tahapan Pengembangan	43
3.4.1 Pembuatan Produk	45
3.4.2 Pengujian Lapangan (<i>Field Testing</i>)	48
3.5 Jadwal Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	51
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	51
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	53
4.1.1.3 Analisis Tujuan Pembelajaran	54
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	55
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	62
4.1.3.1 Validasi Ahli	63
4.1.3.2 Revisi Produk	71
4.1.3.3 Uji Kepraktisan Guru Dan Kepraktisan Siswa	72
4.2 Pembahasan Hasil	75
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis <i>Flipbook</i>	8
Tabel 2.1 Penelitian Relevan	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	39
Tabel 3.6 Kategori Skala Likert	40
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validitas Media	40
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Praktikalitas	41
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian	49
Tabel 4.1 Rancangan Produk	56
Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran	62
Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.5 Hasil Dari Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.6 Revisi Produk	71
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru	73
Tabel 4.8 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka Konseptual	25
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan 4D	43
Gambar 3.2 Bagan Model Pengembangan 3D	45
Gambar 3.3 Pemilihan Gambar Ilustrasi Norma-Norma dalam Masyarakat ..	46
Gambar 3.4 Perancangan Tata Letak <i>E-Modul</i> Norma	46
Gambar 3.5 Pengembangan <i>E-Modul</i> dengan Platform Digital Flip Book	48
Gambar 4.1 Pemilihan Gambar Ilustrasi	58
Gambar 4.2 Perancangan Tata Letak	59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Hasil Wawancara	87
LAMPIRAN 2 Perencanaan Pembelajaran Mendalam	89
LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Materi	102
LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media	105
LAMPIRAN 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa	108
LAMPIRAN 6 Lembar Kepraktisan Angket Respon Guru	110
LAMPIRAN 7 Lembar kepraktisan Angket Respon Siswa	112
LAMPIRAN 8 Dokumentasi	140
LAMPIRAN 9 Form K1	141
LAMPIRAN 10 Form K2	142
LAMPIRAN 11 Form K3	143
LAMPIRAN 12 Berita Acara Bimbingan Proposal	144
LAMPIRAN 13 Pengesahan Proposal	145
LAMPIRAN 14 Surat Pernyataan	146
LAMPIRAN 15 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	147
LAMPIRAN 16 Berita Acara Seminar Proposal	148
LAMPIRAN 17 Surat Keterangan	149
LAMPIRAN 18 Permohonan Riset	150
LAMPIRAN 19 Surat Revisi Pembimbing	151
LAMPIRAN 20 Surat Revisi Penguji	152
LAMPIRAN 21 Pernyataan Keaslian	153
LAMPIRAN 22 Lembar Pengesahan Skripsi	154
LAMPIRAN 23 Berita Acara Bimbingan Skripsi	155
LAMPIRAN 24 Surat Permohonan Izin Riset	156
LAMPIRAN 25 Surat Balasan Izin Riset	157
LAMPIRAN 26 Hasil Turnitin	158

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendidikan tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mengembangkan kecakapan hidup, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kesiapan menghadapi perkembangan teknologi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh agar menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan terampil.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran perlu dirancang sederhana, konkret, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Karena itu, guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga penguatan nilai, sikap, dan keterampilan sosial melalui media dan strategi yang relevan. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam membentuk karakter adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Materi norma-norma dalam masyarakat pada kelas II SD merupakan materi fundamental yang bertujuan menanamkan disiplin, tanggung jawab, dan pemahaman perilaku sesuai aturan sosial (Marbun et al., 2024).

Namun, praktik pembelajaran menunjukkan bahwa materi norma sering dianggap abstrak oleh siswa usia 7–8 tahun, terutama jika disampaikan secara verbal tanpa media visual atau pengalaman langsung. Pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa menjadi pasif, cepat bosan. Kondisi ini juga ditemukan dalam observasi awal di SDS Mayjend Sutoyo SM Medan, di mana pembelajaran masih berpusat pada guru, media pembelajaran terbatas, dan siswa belum menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap perilaku sesuai norma baik di rumah maupun di sekolah.

Media digital menjadi salah satu solusi penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan. *Flipbook* sebagai media digital interaktif mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam format yang menyerupai buku nyata, sehingga memudahkan siswa memahami materi secara visual dan kontekstual (Juniati et al., 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook* efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, literasi, hingga hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian yang mengembangkan *Flipbook* pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SD, masih sangat terbatas.

Sejumlah penelitian yang relevan menunjukkan bahwa media *Flipbook* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian pertama pada pengembangan *E-book* berbasis *Flip PDF Corporate* di kelas V SDN Menteng menunjukkan kelayakan sangat tinggi dari ahli media (97,33%), ahli bahasa (94,54%), dan ahli materi (92%). Peningkatan hasil belajar juga signifikan dari rata-rata pretest 77,33 menjadi 95,06 (Damayanti et al., 2023).

Penelitian kedua pada literasi membaca kelas II SD Muhammadiyah 8 Surabaya juga menunjukkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran guru dari 88,89% menjadi 94,44%, peningkatan aktivitas siswa dari 71,43% menjadi 89,29%, serta peningkatan ketuntasan dari 47,06% menjadi 82,35%. Kedua penelitian tersebut menunjukkan efektivitas *Flipbook*, (Minarwati & Fabriya, 2022).

Penelitian ketiga, yaitu pengembangan *Flipbook* berbasis fabel di kelas III SDN Krukut 01 Pagi, menghasilkan respons dan kelayakan yang sangat tinggi, dengan uji coba awal 91,4% dan uji coba utama 92,45%. Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan nilai posttest dan N-Gain pada kategori sedang (0,5–0,7) (Yusuf et al., 2022). Adapun penelitian keempat di kelas IV SD Negeri 2 Kuanyar pada pembelajaran IPAS menunjukkan peningkatan prestasi belajar sebesar 13,14%, dari 60,38% menjadi 73,52%. Penelitian ketiga berfokus pada pemahaman nilai moral, sedangkan penelitian keempat pada peningkatan capaian akademik (Saputra et al., 2024).

Penelitian kelima pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII memperlihatkan cakupan manfaat yaitu respons guru mencapai 95% dan siswa 96,67%. Efektivitas penggunaan *Flipbook* terlihat pada meningkatnya aktivitas belajar (67,2%), berpikir kritis (88,12%), minat belajar (86,8%), kemandirian belajar (83%), serta hasil belajar hingga 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa *Flipbook* tidak hanya berpengaruh pada nilai akademik atau literasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterampilan berpikir (Susilo et al., 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook* merupakan media yang efektif meningkatkan hasil belajar, minat, hingga kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, pengembangan *Flipbook* untuk pembelajaran PPKn, khususnya materi norma-norma masyarakat pada siswa kelas II SD, masih sangat terbatas. Padahal materi ini membutuhkan penyampaian yang konkret dan visual, sementara kondisi pembelajaran di lapangan masih bersifat abstrak dan minim penggunaan media interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. ringkas kalimat ini Dengan mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya serta kebutuhan di kelas rendah, pengembangan *Flipbook* yang sesuai karakteristik siswa menjadi penting untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini secara eksplisit bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SD serta menguji kelayakan dan keefektifannya sebagai media pembelajaran PPKn.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat di kelas II SD masih bersifat *teacher centered*, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Belum tersedianya *E-Modul* interaktif berbasis *flip book* yang secara khusus dikembangkan untuk materi norma-norma dalam masyarakat yang

sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas II sekolah dasar.

3. Pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan buku teks, sehingga kurang menarik minat belajar siswa dan belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
4. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman dan penerapan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa kelas II SD masih belum optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu menanamkan nilai-nilai norma secara konkret dan kontekstual.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook*.
2. Materi yang dikembangkan dalam *E-Modul* terbatas pada norma-norma dalam masyarakat sesuai kurikulum yang berlaku untuk kelas II SD.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM.
4. Penelitian difokuskan pada pengembangan dan kelayakan media dalam mendukung pembelajaran PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dirumuskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* yang dikembangkan?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma-norma dalam masyarakat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru.

3. Untuk mengetahui efektivitas *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai norma dalam masyarakat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan dasar, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital, dengan memperkaya kajian mengenai penggunaan e-modul interaktif berbasis flipbook pada pembelajaran norma-norma dalam masyarakat di kelas II SD.
- b. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan unsur interaktif, visual dalam proses pembelajaran.
- c. Memperkuat temuan empiris terkait efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi norma-norma dalam masyarakat, serta memberikan gambaran mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis flipbook di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, khususnya SD Mayjend Sutoyo SM Medan, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.
- b. Bagi guru kelas II, e-modul interaktif berbasis flipbook ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi norma-norma dalam masyarakat, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa kelas II, e-modul interaktif ini diharapkan dapat membantu memahami materi norma-norma dalam masyarakat dengan lebih mudah melalui tampilan visual, dan animasi sederhana.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital pada materi lain di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk

E-Modul Interaktif berbasis *Flipbook* ini yang dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook

No.	Produk	Keterangan
1.	Nama Produk	<i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis <i>Flipbook</i> pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat
2.	Alat dan Software	Canva, Heyzine dan Genially
3.	Warna/Tampilan	Desain visual menarik dengan warna cerah sesuai karakteristik siswa SD, tipografi sederhana dan mudah dibaca, serta ikon pendukung materi
4.	Target Pengguna	Siswa Kelas II Sekolah Dasar
5.	Konten Multimedia	Teks, gambar, animasi sederhana, audio penjelasan, serta video pembelajaran sesuai topik norma-norma

		dalam masyarakat
6.	Struktur Isi Media	Cover, Kata Pengantar, Daftar Isi, Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Aktivitas Peserta Didik, Soal Evaluasi, Daftar Pustaka, dan Profil Penulis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berasal dari kata *medium* (Latin: *medius*) yang berarti perantara. Dalam bahasa Indonesia, medium dimaknai sebagai sarana penyampai pesan dari satu pihak ke pihak lain. Karena itu, media dipandang sebagai saluran yang membantu penyampaian ide atau gagasan agar diterima secara jelas dan efektif, serta menjadi penghubung antara guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai penerima pesan belajar.

Media pembelajaran adalah segala alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik guna merangsang minat, perhatian, dan emosi dalam proses belajar (Frasetia et al., 2024). Media dapat berupa alat fisik maupun konten digital seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan multimedia interaktif. Penggunaan media yang kreatif membuat pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret.

Menurut Kustandi dan Stjipto dalam (Batubara, 2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi agar tujuan pembelajaran tercapai optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahman et al., 2023) menyatakan bahwa media memperkuat interaksi guru dan siswa serta mendukung hubungan siswa dengan lingkungan belajar. Media juga

meningkatkan efektivitas metode pembelajaran sehingga proses belajar lebih terstruktur dan interaktif. Karena itu, pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa penting untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif dan bermakna.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras seperti proyektor, komputer, televisi, radio, dan alat peraga, serta perangkat lunak seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, modul digital, audio, dan animasi (Khasanah, 2024). Perkembangan teknologi digital memperkaya pilihan media sesuai kebutuhan belajar di era modern, serta terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan mendukung beragam gaya belajar siswa.

Seiring perkembangan inovasi pendidikan, media pembelajaran bertransformasi dari bentuk konvensional menjadi media interaktif yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Media seperti e-modul, platform digital, dan flipbook memungkinkan siswa belajar mandiri maupun kolaboratif secara lebih efektif, serta menjadi alternatif penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk membantu pendidik menyalurkan materi pembelajaran. Media berperan penting dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan terarah. Hal ini menunjukkan, pemanfaatan media yang tepat akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal dan bermakna.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peranan yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam membantu siswa memahami pesan pembelajaran secara lebih mudah dan mendalam (Nurazizah, 2024).

Dilihat dari sudut pandang historis, media pembelajaran memiliki dua fungsi utama yaitu:

1. Fungsi sebagai Alat Bantu Audiovisual

Media audiovisual memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Karena penjelasan verbal bersifat abstrak, penggunaan gambar atau objek konkret membantu siswa memahami materi lebih jelas, sehingga informasi tidak hanya didengar tetapi juga dilihat dan diamati langsung.

2. Fungsi sebagai Sarana Komunikasi

Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik. Melalui media, informasi tersampaikan lebih terstruktur dan menarik, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, konsisten, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran kini menjadi alat strategis untuk meningkatkan kualitas belajar. Media visual menarik perhatian, membangkitkan emosi, dan memperjelas pemahaman, sehingga membantu guru menegaskan pesan dan memudahkan siswa memahami materi. (Dewi, 2025).

Menurut Levie dan Lentz dalam (Afandi, 2022) media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi utama yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi utama media visual adalah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada materi pembelajaran. Media visual membantu memusatkan perhatian siswa pada bagian penting, terutama saat ditampilkan bersama teks atau penjelasan guru.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual terlihat dari tingkat kesenangan siswa saat belajar dengan teks bergambar. Visual seperti gambar atau simbol dapat memengaruhi perasaan, terutama jika berkaitan dengan kehidupan mereka. Media yang menarik emosi terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Fungsi Kognitif

Secara kognitif, media visual membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Gambar atau lambang visual memudahkan pemahaman konsep kompleks serta membantu menyimpan informasi dalam memori jangka panjang. Media visual juga menjadi alat bantu berpikir yang menghubungkan informasi dengan representasi konkret.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari peran media visual dalam membantu siswa yang kesulitan memahami teks atau penjelasan verbal. Visual memberi konteks yang memperjelas informasi sehingga lebih mudah

diatur dan diingat, terutama bagi siswa dengan literasi rendah atau gaya belajar visual.

Secara keseluruhan, media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan komponen penting yang meningkatkan efektivitas proses belajar. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai karakteristik siswa. Melalui fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, media visual mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih utuh dan bermakna. (Oktaviani & Nisa, 2021). Dengan pemanfaatan media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Secara umum, penggunaan media bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang beragam (Kamila et al., 2024). Adapun tujuan media pembelajaran dapat dijelaskan melalui beberapa fungsi berikut:

1. Menarik Perhatian Siswa

Media bertujuan meningkatkan minat dan fokus siswa, terutama ketika materi terasa sulit atau kurang menarik. Media yang unik dan visual mampu membangkitkan rasa ingin tahu sehingga siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

2. Memperjelas Penyampaian Pesan

Media membantu memperjelas konsep yang abstrak atau sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan. Melalui gambar, video, model, atau objek tiruan, siswa dapat melihat representasi nyata dari materi yang dipelajari sehingga pemahaman menjadi lebih konkret.

3. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Biaya

Banyak objek atau fenomena tidak mungkin dihadirkan langsung di kelas. Media berfungsi sebagai pengganti yang memungkinkan siswa tetap mempelajari objek tersebut tanpa harus melihatnya secara langsung.

4. Menghindari Kesalahan Tafsir

Media membantu menyeragamkan pemahaman antara guru dan siswa. Ketika informasi hanya disampaikan secara verbal, persepsi setiap siswa bisa berbeda. Media visual memberikan representasi yang jelas sehingga mengurangi potensi kesalahpahaman.

5. Mengakomodasi Perbedaan Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda visual, auditori, dan kinestetik. Media memungkinkan guru menyajikan materi melalui berbagai bentuk sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan cara yang paling sesuai bagi mereka.

6. Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif

Pada akhirnya, media digunakan agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Media membantu guru menyusun pembelajaran yang lebih

menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Berdasarkan tujuan media pembelajaran diatas media bukan sekadar pelengkap dalam proses mengajar, tetapi merupakan komponen penting yang mendukung tercapainya hasil belajar secara maksimal. Media membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan media secara tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1994) dalam (Sitepu, 2022) penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi, merangsang aktivitas belajar, serta memberi pengaruh psikologis positif pada siswa. Media juga memberikan pengalaman belajar yang nyata, menumbuhkan pemikiran teratur, serta mendukung perkembangan pemahaman dan bahasa. Selain itu, media menghadirkan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, memfasilitasi interaksi guru dan siswa, menyajikan konsep secara konkret dan akurat, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. (Arifin et al., 2021).

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam (Asari et al., 2021) beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- c. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- d. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- e. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja sesuai kebutuhan.
- f. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi.
- g. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Dapat disimpulkan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena membantu menyajikan materi secara jelas, konkret, dan menarik, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media juga mendukung efisiensi waktu, efektivitas penyampaian informasi, dan peningkatan hasil belajar, sehingga menjadi elemen strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan interaktif sesuai perkembangan peserta didik.

2.1.2 Hakikat Media *Flipbook*

2.1.2.1 Pengertian Media *Flipbook*

Media digital *Flipbook* adalah aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengakses buku digital dengan tampilan seperti buku fisik yang bisa "dibolak-balik" halamannya. Penggunaan media digital *Flipbook* menjanjikan berbagai potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Susilo et al., 2023).

Menurut (Masitoh, 2022) *flipbook* adalah lembaran seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm yang dilengkapi animasi, video, teks, dan gambar sesuai materi. Penggunaannya dapat meningkatkan minat dan kemampuan

membaca serta mendorong keaktifan literasi siswa. Literasi membaca penting dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar bagi kemampuan membaca, menulis, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

2.1.2.2 Fungsi Media *Flipbook*

Secara teoritis dan empiris, media *Flipbook* menjalankan beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran:

1. Media Penyampaian Konten Digital yang Multimedia-Rich

Flipbook menyajikan pembelajaran multimodal (verbal, visual, dan audio) sesuai prinsip multimedia learning yang menekankan kombinasi visual dan verbal untuk meningkatkan pemahaman. Studi R&D menunjukkan *flipbook* efektif menjelaskan konsep sulit melalui animasi dan video pendukung.

2. Media Pengaktifan Motivasi dan Keterlibatan (Engagement)

Efek membalik halaman, navigasi interaktif, dan elemen multimedia pada *flipbook* meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Berbagai uji coba juga menunjukkan respons positif dan meningkatnya antusiasme belajar.

3. Alat Evaluasi Formatif Terintegrasi

Flipbook dapat memuat kuis, umpan balik otomatis, dan tautan evaluasi sehingga mendukung penilaian formatif serta pemantauan kemajuan belajar dalam satu media. Penelitian E-Sarana module *Flipbook* juga menggunakan kuis untuk mengukur perubahan pemahaman melalui pretest–posttest.

4. Pengembangan Literasi Digital dan Keterampilan Abad 21

Penggunaan flipbook mendorong literasi digital karena siswa belajar menavigasi informasi, menilai sumber multimedia, dan berinteraksi dengan konten yang penting di era industri 4.0. Sejumlah studi menunjukkan flipbook dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis.

5. Media Efisien dan Aksesibel

Dibandingkan bahan cetak, flipbook lebih mudah didistribusikan (daring/offline), cepat diperbarui, dan hemat biaya, sehingga cocok untuk pembelajaran jarak jauh dan blended learning. Berbagai studi kelayakan menunjukkan aksesibilitas dan efisiensi sebagai keunggulan utamanya.

2.1.2.3 Tujuan Media *Flipbook*

E-Modul interaktif berbasis *Flipbook* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan interaktif (Ayuardini, 2022). Melalui tampilan visual dinamis, animasi, fitur klik, serta penyajian materi yang terstruktur, flip book memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas II SD dan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Tujuan pengembangan *E-Modul Flipbook* meliputi:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, Penyajian materi dilengkapi gambar, warna, dan elemen interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih antusias.

2. Mendorong keterlibatan aktif siswa, Siswa dapat mengklik tombol, membuka halaman interaktif, menjawab kuis, dan berlatih dengan aktivitas digital yang mendorong partisipasi langsung.
3. Mempermudah pemahaman isi materi, Materi ditampilkan secara sederhana, terstruktur, dan jelas, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep norma-norma dalam masyarakat.
4. Meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, Elemen visual, aktivitas klik, dan kuis interaktif membantu siswa tetap fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
5. Memvariasikan metode pembelajaran, *Flipbook* menjadi alternatif pembelajaran yang menyegarkan sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bermakna.

2.1.2.4 Manfaat Media *Flipbook*

E-Modul interaktif berbasis flip book memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, khususnya membantu siswa memahami materi norma-norma dalam masyarakat secara lebih mudah dan menyenangkan (Andriani, 2024). Tampilan visual yang menarik, warna cerah, serta elemen interaktif seperti tombol, animasi, dan kuis dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. (Sardi et al., 2025).

Selain meningkatkan motivasi, flipbook mendorong keaktifan siswa melalui fitur interaktif seperti klik, pilihan, dan jawaban yang membuat mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Penyajian materi dengan gambar dan ilustrasi memperjelas konsep norma serta penerapannya dalam kehidupan sehari-

hari. Aktivitas digital di dalamnya juga melatih fokus dan konsentrasi karena siswa perlu memperhatikan tampilan dan instruksi pada setiap halaman. (Widodo et al., 2025).

Penggunaan flip book memberikan variasi pembelajaran sehingga suasana kelas tidak monoton dan lebih menyenangkan dibandingkan buku teks biasa. Dalam kegiatan kelompok, flip book juga meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa melalui diskusi bersama. Bagi guru, media ini memudahkan proses pembelajaran karena materi telah tersusun sistematis serta dilengkapi latihan dan evaluasi yang siap digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang mampu memadukan unsur visual dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Penggunaannya menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan bermakna sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook*

2.1.3.1 Kelebihan Media *Flipbook*

Flipbook sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang memberikan nilai tambah dalam penyampaian materi (Aprilia, 2020). Beberapa kelebihannya yaitu sebagai berikut:

1. Menyajikan Materi secara Variatif dan Kaya Multimedia

Flipbook menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga pembelajaran lebih hidup dan membantu siswa memahami konsep kompleks dengan lebih mudah.

2. Tampilan Lebih Atraktif dan Menarik

Desain visual flipbook yang berwarna dan interaktif menyerupai buku nyata sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat dan perhatian siswa.

3. Proses Pembuatan Relatif Mudah

Guru cukup menyiapkan materi dalam bentuk PDF dan mengunggahnya ke platform flipbook, sehingga dalam waktu singkat dapat menjadi media digital interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

4. Efisien dan Ekonomis

Flipbook tidak memerlukan pencetakan sehingga biaya produksinya lebih rendah dibanding buku cetak. Guru dapat membuat dan membagikannya secara gratis, sehingga sekolah dapat menghemat anggaran pengadaan buku.

5. Tidak Membebani Memori Perangkat

Sebagian besar platform *Flipbook* menyediakan akses melalui tautan online, sehingga siswa tidak harus mengunduh file besar ke perangkat mereka.

6. Membantu Pemahaman Konsep Abstrak

Flipbook mendukung penyisipan animasi, ilustrasi bergerak, dan video penjelas yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi visual yang

konkret. Hal ini membantu siswa menangkap inti materi secara lebih cepat dan bermakna dibanding penjelasan teks semata.

7. Praktis dan Mudah Dibawa ke Mana Saja

Flipbook dapat dibuka melalui berbagai perangkat. Baik dalam bentuk file maupun tautan online, siswa dapat membawa seluruh materi pelajaran tanpa harus membawa buku fisik.

2.1.3.2 Kekurangan *Flipbook*

Meskipun menawarkan banyak kelebihan, penggunaan *Flipbook* sebagai media pembelajaran tetap memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut (Salsabila et al., 2023):

1. Bergantung pada Ketersediaan Internet

Beberapa flipbook memerlukan koneksi internet agar dapat diakses optimal. Di daerah dengan jaringan kurang stabil, akses dapat terhambat sehingga pemanfaatannya tidak maksimal.

2. Membutuhkan Perangkat Digital yang Memadai

Penggunaan flipbook mengharuskan siswa memiliki perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop. Bagi sebagian siswa, terutama di wilayah dengan keterbatasan ekonomi, ketersediaan perangkat masih menjadi kendala.

3. Memerlukan Literasi Digital Guru dan Siswa

Pendidik dan peserta didik memerlukan keterampilan teknologi untuk membuat dan mengoperasikan flipbook. Jika literasi digital rendah, penggunaannya dapat menjadi kurang efektif.

4. Potensi Gangguan (Distraksi) dari Perangkat Digital

Karena diakses melalui perangkat elektronik, siswa berpotensi terdistraksi oleh gim atau media sosial sehingga fokus pada materi pembelajaran dapat berkurang.

5. Kualitas Multimedia Bergantung pada Kemampuan Pembuat

Meskipun mudah dibuat, kualitas visual dan interaktivitas flipbook bergantung pada kemampuan guru dalam mendesain. Tanpa pemahaman desain instruksional yang baik, flipbook bisa kurang menarik atau membingungkan bagi siswa.

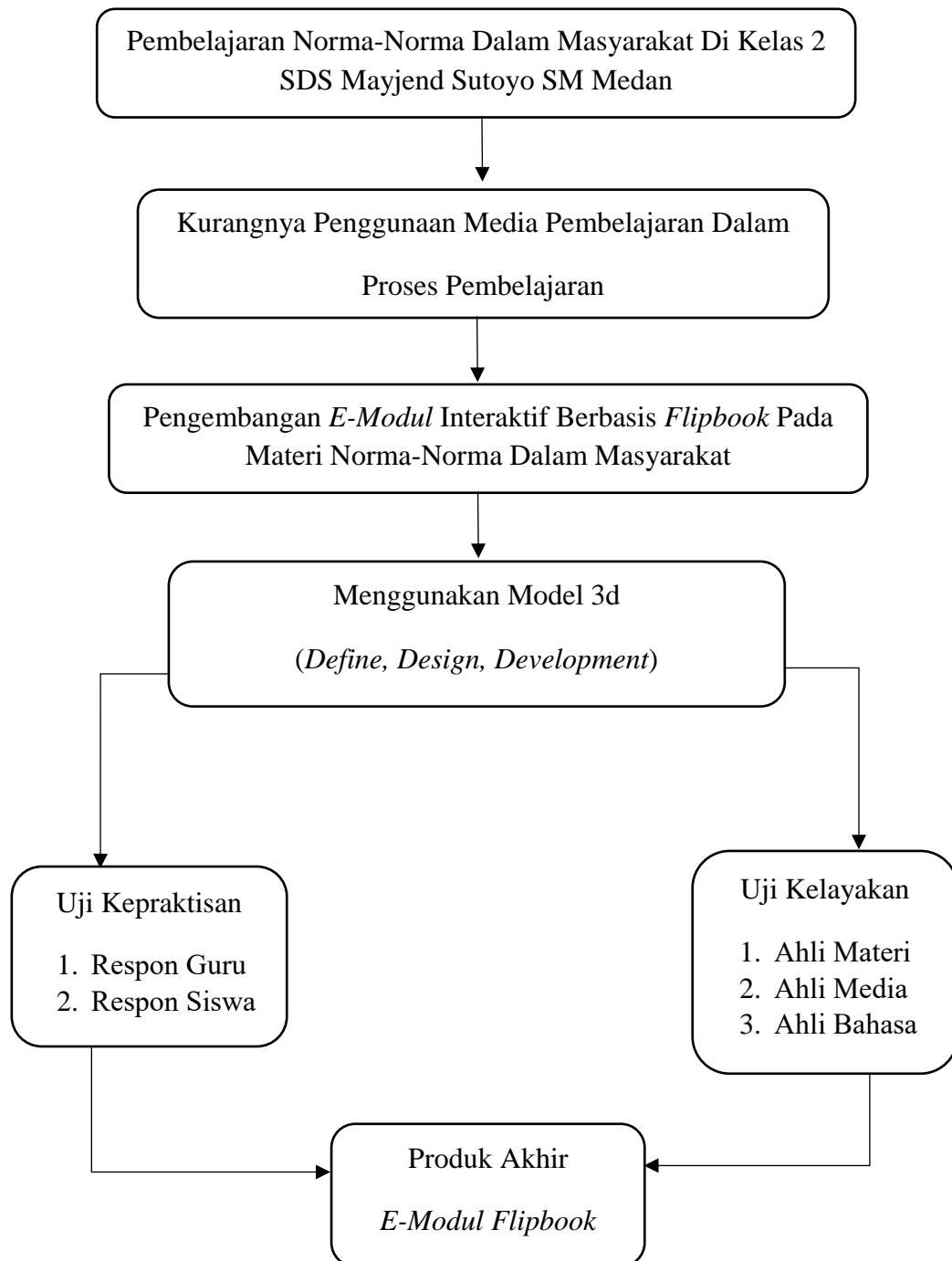
2.2 Kerangka Konseptual

Pembelajaran PPKn di kelas II SD masih menghadapi rendahnya hasil belajar dan minimnya penggunaan media, karena metode ceramah membuat siswa bosan dan kurang aktif, padahal mereka berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pembelajaran visual dan interaktif.

Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan E-Modul interaktif berbasis flipbook yang menarik, animatif, mudah diakses, dan menyajikan materi norma secara terstruktur melalui gambar, video, kuis, serta navigasi seperti buku nyata. Media ini mendukung aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, dan latihan interaktif, sehingga menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan efektivitas pembelajaran PPKn.

Oleh karena itu, kerangka konseptual penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang mampu

mengatasi masalah rendahnya minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa secara lebih menyeluruh.



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

2.3 Penelitian Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan Media Pembelajaran Digital <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	(Susilo et al., 2023)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan media pembelajaran digital berbasis <i>Flipbook</i> untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Keduanya juga berlandaskan teori bahwa <i>Flipbook</i> memadukan teks, visual, dan fitur interaktif sehingga efektif digunakan di berbagai jenjang pendidikan.	Penelitian ini merupakan R&D yang mengembangkan E-Modul interaktif <i>Flipbook</i> pada materi norma kelas II SD dengan melibatkan ahli dan siswa sebagai data primer. Sementara itu, penelitian Susilo et al. (2023) menggunakan studi literatur tanpa mengembangkan produk baru serta membahas berbagai jenjang pendidikan (SD–SMK).
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar	(Saputra et al., 2024)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan media pembelajaran digital berbasis <i>Flipbook</i> untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Keduanya memandang <i>Flipbook</i> sebagai media interaktif yang memadukan teks, gambar, dan multimedia sehingga materi lebih	Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk mengembangkan E-Modul interaktif <i>Flipbook</i> pada materi norma kelas II SD serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Sementara itu, penelitian Saputra et al. (2024) menggunakan metode pra-

			terstruktur, menarik, dan mudah dipahami.	eksperimental One Group Pretest–Posttest tanpa pengembangan produk baru, serta meneliti siswa kelas IV SD pada materi IPAS tentang perkembangbiakan tumbuhan.
3	Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Aplikasi <i>Flipbook</i> di Sekolah Dasar	(Ramadhina & Pranata, 2022)	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan <i>E-Modul</i> berbasis <i>Flipbook</i> sebagai media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, mudah digunakan, serta bertujuan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.	Penelitian ini fokus pada kelas II SD dengan materi norma dalam masyarakat dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas <i>E-Modul</i> secara lengkap. Sedangkan penelitian Ramadhina & Pranata (2022) berfokus pada kelas IV SD dengan materi IPA siklus hidup makhluk hidup, melibatkan subjek lebih sedikit, dan hanya menilai kelayakan serta implementasi terbatas.
4	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar	(Prasasti & Anas, 2023)	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan media <i>Flipbook</i> sebagai produk utama menggunakan metode R&D, menilai kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba siswa SD, serta bertujuan mengatasi pembelajaran	Penelitian ini fokus pada materi norma dalam masyarakat untuk kelas II SD dan mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas <i>E-Modul</i> . Sedangkan penelitian Prasasti & Anas (2023) fokus pada IPS kelas IV dengan tujuan

			konvensional yang kurang menarik. Keduanya memanfaatkan Flipbook untuk menyajikan teks, gambar, video, dan elemen multimedia guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.	meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menghasilkan media berbasis multimedia untuk kompetensi berpikir kritis pada kelas tinggi.
5	Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar	(Martatiyana et al., 2022)	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan Flipbook sebagai bahan ajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Keduanya menilai kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba terbatas pada siswa SD, serta bertujuan memudahkan pemahaman materi melalui tampilan multimedia.	Penelitian ini fokus pada kelas II SD dengan materi norma dalam masyarakat dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas E-Modul secara menyeluruh. Sedangkan penelitian Martatiyana et al. (2022) fokus pada kelas IV SD dengan materi manfaat energi, cakupan materi lebih terbatas, dan hanya menilai kelayakan serta respon siswa tanpa menguji kepraktisan dan efektivitas.
6	Pengaruh Media <i>Flipbook</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Else (Elementary School Education)	(Juliani & Ibrahim, 2023)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan Flipbook sebagai inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa SD. Keduanya menekankan Flipbook sebagai media yang	Penelitian ini berbasis R&D dengan pengembangan E-Modul Flipbook untuk kelas II SD dan menguji kelayakan produk. Sedangkan penelitian Juliani & Ibrahim menggunakan desain kuasi-eksperimental

			memadukan teks, gambar, dan visual menarik untuk memudahkan pemahaman materi.	Post-Test Only Control Group untuk kelas IV SD, hanya meneliti pengaruh Flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia (teks fiksi) tanpa mengembangkan produk baru.
7	Penerapan Media <i>Flipbook</i> untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD	(Minarwati & Fabriya, 2022)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan Flipbook sebagai media pembelajaran di SD untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan mengatasi kebosanan. Keduanya diterapkan pada kelas rendah SD dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media digital interaktif.	Penelitian ini merupakan pengembangan E-Modul Flipbook untuk materi norma-norma dalam masyarakat, sedangkan penelitian Minarwati & Fabriya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan Flipbook yang sudah ada untuk meningkatkan literasi membaca kelas II SD, tanpa mengembangkan produk baru.
8	Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media <i>Flipbook</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V	(Masitoh, 2022)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan Flipbook sebagai media pembelajaran di SD (IPS/PPKn) untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memahami konsep abstrak, dan mengatasi kebosanan pembelajaran konvensional. Keduanya bertujuan meningkatkan kualitas belajar dan	Penelitian ini mengembangkan E-Modul interaktif baru untuk materi norma-norma kelas II PPKn, sedangkan jurnal Masitoh menerapkan model Jigsaw dengan Flipbook sederhana yang sudah ada untuk materi sejarah kelas V IPS, menggunakan desain pre-eksperimen one-group pre-post test

			menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.	tanpa pengembangan produk baru.
9	Pengembangan Media Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik	(Prasasti & Anas, 2023)	Kedua penelitian menggunakan <i>Flipbook</i> sebagai media pembelajaran di SD untuk IPS, menekankan konten interaktif (quiz, video, audio, gambar) untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman materi, dan mengatasi kebosanan. Keduanya juga menasar kelas rendah SD dengan siswa yang membutuhkan media digital untuk kemandirian belajar.	Penelitian ini mengembangkan E-Modul interaktif untuk materi norma sosial kelas II PPKn, sedangkan jurnal Prasasti & Anas menggunakan R&D ADDIE untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPS kelas IV MIS dengan <i>Flipbook</i> berbasis Canva/FlipHTML5, berbeda materi, kelas, dan fokus tujuan.
10	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	(Nurwidiyanti & Sari, 2022)	Kedua penelitian menggunakan <i>Flipbook</i> sebagai media pembelajaran di SD, menekankan konten interaktif (gambar, tugas, navigasi digital) untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan mengatasi kebosanan. Keduanya menasar kelas rendah SD dan bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21 dengan validasi tinggi dan respon positif siswa/guru.	Penelitian ini mengembangkan E-Modul interaktif untuk materi norma PPKn kelas II, sedangkan jurnal Nurwidiyanti & Sari menggunakan R&D ADDIE untuk literasi sains IPA kelas IV SD dengan fokus pada materi siklus hidup, berbeda kelas, materi, dan tujuan penelitian.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka konseptual, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-Modul interaktif berbasis Flipbook pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SD dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
2. E-Modul interaktif berbasis Flipbook dinyatakan praktis berdasarkan hasil respon guru dan siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji lapangan.
3. Penggunaan E-Modul interaktif berbasis Flipbook mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn materi norma-norma dalam masyarakat pada siswa kelas II SD.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut dengan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Menurut Borg & Gall (1983) dalam (Gustiani, 2019), penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2019), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk atau penyempurnaan produk melalui proses analisis kebutuhan agar memiliki kegunaan yang tepat dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang diadopsi menurut (Taupik & Fitriani, 2021) yang meliputi tahap pembatasan (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis, sederhana, dan efektif dalam mengembangkan bahan ajar digital, termasuk *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* (Banamtuan, 2021). Model 4D juga banyak digunakan dalam penelitian R&D modern karena mampu mengakomodasi proses analisis kebutuhan, perancangan produk

, hingga pengembangan dan uji coba produk secara terstruktur.

Penelitian ini mengembangkan E-Modul interaktif berbasis flipbook pada materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk siswa kelas II SD di SDS Mayjend Sutoyo SM Medan. Produk disempurnakan melalui tahapan penelitian agar layak digunakan dan membantu siswa belajar secara menarik, interaktif, dan mudah diakses.

3.2 Tahapan Penelitian

Pada tahap awal, peneliti mengembangkan E-Modul interaktif berbasis flip book dengan menyusun materi pembelajaran, merancang tampilan halaman digital, dan mengintegrasikan unsur interaktif sesuai karakteristik siswa kelas II SD. Konten disusun berdasarkan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan nilai-nilai norma dalam masyarakat, sehingga E-Modul yang dihasilkan menarik secara visual sekaligus edukatif dan bermakna.

Selanjutnya, peneliti melakukan proses authoring menggunakan platform digital berbasis flip book untuk menyusun keseluruhan E-Modul interaktif. Proses ini mencakup pengintegrasian teks materi, ilustrasi, animasi sederhana, navigasi halaman, dan latihan interaktif yang mudah digunakan dan dipahami siswa SD. Desain E-Modul disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas II, menggunakan bahasa sederhana, warna menarik, dan ilustrasi yang kontekstual.

Tahap berikutnya adalah pengujian internal oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tujuannya memastikan E-Modul memenuhi kelayakan dari segi isi materi norma-norma dalam masyarakat, tampilan media, dan penggunaan

bahasa yang sesuai siswa kelas II SD. Masukan para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk.

Setelah perbaikan berdasarkan validasi ahli, E-Modul interaktif berbasis flip book diuji terbatas pada guru dan siswa. Uji coba ini bertujuan menilai kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap media. Data hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui efektivitas E-Modul dalam pembelajaran. Tahap pengembangan ini diharapkan menghasilkan E-Modul yang layak, praktis, dan sesuai kebutuhan pembelajaran norma-norma dalam masyarakat bagi siswa kelas II SD.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini telah dilaksanakan di SDS Mayjend Sutoyo SM Jalan Bangau No. 2, Kelurahan Sei Sikambing B, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian pengembangan E-Modul interaktif berbasis flip book, ketersediaan data yang akurat sangat penting karena kualitas penelitian dipengaruhi oleh kelengkapan, ketepatan, dan keandalan data (Sulung & Muspawi, 2024). Data yang valid dan reliabel memungkinkan penarikan kesimpulan yang tepat, logis, dan aplikatif dalam konteks pendidikan, sedangkan data yang tidak memadai dapat menghasilkan simpulan bias, tidak representatif, dan kurang dapat dipercaya, sehingga tujuan penelitian sulit tercapai (Pugu et al., 2024)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan sekunder, yang saling melengkapi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan media pembelajaran, kevalidan produk, dan kepraktisan penggunaannya di kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan.

3.2.2.1 Data Primer

Data Primer merupakan informasi yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber aslinya, yaitu responden yang terlibat secara nyata dalam konteks penelitian (Sulung & Muspawi, 2024). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui:

1. Wawancara dengan guru kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan, guna mengetahui kebutuhan pembelajaran serta kendala dalam penyampaian materi norma-norma dalam masyarakat.
2. Angket validasi ahli, yang melibatkan validator materi, media, dan bahasa;
3. Angket respons guru dan siswa, yang digunakan dalam tahap uji kepraktisan untuk menilai kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan *E-Modul Flipbook* yang dikembangkan.

3.2.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari berbagai dokumen atau sumber tertulis yang telah tersedia sebelumnya (Haifa et al., 2025). Data sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi literatur berupa buku, jurnal ilmiah terbaru, artikel akademik, serta dokumen kurikulum seperti capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran (ATP) PPKn kelas II.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah instrumen yang memenuhi persyaratan akademis. Instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur objek pengukuran atau untuk mengumpulkan data tentang suatu variabel (Zayrin et al., 2025). Instrumen dapat berupa tes dan dapat juga berupa non-tes, tetapi digunakan untuk memperoleh sampel perilaku dari ranah kognitif. Menurut (Juandi, 2022) instrumen penelitian adalah alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kevalidan isi E-Modul interaktif berbasis flip book, sekaligus memperoleh masukan mengenai ketepatan, kelengkapan, dan penyajian materi PPKn tentang norma-norma dalam masyarakat. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang relevan dengan kualitas materi E-Modul yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator	Nomor Butir
Materi sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran PPKn kelas II SD	1
Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	2
Konsep norma dalam masyarakat disajikan dengan benar	3
Materi tidak menimbulkan miskonsepsi bagi siswa	4
Materi yang disajikan mencakup konsep norma yang diperlukan	5
Materi dilengkapi dengan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari	6

Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD	7
Penyajian materi tidak terlalu sulit dan mudah dipahami	8
Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan siswa	9
Contoh mendukung pemahaman konsep norma dalam masyarakat	10
Materi disusun secara sistematis dari yang mudah ke yang lebih kompleks	11
Penyajian materi memiliki alur yang jelas	12
Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	13
Materi membantu siswa memahami norma dalam kehidupan sehari-hari	14
Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	15
Latihan membantu mengukur pemahaman siswa	16

2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan E-Modul interaktif berbasis flip book, termasuk tampilan, desain, dan aspek teknis agar memenuhi standar yang baik. Instrumen ini juga bertujuan memperoleh masukan terkait kualitas desain dan kelancaran penggunaan e-modul. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan konsistensi desain dalam E-Modul Flipbook.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Nomor Butir
Kesesuaian ukuran e-modul dengan tampilan digital	1
Kesesuaian ukuran halaman dengan materi pembelajaran	2
Desain sampul depan, belakang, dan halaman utama menarik dan harmonis	3
Warna yang digunakan sesuai dengan karakter siswa SD	4
Jenis huruf pada cover jelas dan mudah dibaca	5
Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan konsisten	6
Penempatan judul, subjudul, gambar, dan teks proporsional	7
Spasi dan margin halaman proporsional	8
Jenis huruf mudah dibaca oleh siswa kelas II SD	9
Ukuran huruf sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	10
Variasi huruf tidak berlebihan	11
Ilustrasi gambar sesuai dengan materi norma dalam masyarakat	12
Gambar menarik dan membantu pemahaman siswa	13

Ilustrasi memiliki kualitas visual yang baik	14
E-modul memiliki fitur interaktif yang menarik	15
Navigasi flipbook mudah digunakan oleh siswa	16
Animasi atau efek halaman mendukung pembelajaran	17
Penyajian materi mudah dipahami oleh siswa	18
Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	19
Struktur penyajian materi runtut dan sistematis	20

2. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kesesuaian, kejelasan, dan keterbacaan bahasa dalam E-Modul interaktif berbasis flip book agar tepat, komunikatif, dan sesuai karakteristik siswa kelas II SD. Instrumen ini juga mengumpulkan masukan terkait struktur kalimat, kesederhanaan diksi, dan konsistensi bahasa, dengan kisi-kisi yang disusun berdasarkan aspek tersebut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Nomor Butir
Kesesuaian dengan kaidah EYD dan KBBI	1
Kejelasan kalimat dalam penyampaian materi	2
Bahasa mudah di pahami oleh siswa kelas II	3
Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	4
Konsistensi penggunaan istilah	5

1. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

Angket ini ditujukan kepada guru saat uji coba langsung E-Modul interaktif berbasis flip book. Instrumen ini bertujuan menilai tingkat kepraktisan e-modul, meliputi kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur pendukung pembelajaran, dan kebermanfaatannya dalam menyampaikan materi norma-norma dalam masyarakat. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Indikator	Nomor Butir
Sesuai dengan pembelajaran kelas II SD	1
Mudah digunakan dalam pembelajaran	2
Pesan moral mudah dipahami siswa	3
Siswa tertarik dan aktif	4
Media membantu penanaman karakter	5

2. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Angket ini diberikan kepada peserta didik pada saat uji coba langsung terhadap *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook*. Instrumen respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-modul, terutama terkait kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, pemahaman isi materi, serta kenyamanan siswa selama menggunakan e-modul. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon siswa:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Tampilan media	Media memiliki tampilan yang menarik	
	Warna dan gambar yang mudah dipahami	
Kemudahan penggunaan	Media mudah digunakan	
Pemahaman materi	Media membantu peserta didik memahami materi	
Keterlibatan belajar	Media membuat peserta didik semangat belajar	
	Media membuat pesedta didik aktif belajar	

3.2.4. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data ialah metode yang digunakan untuk memperoleh atau mengolah kaji data menjadi sebuah data yang valid (Pujiharti & Isnaini, 2025). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan instrumen berdasarkan aspek kualitas, berikut:

3.2.4.1 Analisis Validitas

Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media dapat dinyatakan telah layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ayu et al., 2023). Data validasi ahli dianalisis dengan tabulasi skor skala Likert (1–5).

Tabel 3.6 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klasifikasi
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Persentase kevalidan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto dalam Ernawati (2022). Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh dari para validator. Adapun kategori penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validitas Media

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Berdasarkan kriteria penilaian, E-Modul interaktif berbasis flip book dikategorikan sebagai berikut: persentase 90%–100% → sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi; 80%–89% → valid, layak digunakan dengan sedikit perbaikan; 65%–79% → cukup valid, perlu revisi sebelum diimplementasikan; 55%–64% → kurang valid, membutuhkan revisi besar; 0%–54% → tidak valid, memerlukan perbaikan menyeluruh sebelum diuji coba.

3.2.4.2 Analisis Kepraktisan

Data angket guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kepraktisan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Praktikalitas

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
≤54%	Tidak Praktis

Berdasarkan kriteria kepraktisan, E-Modul interaktif berbasis flip book dikategorikan sebagai berikut: persentase 90%–100% → sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan; 80%–89% → praktis, layak digunakan dengan sedikit revisi; 65%–79% → cukup praktis, perlu beberapa perbaikan; 55%–64% → kurang praktis, membutuhkan revisi signifikan; ≤54% → tidak praktis, memerlukan perbaikan menyeluruh sebelum diuji coba.

3.3 Rancangan Produk

Dalam penelitian pengembangan, perancangan produk dilakukan secara berulang untuk menghasilkan media yang layak digunakan. Menurut Aftiansyah (2024), pengujian internal melibatkan penilaian ahli untuk memastikan desain dan isi produk sesuai standar. Tahap ini mencakup penelaahan oleh ahli desain dan materi untuk menilai kesesuaian, kejelasan, dan kelengkapan produk. Pada pengembangan E-Modul interaktif berbasis flip book, uji kelayakan produk dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

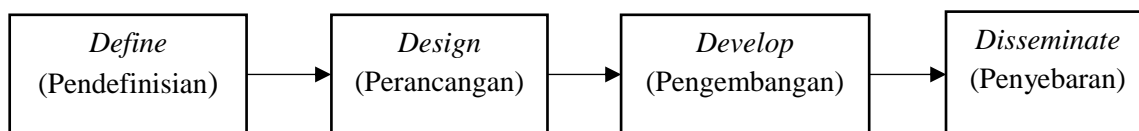
1. Menyusun instrumen penilaian kelayakan *Flipbook* berdasarkan indikator yang relevan, mencakup aspek tampilan, navigasi, kualitas multimedia, dan kesesuaian materi norma-norma dalam masyarakat.
2. Melaksanakan uji kelayakan oleh ahli, yang terdiri dari:
 - a) Ahli desain media pembelajaran, untuk menilai aspek visual, aksesibilitas, interaktivitas, dan kelayakan teknologi *Flipbook*.
 - b) Ahli materi PPKn, untuk menilai kebenaran konsep, kesesuaian dengan CP/ATP kelas II, serta kejelasan penyajian materi norma-norma dalam masyarakat.
3. Menganalisis hasil penilaian ahli untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, guna menentukan bagian mana yang perlu diperbaiki agar media *Flipbook* menjadi lebih layak dan efektif dalam pembelajaran.
4. Melakukan revisi dan konsultasi ulang, yaitu memperbaiki produk sesuai temuan dari uji kelayakan, kemudian melakukan konfirmasi kembali kepada ahli desain dan ahli materi untuk memastikan perbaikan telah sesuai dengan rekomendasi.

Dalam uji kelayakan, peneliti bekerja sama dengan ahli desain media—dosen PGSD FKIP yang berkompeten menilai media digital—dan ahli materi PPKn yang memahami pembelajaran norma-norma di kelas rendah SD. Setelah penilaian dan revisi internal selesai, Flipbook yang disempurnakan ini menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya.

3.4 Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan produk dalam penelitian ini mengacu pada model 4D, yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan *E-Modul* interaktif berbasis *Flipbook* yang layak digunakan dalam pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat bagi siswa kelas II SD Mayjend SM Medan.

Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan 4D



1. Pada tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas, terutama pada materi norma-norma dalam masyarakat untuk siswa kelas II SD.

Selain itu, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis flip book, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II.

2. Pada tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap design, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berupa *E-Modul* interaktif berbasis flip book. Perancangan meliputi penyusunan struktur modul, pemilihan materi norma-norma dalam masyarakat, penyusunan alur penyajian materi, pemilihan ilustrasi, warna, serta desain tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD.

Selain itu, pada tahap ini juga dirancang unsur interaktif seperti tombol navigasi, latihan soal sederhana, dan aktivitas belajar yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Pada tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap develop merupakan proses pembuatan produk *E-Modul* interaktif berbasis flip book berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa.

Setelah dilakukan validasi, *E-Modul* direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta respons siswa terhadap penggunaan *E-*

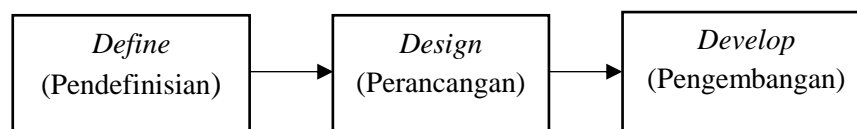
Modul interaktif berbasis flip book dalam pembelajaran norma-norma dalam masyarakat.

4. Pada tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* merupakan tahap penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan ke lingkungan sekolah atau kelas. Pada tahap ini dilakukan evaluasi penggunaan *E-Modul* interaktif dalam pembelajaran nyata untuk mengetahui kepraktisan dan penerimaan siswa.

Namun, dalam penelitian ini pelaksanaan dibatasi hanya sampai pada tahap *Develop*. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber daya, dan akses ke lingkungan sekolah, sehingga tahap *Disseminate* belum dapat dilaksanakan secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*.

Gambar 3.2 Bagan Model Pengembangan 3D



1. Tahap *Define*

Dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa kelas II, analisis materi norma-norma dalam masyarakat, serta perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design*

Peneliti menyusun rancangan *E-Modul* interaktif berbasis flip book yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan karakteristik siswa kelas II SD.

3. Tahap *Develop*

E-Modul interaktif dibuat dalam bentuk flip book digital dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan respons siswa terhadap media pembelajaran.

3.4.1 Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk adalah proses mengubah rancangan awal menjadi *E-Modul* interaktif berbasis flip book tentang norma-norma dalam masyarakat yang siap diuji dan divalidasi. Pada tahap ini, semua komponen dari perancangan disusun, diolah, dan diintegrasikan menjadi produk awal (prototype). Kegiatan pada tahap pembuatan produk meliputi:

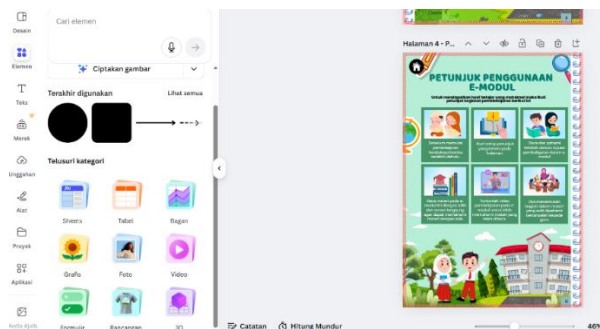
1. Penyusunan Materi Norma-Norma dalam Masyarakat

Peneliti menyusun materi tentang empat norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum yang disesuaikan dengan karakter dan perkembangan kognitif siswa kelas II SD. Materi disajikan melalui contoh sehari-hari dengan bahasa sederhana, serta menekankan pesan moral dan nilai karakter yang ingin ditanamkan.

2. Pembuatan Ilustrasi dan Media Visual Norma

Peneliti membuat atau memilih ilustrasi berupa karakter anak SD dan situasi penerapan norma sehari-hari, dengan elemen visual menarik dan warna cerah. Contohnya: anak membantu orang tua (norma kesopanan), beribadah (norma agama), tidak menyontek (norma kesusilaan), dan menaati rambu lalu

lintas (norma hukum). Visualisasi ini memudahkan siswa kelas 2 SD memahami konsep norma yang abstrak secara konkret.

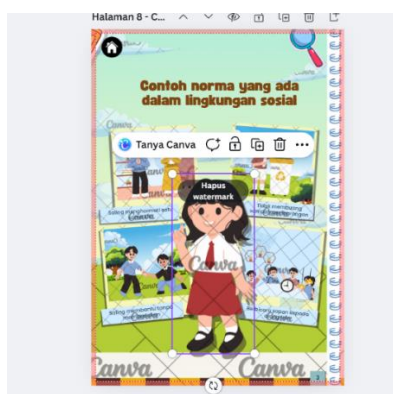


Gambar 3.3 Pemilihan Gambar Ilustrasi Norma-Norma dalam Masyarakat

3. Perancangan Tata Letak dan Desain Halaman E-Modul

Tampilan halaman *E-Modul* interaktif berbasis flip book disusun dengan memperhatikan prinsip desain pembelajaran untuk siswa kelas rendah, meliputi:

- penempatan teks yang tidak terlalu padat,
- posisi gambar yang proporsional dan menarik,
- jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca
- komposisi warna yang ceria namun tidak mengganggu fokus belajar,
- navigasi antar halaman yang sederhana dan mudah dipahami siswa

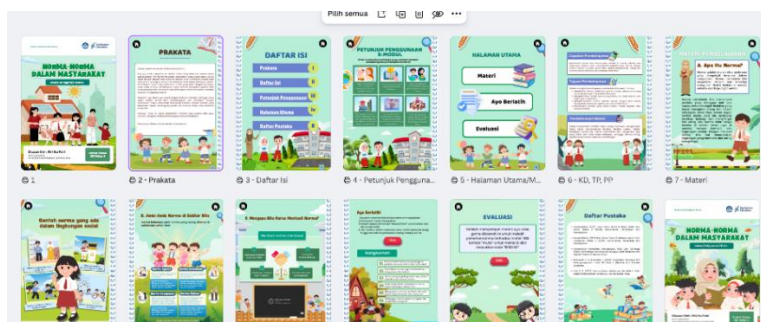


Gambar 3.4 Perancangan Tata Letak E-Modul Norma

4. Pengembangan *E-Modul* dengan Platform Digital Flip Book

Semua unsur seperti teks materi norma, gambar ilustrasi, audio penjelasan (jika ada), video contoh penerapan norma, dan animasi interaktif diintegrasikan ke dalam platform digital pembuat *flipbook* seperti Flip PDF Professional, FlipBuilder, atau Canva. Pada tahap ini peneliti melakukan:

- a) penyusunan halaman secara berurutan sesuai struktur materi,
- b) pengaturan fitur interaktivitas (tombol klik, kuis interaktif, latihan soal),
- c) pembuatan tombol navigasi yang mudah digunakan oleh siswa kelas 2 SD,
- d) penambahan elemen multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman



Gambar 3.5 Pengembangan *E-Modul* dengan Platform Digital Flip Book

5. Revisi Awal Berdasarkan Umpan Balik Ahli

Sebelum masuk ke pengujian lapangan, peneliti melakukan revisi terhadap produk *E-Modul* berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi (ahli PPKn/IPS), ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa Indonesia.

Tahap ini bertujuan agar produk *E-Modul* benar-benar layak dan efektif untuk diujicobakan kepada pengguna.

6. Finalisasi Produk untuk Uji Coba

Produk E-Modul interaktif berbasis flip book yang telah direvisi kemudian difinalisasi dan disiapkan untuk uji coba terbatas (kelompok kecil) serta uji coba luas (lapangan) kepada guru dan siswa kelas II SD.

3.4.2 Pengujian Lapangan (*Field Testing*)

Pengujian lapangan pada penelitian ini dilaksanakan di SD Mayjend Sutoyo SM Medan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa *E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook* pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keberterimaan media ketika digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Uji lapangan melibatkan seluruh siswa kelas II sebagai populasi, dengan 20 siswa sebagai sampel penelitian. Pada tahap ini, guru dan siswa menggunakan flipbook dalam pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat, lalu memberikan penilaian melalui angket yang telah disusun. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai:

- a. Tingkat kemenarikan *Flipbook* bagi siswa.
- b. Kemudahan penggunaan dan navigasi media.
- c. Kepraktisan media bagi guru saat digunakan dalam pembelajaran.
- d. Efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi norma-norma.

Analisis hasil uji lapangan dilakukan dengan rumus kepraktisan yang telah ditetapkan. Hasilnya menjadi dasar untuk menentukan kelayakan flipbook dalam

pembelajaran serta kebutuhan revisi lanjutan sebelum dinyatakan siap sebagai media alternatif di kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan.

3.5 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dilakukan mulai bulan Oktober 2025 sampai dengan selesai dengan kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2025-2026									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Pengajuan Judul	■									
2	Acc Judul	■									
3	Penyusunan Proposal		■	■	■	■					
4	Bimbingan Proposal		■	■	■						
5	Seminar Proposal			■	■						
6	Revisi					■					
7	Penelitian							■			
8	Penyusunan Skripsi							■			
9	Pengesahan Skripsi							■			
10	Sidang Meja Hijau							■			

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDS Mayjend Sutoyo SM yang beralamat di Jalan Bangau No. 2, Kelurahan Sei Sikambing B, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang diadopsi menurut Taupik dan Fitriani (2021), yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, sederhana, dan efektif dalam mengembangkan bahan ajar digital, termasuk E-Modul interaktif berbasis flipbook (Banamtuan, 2021).

4.1.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, proses pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat di kelas II Sekolah Dasar masih menunjukkan beberapa permasalahan yang memerlukan perhatian. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada metode ceramah dan buku teks menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal, siswa kelas II Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan interaktif agar lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum optimal. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis digital, seperti E-Modul interaktif berbasis *flipbook*, menjadi salah satu kendala dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Media digital yang interaktif sebenarnya dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menarik, karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, serta elemen interaktif lainnya.

Fenomena di lapangan juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap norma-norma dalam masyarakat masih belum optimal. Siswa belum sepenuhnya mampu menerapkan nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya berhasil dalam menanamkan nilai-nilai tersebut secara efektif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran melalui pengembangan media yang mampu menjembatani kebutuhan siswa. E-Modul interaktif berbasis *flipbook* menjadi salah satu

alternatif yang dapat digunakan, karena mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma-norma dalam masyarakat sekaligus mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar yang umumnya berada pada rentang usia 7–8 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa berada pada fase operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara nyata, visual, dan dapat diamati secara langsung dibandingkan dengan konsep yang bersifat abstrak.

Dari aspek kognitif, siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disertai dengan gambar, ilustrasi, serta contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Dari segi bahasa, kemampuan membaca siswa mulai berkembang, namun masih membutuhkan penggunaan kalimat yang sederhana, jelas, dan tidak terlalu panjang. Siswa lebih tertarik pada materi yang disajikan secara menarik, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta dilengkapi dengan unsur visual yang mendukung.

Dari aspek sosial dan emosional, siswa mulai belajar memahami nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari, seperti sopan santun, disiplin, tanggung

jawab, dan kerja sama. Namun, pemahaman tersebut masih memerlukan bimbingan melalui contoh konkret yang dapat mereka tiru. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengandung nilai-nilai moral dan disajikan melalui media yang menarik akan lebih mudah diterima oleh siswa.

Dari segi minat dan motivasi belajar, siswa kelas II Sekolah Dasar cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang monoton dan hanya berupa teks kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih variatif dan menarik.

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas II Sekolah Dasar membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, interaktif, menggunakan bahasa sederhana, serta mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul interaktif berbasis *flipbook* dinilai sesuai untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam memahami dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.1.3 Analisis tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan peserta didik kelas II Sekolah Dasar dalam memahami serta menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

Dari aspek kognitif, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan pengertian norma atau aturan yang ada di masyarakat, serta menyebutkan berbagai

jenis norma, seperti norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, dan norma hukum. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu memberikan contoh penerapan norma baik di lingkungan rumah maupun di sekolah, sehingga pemahaman yang dimiliki tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga kontekstual.

Dari aspek afektif, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan sikap patuh terhadap norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Sikap ini penting untuk membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang disiplin, bertanggung jawab, dan mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Dari aspek keterampilan, peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan aktivitas dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), baik secara mandiri maupun melalui kerja kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir, bekerja sama, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang dirancang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

4.1.2 Tahap *Design* (Perancangan)

4.1.2.1 Perancangan produk

Pada tahap ini, peneliti merancang produk berupa E-Modul interaktif berbasis *flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Perancangan dilakukan

dengan menyusun struktur isi modul yang meliputi bagian pendahuluan, materi inti, kegiatan pembelajaran, serta evaluasi.

E-Modul ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai konten multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Konten yang digunakan meliputi teks yang disusun dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami, gambar ilustratif yang relevan dengan materi, animasi sederhana untuk memperjelas konsep, audio penjelasan yang membantu pemahaman siswa, serta video pembelajaran yang disesuaikan dengan topik norma-norma dalam masyarakat.

Penggunaan berbagai elemen multimedia tersebut bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, penyajian materi juga dirancang secara sistematis dan kontekstual agar siswa dapat dengan mudah mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan perancangan ini, diharapkan E-Modul interaktif berbasis *flipbook* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami serta menerapkan norma-norma dalam masyarakat.

Tabel 4.1 Rancangan Produk

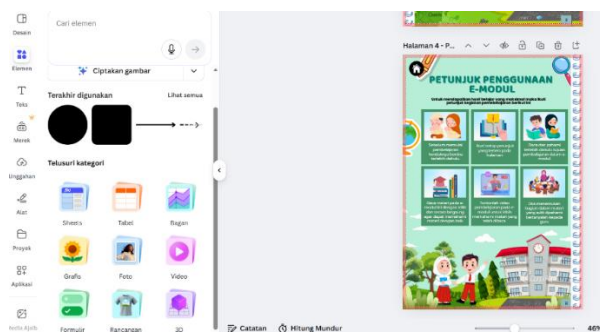
No.	Produk	Keterangan
1.	Nama Produk	<i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis <i>Flipbook</i> pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat
2.	Alat dan Software	Canva, Heyzine dan Genially
3.	Warna/Tampilan	Desain visual menarik dengan warna cerah sesuai

		karakteristik siswa SD, tipografi sederhana dan mudah dibaca, serta ikon pendukung materi
4.	Target Pengguna	Siswa Kelas II Sekolah Dasar
5.	Konten Multimedia	Teks, gambar, animasi sederhana, audio penjelasan, serta video pembelajaran sesuai topik norma-norma dalam masyarakat
6.	Struktur Isi Media	Cover, Kata Pengantar, Daftar Isi, Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Aktivitas Peserta Didik, Soal Evaluasi, Daftar Pustaka, dan Profil Penulis

Pada tahap perancangan produk, peneliti melakukan serangkaian kegiatan yang sistematis dalam mengembangkan E-Modul interaktif berbasis *flipbook* pada materi norma-norma dalam masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

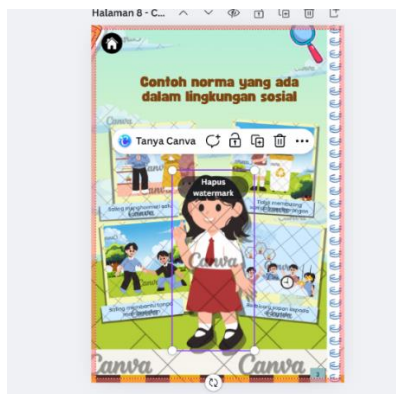
Kegiatan pertama adalah penyusunan materi norma-norma dalam masyarakat. Pada tahap ini, peneliti menentukan ruang lingkup materi yang akan disajikan, meliputi pengertian norma, jenis-jenis norma seperti norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Selain itu, materi juga disusun secara sistematis dan bertahap agar alur pembelajaran menjadi jelas dan terstruktur.

Kegiatan berikutnya adalah pembuatan ilustrasi dan media visual norma. Ilustrasi dirancang untuk menggambarkan situasi nyata yang berkaitan dengan penerapan norma di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Visual yang digunakan meliputi gambar tokoh anak, aktivitas sehari-hari, serta lingkungan yang familiar bagi siswa. Pemilihan warna dibuat cerah dan menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan ilustrasi bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.



Gambar 4.1 Pemilihan Gambar Ilustrasi

Selanjutnya, peneliti melakukan perancangan tata letak (*layout*) dan desain halaman E-Modul. Pada tahap ini, setiap halaman dirancang dengan memperhatikan keseimbangan antara teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya seperti animasi, audio, dan video. Tata letak dibuat tidak terlalu padat agar siswa dapat membaca dengan nyaman. Pemilihan jenis huruf, ukuran font, serta kombinasi warna juga disesuaikan agar memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Selain itu, navigasi dalam *flipbook* dirancang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siswa dapat mengoperasikan modul secara mandiri.



Gambar 4.2 Perancangan Tata Letak

Tidak hanya itu, dalam tahap perancangan juga dilakukan pengintegrasian konten multimedia ke dalam E-Modul. Peneliti menambahkan elemen interaktif seperti audio penjelasan, video pembelajaran, serta latihan soal berbasis LKPD yang dapat dikerjakan secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan perancangan produk dilakukan secara bertahap dan berulang dengan mempertimbangkan aspek isi, tampilan, dan keinteraktifan media. Dengan demikian, E-Modul interaktif berbasis *flipbook* yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami serta menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2.2 Penyusunan Instrumen Penelitian

Pembuatan instrumen penelitian dalam pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan bertujuan untuk memperoleh data yang akurat mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang

dikembangkan. Instrumen penelitian menjadi bagian yang sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk mengukur kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, desain, dan kualitas visual *E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook*. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, serta keterkaitan dengan norma-norma yang ingin ditanamkan. Sementara itu, angket validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kejelasan, keterbacaan, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, angket respons kepraktisan guru disusun untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu penyampaian materi. Angket respons kepraktisan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan memahami isi cerita, serta respon siswa terhadap tampilan dan isi *E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook* yang dikembangkan.

Penyusunan instrumen dilakukan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh responden. Setiap butir pernyataan dirancang berdasarkan indikator yang telah ditentukan sesuai dengan aspek yang dinilai. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi

oleh para ahli untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dan mampu mengukur aspek yang diinginkan secara tepat.

Dengan adanya proses validasi instrumen, diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki tingkat keakuratan dan kepercayaan yang tinggi, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan dan kepraktisan media *E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook* yang dikembangkan.

4.1.2.3 Penyusunan Draf Awal Produk



B. Jenis-Jenis Norma di Sekitar Kita

Berikut beberapa jenis norma yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari:

Norma Agama

Norma dan ajaran agama yang menjadi pedoman perilaku pemeluknya.

Catatan Peningkatan: Mengetahui kewajiban agama sehari-hari.

Norma Keselamatan

Norma dan hal-hal untuk mematuhi kebudayaan dengan perilaku yang baik.

Catatan Peningkatan: Berilaku baik, menghargai orang lain, dan menjaga perilaku yang baik.

Norma Kesopanan

Norma yang berkaitan dengan sopan santun, sikap, dan perilaku masyarakat.

Catatan Peningkatan: Menjaga sikap dan sopan santun yang baik.

Norma Hukum

Norma yang ditetapkan oleh pemerintah untuk mengatur perilaku masyarakat.

Catatan Peningkatan: Mengetahui sanksi yang berlaku.

Dengan adanya norma, maka suasana kehidupan dalam lingkungan masyarakat akan tetap terjaga.

C. Mengapa Kita Harus Menjalani Norma?

Mentaati norma membuat:

1. Lingkungan menjadi aman dan tertib.

2. Orang lain merasa dihargai.

3. Kehidupan menjadi lebih nyaman.

4. Kita terhindar dari pelanggaran.

Ayo Berlatih!

- Bacalah materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan.
- Klik tombol "mulai" di bawah ini.
- Setelah selesai, klik tombol "Selesai/Finish" untuk melihat skor dan umpan balik.
- Jika hasilnya belum maksimal, kamu boleh mencoba ulang hingga memahami perbedaan masing-masing norma.

Mulai

Rangkuman

- Norma adalah aturan yang mengatur perilaku manusia dalam bermasyarakat.
- Empat jenis norma: Agama, Keselamatan, Kesopanan, dan Hukum.
- Norma sangat penting untuk menciptakan kehidupan dan sahar-masyarakat.
- Anak hebat selalu menepati norma dalam kehidupan sehari-hari.
- Menepati norma membawa dampak positif bagi diri sendiri dan orang lain.
- Melanggar norma dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

EVALUASI

Setelah mempelajari materi, ayo coba game dibawah ini untuk melatih pemahamanmu terhadap materi! Klik tombol "mulai" untuk memulai dan masukkan kode "1276225"

Mulai

Daftar Pustaka

- Kemendikbud (2017). Buku Siswa Tema 4 Hidup Sehat dan Sehat (Kelas 2 SD/MI). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud (2017). Buku Siswa Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan (Kelas 2 SD/MI). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Positif (Hlpbook versi digital). Direktorat Sekolah Dasar.
- Hidayati, S., & Wulandari, I. (2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD kelas 1 (Hlpbook ed.). Pustaka Cendekia.
- Sari, D. P. (2022). norma dalam kehidupan Sehari-hari. Buku Digital Pembelajaran Tematik SD. Rumah Belajar Press.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis melalui serangkaian kegiatan yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap ini, produk yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan lebih lanjut melalui proses pembuatan, penyempurnaan, serta evaluasi terhadap E-Modul interaktif berbasis *flipbook* yang dihasilkan.

Kegiatan yang dilakukan diawali dengan pembuatan produk awal sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Produk awal ini mencakup penyusunan materi, pengintegrasian elemen multimedia seperti teks,

gambar, animasi, audio, dan video, serta pengaturan tampilan dalam bentuk *flipbook* yang interaktif.

Selanjutnya, produk yang telah dibuat divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk dari segi tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada E-Modul sehingga kualitas media menjadi lebih baik, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang telah direvisi kemudian diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya. Uji kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket respons kepada guru dan siswa guna mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatan E-Modul dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil dari uji kepraktisan ini digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk. Dengan demikian, melalui tahap *develop* ini diharapkan dapat dihasilkan E-Modul interaktif berbasis *flipbook* yang tidak hanya valid dari segi isi, tampilan, dan bahasa, tetapi juga praktis serta efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

4.1.3.1 Validasi Ahli

Pada tahapan ini, media pembelajaran berupa E-Modul interaktif berbasis *flipbook* divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validator dalam

penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa.

Validasi ahli media dan ahli bahasa dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya, sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang berpengalaman dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran

NO	Nama Validator	Validasi
1	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi

4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berupa E-Modul interaktif berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan produk. Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Muhammad Arifin, M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Hasil validasi ini memberikan gambaran mengenai kualitas tampilan, keterbacaan, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan E-Modul interaktif berbasis *flipbook*.

Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap E-Modul interaktif berbasis *flipbook* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Media

NO	PERNYATAAN	SKOR	KATEGORI
1	Kesesuaian ukuran e-modul dengan tampilan digital	4	Baik
2	Kesesuaian ukuran halaman dengan materi pembelajaran	4	Baik
3	Desain sampul depan, belakang, dan halaman utama menarik dan harmonis	5	Sangat Baik
4	Warna yang digunakan sesuai dengan karakter siswa SD	5	Sangat Baik
5	Jenis huruf pada cover jelas dan mudah dibaca	5	Sangat Baik
6	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan konsisten	5	Sangat Baik
7	Penempatan judul, subjudul, gambar, dan teks proporsional	5	Sangat Baik
8	Spasi dan margin halaman proporsional	5	Sangat Baik
9	Jenis huruf mudah dibaca oleh siswa kelas II SD	4	Baik
10	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
11	Variasi huruf tidak berlebihan	5	Sangat Baik
12	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi norma dalam masyarakat	5	Sangat Baik
13	Gambar menarik dan membantu pemahaman siswa	5	Sangat Baik
14	Ilustrasi memiliki kualitas visual yang baik	5	Sangat Baik

15	E-modul memiliki fitur interaktif yang menarik	5	Sangat Baik
16	Navigasi flipbook mudah digunakan oleh siswa	5	Sangat Baik
17	Animasi atau efek halaman mendukung pembelajaran	5	Sangat Baik
18	Penyajian materi mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Baik
19	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5	Sangat Baik
20	Struktur penyajian materi runtut dan sistematis	5	Sangat Baik
Jumlah		96	Sangat Valid
persentase		96%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (96/100) \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk melengkapi adanya prakata, dilengkapi tata cara penggunaan e-modul, dilengkapi biodata penulis.

4.1.3.1.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media E-Modul interaktif berbasis *flipbook* dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas II Sekolah Dasar, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.

Selain itu, validasi ahli bahasa juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih komunikatif, efektif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.

Validasi bahasa ini dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Hasil validasi ini memberikan gambaran mengenai kejelasan bahasa, keterbacaan, ketepatan penggunaan istilah, serta kesesuaian kalimat dalam E-Modul yang dikembangkan.

Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap media E-Modul interaktif berbasis *flipbook* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa

NO	PERNYATAAN	SKOR	KATEGORI
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD dan KBBI	5	Sangat Baik
2	Kejelasan kalimat dalam penyampaian materi	5	Sangat Baik
3	Bahasa mudah di pahami oleh siswa kelas II	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian bahasa dengan tingkat	5	Sangat Baik

	perkembangan siswa		
5	Konsistensi penggunaan istilah	5	Sangat Baik
Jumlah		25	Sangat Valid
persentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (25/25) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Ibu Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media E-Modul interaktif berbasis *flipbook*. Melalui proses validasi ini, diharapkan materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan serta relevan dengan karakteristik peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari validator sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi ini memberikan gambaran mengenai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian, kelengkapan isi, serta keterkaitan materi dengan nilai-nilai

norma dalam kehidupan sehari-hari. Ringkasan hasil validasi ahli materi selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Dari Validasi Ahli Materi

NO	PERNYATAAN	SKOR	KATEGORI
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran PPKn kelas II SD	5	Sangat Baik
2	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	4	Baik
3	Konsep norma dalam masyarakat disajikan dengan benar	5	Sangat Baik
4	Materi tidak menimbulkan miskonsepsi bagi siswa	5	Sangat Baik
5	Materi yang disajikan mencakup konsep norma yang diperlukan	5	Sangat Baik
6	Materi dilengkapi dengan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari	5	Sangat Baik
7	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD	5	Sangat Baik
8	Penyajian materi tidak terlalu sulit dan mudah dipahami	4	Baik
9	Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan siswa	5	Sangat Baik
10	Contoh mendukung pemahaman konsep norma dalam masyarakat	4	Baik
11	Materi disusun secara sistematis dari yang mudah ke yang lebih kompleks	4	Baik
12	Penyajian materi memiliki alur yang jelas	5	Sangat Baik
13	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik

14	Materi membantu siswa memahami norma dalam kehidupan sehari-hari	5	Sangat Baik
15	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	5	Sangat Baik
16	Latihan membantu mengukur pemahaman siswa	5	Sangat Baik
Jumlah		76	Sangat Valid
persentase		95%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$


$$= (76/80) \times 100\%$$


$$= 95\% \text{ Sangat Valid}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “95%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

4.1.3.2 Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Produk

Keterangan	Sebelum	Setelah
Kata pengantar	-	
tata cara penggunaan e-modul	-	

biodata penulis	-	 <p>Biografi Penulis</p> <p>Rini Ika Putri lahir di Medan pada tanggal 8 Mei 2004. Ia merupakan pribadi yang disiplin memiliki semangat yang tinggi keagungan hati, serta komitmen kuat dalam meneliti setiap proses kehidupan. Sikap acung menyerah menjadi karakter utama yang membentuk cara berpikir dan tindakannya dalam menghadapi berbagai tantangan.</p> <p>Dalam menjalani aktivitas sehari-hari, Rini Ika Putri senantiasa berusaha untuk terus berkembang dan belajar dari setiap pengalaman yang dihadapi. Ia meyakini bahwa keemasan tidak terlepas dari kerja keras, ketekunan, dan kesabaran dalam berproses. Prinsip inilah yang mendorongnya untuk tetap bertahan dan bangkit, meskipun dihadapkan pada berbagai rintangan yang mengahangi langkahnya.</p> <p>Rini Ika Putri memegang teguh keyakinan bahwa setiap langkah kecil yang diambil dengan penuh keikhlasan dan kesungguhan akan membawa perubahan besar di masa depan. Dengan segala potensi yang dimilikinya, ia berkomitmen untuk terus berusaha memberikan yang terbaik dalam setiap peran yang dijalani, serta menggapai cita-cita dengan tekad dan kerja keras yang tak pernah padam.</p> <p>"Selagi hari adalah kesempatan baru untuk menjadi versi terbaik dari diri sendiri. Dengan bilangan rintangan memantapkan cahaya yang ada di dalam dirimu, karena bintang paling terang pun lahir dari kegelapan."</p>
-----------------	---	--

4.1.3.3 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

Praktis berarti mudah dan menyenangkan dalam penggunaannya, baik dalam pemanfaatan suatu produk maupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang praktis akan memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran secara lebih efektif. Tingkat kepraktisan suatu media dapat diketahui melalui angket respons yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media tersebut.

Selain itu, guru juga perlu mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi aspek kepraktisan agar mudah digunakan, dipahami, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diuji tingkat kepraktisannya melalui respons guru dan siswa. Uji

kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan.

Berikut ini disajikan hasil kepraktisan media E-Modul interaktif berbasis *flipbook* berdasarkan respons guru dan siswa.

4.1.3.3.1 Kepraktisan Guru

Instrumen angket kepraktisan disebarakan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk, peneliti melaksanakan uji kepraktisan dengan melibatkan wali kelas II SDS Mayjend Sutoyo SM Medan, yaitu **Ibu Sonya Meilini Saragih, S.Pd., Gr.** Uji kepraktisan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kebermanfaatan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari guru menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dinilai praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II. Adapun hasil penilaian uji kepraktisan guru selanjutnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Sesuai dengan pembelajaran kelas II SD	5	Sangat baik
2	Mudah digunakan dalam pembelajaran	5	Sangat baik
3	Pesan moral mudah dipahami siswa	5	baik
4	Siswa tertarik dan aktif	5	Sangat baik

5	Media membantu penanaman karakter	5	Sangat baik
Jumlah		25	Sangat Praktis
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (25/25) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Praktis” untuk digunakan.

4.1.3.3.2 Kepraktisan Siswa

Tabel 4.8 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa

Nama	Instrumen								Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Fatur Haikal	5	2	5	5	5	5	5	5	37	93
Eza Asya Bandi Panjahitan	5	4	5	5	5	5	5	5	39	98
Whitney Ashifa Van Gea	5	5	4	5	5	4	5	5	38	95
Guntur Banua Ritonga	5	4	2	3	5	5	5	4	33	83
Dava Atihara	5	3	4	2	5	5	4	4	32	80
Aulia Zahra Simamora	5	4	3	5	3	4	4	5	33	83
Arkhan	5	4	5	4	5	5	4	3	35	88
Ofriando Oktavianus K.	5	5	4	2	4	5	4	4	33	83
Imam Bahri	5	5	5	5	5	4	4	4	37	93
Sammy Alkatiri	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
Annisa Fahira	5	5	5	4	4	5	5	5	38	95
Dian Lestari	4	3	5	4	5	5	5	5	36	90
Siti Afifah	4	5	4	5	3	4	5	4	34	85
Muhammad	5	4	5	4	5	4	5	4	36	90

menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi.

Dari segi karakteristik peserta didik, siswa kelas II Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, konkret, dan kontekstual. Siswa juga cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menjadi dasar penting dalam pengembangan E-Modul interaktif berbasis flipbook yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Dengan demikian, media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Martatiana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar flipbook mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa terlihat lebih fokus membaca materi serta memperhatikan video yang disajikan dalam flipbook. Namun demikian, penelitian tersebut juga mengungkapkan adanya kendala awal, yaitu beberapa siswa mengalami kebingungan dalam mengoperasikan flipbook, seperti membalik halaman atau mengakses menu video melalui perangkat *handphone*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media flipbook menarik, diperlukan pendampingan awal agar siswa dapat menggunakannya secara optimal.

Pada tahap perancangan (*design*), E-Modul disusun dengan struktur yang sistematis, meliputi bagian pendahuluan, materi inti, aktivitas pembelajaran, serta

evaluasi. Penyajian materi dibuat dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan desain visual yang menarik dengan warna cerah serta ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Integrasi elemen interaktif dalam E-Modul juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun melalui kegiatan kelompok.

Hal ini didukung oleh penelitian Prasasti dan Anas (2023) yang menyatakan bahwa media flipbook digital mampu mempermudah penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran IPS, karena menyajikan konten yang interaktif, kontekstual, dan mudah diakses oleh siswa. Media tersebut juga dinilai efektif dalam mengembangkan kemandirian belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui penyajian video, teks, dan latihan yang aplikatif.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*develop*), dilakukan proses validasi oleh para ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase sebesar 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa. Selain itu, masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk, sehingga kualitas media menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurwidiyanti dan Sari (2022) serta Ramadhina dan Pranata (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta mampu menjadi sumber belajar mandiri yang fleksibel, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media ini juga dinilai mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Setelah melalui tahap validasi, produk kemudian diuji kepraktisannya melalui respons guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru memberikan penilaian sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa E-Modul mudah digunakan, membantu dalam penyampaian materi, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, respons siswa menunjukkan persentase sebesar 88%, yang berarti siswa merasa tertarik, mudah memahami materi, serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan E-Modul tersebut.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Saputra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa flipbook tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa E-Modul interaktif berbasis flipbook tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan

menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis digital juga mendukung perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul interaktif berbasis flipbook pada materi norma-norma dalam masyarakat telah berhasil memenuhi kriteria valid dan praktis. Media yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih interaktif dan menarik. Temuan ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media flipbook efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan, kemandirian, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, E-Modul ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Norma-Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan E-Modul interaktif berbasis flipbook pada materi norma-norma dalam masyarakat dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap *design* dilakukan perancangan struktur dan tampilan E-Modul, tahap *develop* meliputi pembuatan produk, validasi ahli, serta revisi, dan tahap *disseminate* berupa uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan media. Proses ini menghasilkan produk E-Modul yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Tingkat kelayakan E-Modul interaktif berbasis flipbook yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Kepraktisan penggunaan E-Modul interaktif berbasis flipbook menunjukkan kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respons guru yang mencapai 100% dan respons siswa sebesar 88%. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi norma-norma dalam masyarakat. Dengan demikian, E-Modul yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan E-Modul interaktif berbasis flipbook pada materi norma-norma dalam masyarakat, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet. Selain itu, sekolah juga perlu mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan E-Modul interaktif berbasis flipbook sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi lainnya serta

menyesuaikan penggunaannya dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

3. **Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan E-Modul interaktif berbasis flipbook secara optimal sebagai sumber belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam belajar serta mampu menerapkan pemahaman mengenai norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau keterampilan berpikir kritis untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2022). *Urgensi Media Pembelajaran Dalam*. 01, 1–16.
- Andriani, S. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di Smp Negeri 20 Pontianak*.
- Aprilia, T. (2020). *Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 15(02), 74–82.
- Arifin, P. P., Matondang, N. E. A. F. S. B., Pratiwi, D. D., & Reymundus, R. (2021). Inovasi Media Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2021). *Media Pembelajaran Era Digital*.
- Ayu, I. G., Apriliani, D., & Sobri, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 8, 1522–1533.
- Ayuardini, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi*. 15(4).
<https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Banamtuan, M. F. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis e-Book Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Standar*. 2(1), 16–25.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan*. 5(2), 626–634.
- Dewi, A. C. (2025). *Media Visual Sebagai Alat Bantu Literasi Menulis Di Era Digital*. 1(2), 57–65.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). *Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme*. 12(2), 155–164.
- Febriani, R. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan*

- Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.* 5(2), 439–450.
- Frasetia, N., Salsabila, F., Abi Jasmine, A., Aprilia, R., & Wismanto, W. (2024). Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 52–61.
- Gustiani, S. (2019). *Research And Development (R & D) Method As A Model Design In Educational Research And Its Alternatives.* 11(2), 12–22.
- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . (Arib , M . F . , dkk , 2024) .*
- Juandi, A. S. (2022). *Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial.* 6(1), 91–98.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). *PENGARUH MEDIA FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR ELSE (Elementary School Education.* 7(1).
- Juniati, R., Aeni, A. N., Ismail, A., & Indonesia, U. P. (2025). *Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia.* 6, 229–242.
- Kamila, N., Annas, F., Oktavia, S., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar.* 03(01), 43–49.
- Khasanah, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information And Comunication Technology (ICT).*
- Marbun, R., Amelia, C., & Dhiba, amilah F. (2024). *Paya Meningkatkan Pemahaman Materi Norma Dan Aturan Di Masyarakat Melalui Media Panorama Pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa Kelas V B Sd Negeri 060912 Medan.* 10(September), 498–508.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar Diana.* 44–57.
- Masitoh, A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V.* 4(1), 21–27.
- Minarwati, L., & Fabriya, R. A. V. (2022). *Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD.* 10(1), 22–38.

- Novarita, Rosmilani, Agnes, & Jome, I. (n.d.). *Analisis pelaksanaan teori progresivisme john dewey dalam pembelajaran pendidikan agama kristen*.
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(4), 6949–6959.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Oktaviani, A. T., & Nisa, Z. (2021). *Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual*. 731–741.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). *Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik*. 4, 694–705.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*.
- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). *Instrumen Dan Pengumpulan Data Dalam Meningkatkan Kualitas Data Pada Penelitian Pendidikan*. 4, 35–47.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kurnawati, I. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*. 05(03), 10646–10653.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar*. 6(4), 7265–7274.
- Salsabila, A., Safitri, N., & Suchyadi, Y. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Flipbook Pada Subtema Daerah Tempat Tinggalku*. 09(September).
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., Nichla, S., & Attalina, C. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar*. 7(1), 317–327.
- Sardi, A. I., Muchtar, A., & Makhshun, T. (2025). *Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Pai: Inovasi Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa*. 13, 182–201.
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). *Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier*. 5(September), 110–116.
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., & Wirdaini, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1–7.
- Syamsudin. (2020). *Problem Based Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial*. 4, 81–99.
- Widodo, D. P., Judijanto, L., & Febriyanti, R. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 6(5), 8314–8330.
- Zayrin, A. A., Nopus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)*. 780–789.

LAMPIRAN 1**WAWANCARA OBSERVASI**

Nama Wali Kelas : Sonya Meilini Saragih, S.Pd. Gr

Tempat : Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan

Pertanyaan	Jawaban
Sudah berapa lama Ibu mengajar di SD Mayjend Sutoyo SM Medan, khususnya di kelas II?	8 bulan
Berapa jumlah siswa yang Ibu ajar di kelas II?	Jumlah keseluruhan =14 siswa
Bagaimana proses pembelajaran materi norma-norma dalam masyarakat yang selama ini Ibu terapkan di kelas?	Bagus, dan anak anak menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah ataupun rumah seperti senyum sapa salam
Apakah Ibu menyiapkan perangkat pembelajaran (seperti RPP, bahan ajar, media pembelajaran) sebelum proses pembelajaran berlangsung?	Ya, saya menyiapkan bahan ajar atau media pembelajaran salah satunya flipbook fisik.
Media pembelajaran apa yang sering Ibu gunakan dalam menyampaikan materi norma-norma dalam masyarakat kepada siswa kelas II?	Biasanya saya menggunakan media buku/ flipbook fisik.
Apakah Ibu pernah menggunakan e-modul atau flipbook digital dalam proses pembelajaran? Jika belum, apakah Bapak/Ibu mengetahui media tersebut?	Untuk media flipbook digital belum pernah, namun sudah mengetahui adanya flipbook digital atau e-modul
Menurut Ibu, apa saja kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi norma-norma dalam masyarakat?	Siswa kelas 2 SD sering mengalami kesulitan memahami materi norma-norma dalam masyarakat karena materinya masih bersifat abstrak, sementara mereka lebih mudah memahami hal-hal yang nyata dan bisa dilihat langsung. Jika pembelajaran hanya dijelaskan secara lisan tanpa media menarik, anak cepat bosan dan kurang

	fokus.
Menurut Ibu, apakah penggunaan e-modul interaktif berbasis flipbook dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas II? Jelaskan alasannya.	Dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan minat belajar siswa, karena pembelajaran sudah menggunakan media digital yang di lengkapi dengan video pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran
Harapan Ibu terhadap pengembangan e-modul interaktif berbasis flipbook untuk pembelajaran PPKn di kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan.	Harapan saya, e-modul interaktif berbasis flipbook ini bisa membantu pembelajaran PPKn di kelas II agar lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan adanya gambar, video, animasi, dan latihan soal yang interaktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi norma-norma dalam masyarakat dan lebih semangat saat belajar. Selain itu, e-modul ini juga diharapkan bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif serta membuat siswa lebih aktif dan terbiasa menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari.

LAMPIRAN 2

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Sekolah : SDS Mayjend Sutoyo SM Medan

Kelas/Fase/Semester : II/A/I

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Alokasi Waktu (JP) : 2 x 35 menit

Materi Pokok : Norma-Norma dalam Masyarakat

A. Identifikasi

Karakteristik Murid:	Murid kelas II memiliki karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Belajar melalui visual (gambar/video) dan penjelasan langsung dari guru. • Senang mengamati contoh situasi nyata berupa perilaku sehari-hari. • Lebih mudah memahami konsep moral/norma melalui cerita, gambar, simulasi, dan role play. • Membutuhkan kegiatan pembelajaran yang konkret, sederhana, dan terstruktur.
Materi Pembelajaran	
1. Pengetahuan awal yang harus dikuasai murid	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenali contoh perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari (di rumah dan sekolah). • Memahami aturan sederhana yang berlaku di kelas (misal: mengantre, mengangkat tangan sebelum berbicara). • Mengenali perbedaan tindakan yang disukai dan tidak disukai oleh orang lain.
2. Jenis pengetahuan yang akan dipelajari	1) Pengetahuan tentang norma <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian norma sebagai aturan dalam kehidupan bersama. • Jenis-jenis norma.

	<p>2) Pengetahuan prosedural / penerapan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara menerapkan norma di rumah, sekolah, dan masyarakat. • Contoh perilaku mematuhi norma (misal: membuang sampah, menghormati orang tua, menaati aturan sekolah). • Contoh perilaku yang melanggar norma dan dampaknya. 	
	<p>3) Pengetahuan sikap dan nilai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya mematuhi norma demi ketertiban dan kenyamanan bersama. • Dampak positif mematuhi norma & dampak negatif jika melanggar. • Menunjukkan sikap patuh aturan dalam kegiatan sehari-hari. 	
3. Tingkat kesulitan materi	<i>Low to Moderate</i> , karena materi norma mudah dipahami melalui contoh konkret, namun murid masih perlu bantuan untuk membedakan jenis-jenis norma dan memahami alasan pentingnya aturan dalam kehidupan sehari-hari.	
Dimensi Profil Lulusan	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓
	Kewargaan	✓
	Penalaran Kritis	✓
	Kreativitas	✓
	Kolaborasi	✓
	Kemandirian	✓
	Kesehatan	
	Komunikasi	✓

B. Desain Pembelajaran

Lintas Disiplin Ilmu	:	PPKn_Aturan, Norma, dan Tata Kehidupan Masyarakat
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik memahami dan mempraktikkan aturan serta norma sederhana di lingkungan rumah dan sekolah, menunjukkan sikap disiplin, tertib, sopan, bekerja sama, dan mampu menjelaskan pentingnya norma bagi kehidupan bersama.

Tujuan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dapat menjelaskan apa itu norma atau aturan yang ada di masyarakat. 2) Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis norma, seperti norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, dan norma hukum. 3) Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan norma di rumah dan di sekolah. 4) Peserta didik dapat menunjukkan sikap patuh terhadap norma dan aturan yang berlaku.
		<ol style="list-style-type: none"> 5) Peserta didik dapat menyelesaikan aktivitas LKPD secara mandiri maupun bersama kelompok.
Topik Pembelajaran	:	Mengenal pengertian norma, jenis-jenis norma, contoh penerapan norma, dan pentingnya menaati aturan dalam kehidupan sehari-hari.
Praktik Pedagogis	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning - PBL): <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dianalisis melalui masalah nyata, seperti gambar atau video pelanggaran norma (misalnya tidak antri, tidak membuang sampah pada tempatnya). • Siswa bekerja sama menemukan norma yang dilanggar dan solusinya. 2) Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning – CTL): <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa: di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar. • Memberikan pengalaman langsung melalui role play dan latihan komunikasi sopan. 3) Pembelajaran Kolaboratif: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD. • Presentasi kelompok untuk melatih keberanian dan komunikasi positif.

Kemitraan Pembelajaran	:	<p>1) Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media (gambar pelanggaran norma, video singkat, LKPD). • Memfasilitasi diskusi kelompok dan role play. • Memberi contoh sikap yang sesuai norma. <p>2) Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendukung penerapan norma di rumah seperti disiplin waktu, sopan santun, dan kebersihan. • Mendampingi anak menceritakan pengalaman menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari.
		<p>3) Teman Sekelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan satu sama lain untuk tetap mematuhi aturan kelas. • Bekerja sama dalam kelompok saat mengerjakan LKPD dan role play.
Lingkungan Pembelajaran	:	Lingkungan pembelajaran ditata dalam kelompok kecil dengan dukungan poster norma dan area simulasi sederhana, suasana kelas dibuat aman dan tertib agar siswa nyaman berdiskusi, sementara guru menghadirkan contoh aturan nyata dari keseharian dan menciptakan atmosfer positif yang mendorong siswa berperilaku baik.
Pemanfaatan Digital	:	Pemanfaatan digital dilakukan dengan menayangkan video singkat tentang perilaku sesuai norma, menggunakan slide atau gambar digital untuk memancing diskusi, memanfaatkan aplikasi sederhana seperti Wordwall atau Liveworksheet untuk kuis, serta memakai audio dan timer digital untuk membantu siswa memahami sapaan sopan dan melatih disiplin waktu.

C. Pengalaman Belajar

<p>Kegiatan Awal (berkesadaran)</p>	<p>:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid berdoa dan memberi salam. • Apersepsi: Guru menunjukkan gambar anak-anak sedang antre dan bertanya: • “Mengapa mereka harus antre? Apa yang terjadi kalau tidak antre?” • Guru mengaitkan jawaban murid dengan konsep aturan dan norma dalam kehidupan sehari-hari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: • Hari ini kita belajar mengenali norma-norma sederhana yang ada di rumah, sekolah, dan masyarakat.
<p>Kegiatan Inti (berkesadaran, bermakna, bergembira)</p>	<p>:</p>	<p>1) Memahami (berkesadaran, bermakna)</p> <p>a) Guru memperlihatkan gambar situasi masyarakat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak membuang sampah pada tempatnya • Saling menghormati • Anak berbicara dengan sopan • Anak membantu teman

	<p>b) Guru bertanya: “Apa aturan yang kalian lihat pada gambar ini?”</p> <p>c) Guru menjelaskan jenis-jenis norma sederhana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norma Kesopanan, Norma Agama, Norma Hukum, dan Norma Kesusilaan. • Murid menyebutkan contoh norma yang sering mereka temui di rumah atau sekolah. <p>d) Guru menegaskan fungsi norma: Agar hidup tertib, rukun, dan aman.</p> <p>2) Mengaplikasi (bergembira)</p> <p>a) Simulasi Kelompok (Roleplay):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antre di kantin • Membuang sampah pada tempatnya • Meminta maaf kepada teman <p>b) Kelompok lain mengamati dan menentukan jenis norma yang ditunjukkan.</p> <p>c) Guru memberikan LKPD.</p> <p>3) Merefleksi (berkesadaran)</p> <p>a) Diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Norma apa yang paling sering kalian lakukan di rumah?” • “Bagaimana perasaan kalian jika teman kalian tidak mengikuti norma?” (Kemandirian, Komunikasi) <p>b) Murid menulis 1 norma yang ingin mulai dibiasakan.</p> <p>c) Kesimpulan bersama: Norma membantu kita hidup tertib, rukun, aman.</p>
<p>Kegiatan Penutup (berkesadaran)</p>	<p>a) Guru dan murid menyimpulkan materi.</p> <p>b) Guru memberikan apresiasi.</p> <p>c) Tugas Rumah:</p> <p>d) Lakukan satu norma (misal: membantu orang tua, menjaga kebersihan) lalu ceritakan besok. (Kemandirian)</p> <p>e) Guru menutup dengan doa.</p>

D. Assesmen

1. Penilaian Awal (Diagnostik)

Tujuan: Mengidentifikasi pemahaman awal murid tentang perilaku sesuai norma dan tidak sesuai norma.

Rubrik Penilaian Awal (Diagnostik)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Norma	Menjelaskan dengan jelas apa itu norma, dapat memberikan 2–3 contoh perilaku sesuai norma dan tidak sesuai norma.	Menjelaskan konsep norma secara sederhana dan memberikan 1 contoh.	Menyebutkan contoh perilaku baik tanpa menjelaskan “norma”.	Tidak memahami konsep dan tidak dapat memberikan contoh.
Penerapan Perilaku	Dapat membedakan dengan tepat tindakan yang sesuai dan tidak sesuai norma pada gambar/situasi	Mampu memilih sebagian besar contoh dengan benar.	Hanya mampu membedakan pada beberapa contoh terbatas.	Tidak dapat membedakan perilaku yang sesuai/tidak sesuai norma.

Skor Maksimal: 8

Nilai Akhir = (Skor ÷ 8) × 100

2. Penilaian Proses (Formative Assessment)

Tujuan: Menilai sikap, keterlibatan, dan pemahaman murid selama proses pembelajaran.

Rubrik Penilaian Proses

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memahami (Mengamati contoh norma dalam gambar/video)	Mengamati dengan fokus penuh, tidak mengganggu teman, memperhatikan seluruh penjelasan guru.	Fokus cukup baik, sesekali terdistraksi namun tetap mengikuti penjelasan.	Sering tidak fokus, beberapa kali mengganggu teman.	Tidak fokus dan tidak mengikuti kegiatan mengamati.
Mengaplikasi (Diskusi & Roleplay)	Menjawab pertanyaan dengan tepat dan jelas,	Menjawab sebagian besar pertanyaan	Menjawab sedikit pertanyaan,	Tidak menjawab, tidak
perilaku sesuai norma)	aktif berdiskusi, dan memainkan peran sesuai norma tanpa diarahkan.	dengan benar, berdiskusi dengan baik meski perlu bimbingan, roleplay cukup tepat.	kurang berpartisipasi dalam diskusi, roleplay kurang tepat.	berdiskusi, dan tidak mau mencoba roleplay.

Merefleksi (Mengutarakan pendapat tentang pentingnya norma)	Mengutarakan pendapat dengan jelas dan runtut serta memberikan contoh nyata pentingnya norma dalam kehidupan.	Pendapat cukup jelas, terkait tema namun tanpa contoh konkret.	Pendapat kurang jelas atau sangat singkat.	Tidak mampu menyampaikan pendapat atau tidak mau berpartisipasi.
--	---	--	--	--

3. Penilaian Akhir (Sumatif)

Penilaian akhir terdiri dari Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap.

A. Penilaian Pengetahuan

Dilakukan melalui tes tertulis:

- 10 soal pilihan ganda

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Skor	Kriteria
4	Jawaban benar lengkap, jelas, dan sesuai konsep norma masyarakat.
3	Jawaban benar tetapi kurang lengkap.
2	Jawaban sebagian benar.
1	Jawaban tidak tepat.

B. Penilaian Keterampilan

Dilakukan melalui roleplay “Perilaku Sesuai Norma”, misalnya:

- Antre
- Meminta izin
- Membuang sampah
- Berbicara sopan
- Menyeberang jalan

Rubrik Keterampilan

Skor	Deskripsi
4 (Sangat Baik)	Melakukan roleplay dengan tepat, percaya diri, dan mampu menjelaskan alasan norma tersebut penting.
3 (Baik)	Melakukan roleplay dengan benar namun masih perlu bimbingan.
2 (Cukup)	Melakukan roleplay tetapi kurang tepat.
1 (Kurang)	Tidak mampu melakukan roleplay dengan benar.

C. Penilaian Sikap

Pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar.

Instrumen Penilaian Sikap

Aspek	Selalu (4)	Sering (3)	Kadang (2)	Tidak (1)
Disiplin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sopan Santun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kerjasama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tanggung Jawab	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kejujuran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Kriteria Ketuntasan (KKM)

- Pengetahuan: 70
- Keterampilan: 75
- Sikap: Kategori Baik (minimal skor 3)

Medan, Januari 2026

Mengetahui,

Guru Kelas II



Sonya Meilini Saragih, S.Pd. Gr
NIP.

Peneliti



Rini Ika Putri
NIM. 2202090110

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDS Mayjend Sutoyo SM Medan



Fabrizius Farzuki Dongoran, S.P

NIP.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap soal dengan teliti.
2. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d.
3. Kerjakan secara mandiri dan jujur.

Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Saat di rumah, aturan harus...

a. Diabaikan	c. Dibuat sendiri
b. Dilakukan bersama	d. Dilupakan
2. Tidak berteriak saat belajar termasuk norma...

a. Kesehatan	c. Kesopanan
b. Kebersihan	d. Permainan
3. Membuang sampah ke tempatnya termasuk sikap...

a. Tidak peduli	c. Malas
b. Tanggung jawab	d. Sombong
4. Saat guru menjelaskan, kita harus...

a. Tidur	c. Mendengarkan
b. Berbicara keras	d. Berlari
5. Salah satu norma di sekolah adalah...

a. Tidak memakai	seragam
------------------	---------

- b. Datang tepat waktu
c. Tidak mengerjakan
6. Saat bertamu, kita harus...
a. Langsung masuk
b. Mengetuk pintu
7. Menghormati orang tua adalah salah satu contoh norma...
a. Kesopanan
b. Kesehatan
8. Jika melihat teman kesusahan, kita harus...
a. Menertawakan
b. Membantu
9. Menjaga kebersihan kelas merupakan contoh norma...
a. Kesopanan
b. Kebersihan
10. Membiasakan antre adalah contoh sikap...
a. Sabar
b. Marah
c. Egois
d. Ceroboh
- PR
d. Berkelahi
- c. Berteriak memanggil
d. Berlari-lari
- c. Permainan
d. Kebersihan
- c. Pergi saja
d. Mengabaikan
- c. Lalulintas
d. Makanan

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MATERI) (E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan.
 Penyusun : Rini Ika Putri
 Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan, maka melalui instrumen ini peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan isi materi yang terdapat dalam e-modul yang telah dikembangkan. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat diharapkan guna memperbaiki serta menyempurnakan kualitas materi pada e-modul ini sehingga dapat diketahui tingkat kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek penilaian dalam instrumen ini meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep materi, kelengkapan dan kedalaman materi, keakuratan contoh yang diberikan, keterurutan penyajian materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian latihan atau evaluasi dengan materi yang disajikan. Melalui penilaian tersebut diharapkan e-modul yang dikembangkan dapat memberikan materi yang tepat, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian, kami ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi media yang dinilai.
- 2) Berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
- 3) Skala penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 4) Jika Bapak/Ibu ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (≡) kemudian berilah tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban yang Bapak/Ibu inginkan.

B. Identitas

Nama : Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd.
 NIP/NIDN : 0129019602
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
			SB	B	CB	TB	STB
1.	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran PPKn kelas II SD	✓				
		2. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi		✓			
2.	Kebenaran Konsep Materi	3. Konsep norma dalam masyarakat disajikan dengan benar	✓				
		4. Materi tidak menimbulkan miskonsepsi bagi siswa	✓				
3.	Kelengkapan Materi	5. Materi yang disajikan mencakup konsep norma yang diperlukan	✓				
		6. Materi dilengkapi dengan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
4.	Kedalaman Materi	7. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II SD	✓				
		8. Penyajian materi tidak terlalu sulit dan mudah dipahami		✓			
5.	Keakuratan Contoh	9. Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan siswa	✓				
		10. Contoh mendukung pemahaman konsep norma dalam masyarakat		✓			
6.	Keterurutan Penyajian Materi	11. Materi disusun secara sistematis dari yang mudah ke yang lebih kompleks		✓			
		12. Penyajian materi memiliki alur yang jelas	✓				
7.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	13. Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	✓				
		14. Materi membantu siswa memahami norma dalam kehidupan sehari-hari	✓				
8.	Kesesuaian Latihan atau Evaluasi	15. Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
		16. Latihan membantu mengukur pemahaman siswa	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook ini.

E. Kesimpulan

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	✓
Modul dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, Maret 2026
Validator Materi



Vinna Dirsha Kemala, S.Pd., M.Pd
NIP 0129019602

LAMPIRAN4

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MEDIA)
(E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook)

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan.
Penyusun : Rini Ika Putri
Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan, maka melalui instrumen ini kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap modul yang telah dibuat. Penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat berarti bagi kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas e-modul ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek penilaian dalam instrumen ini meliputi kelayakan media, desain tampilan, tipografi, tata letak, serta ilustrasi yang disesuaikan dengan standar penilaian media pembelajaran.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian, kami ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi media yang dinilai.
- 2) Berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
- 3) Skala penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 4) Jika Bapak/Ibu ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (≡) kemudian berilah tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban yang Bapak/Ibu inginkan.

B. Identitas

Nama : Dr. Muhammad Khasbi, M.Pd
 NIP/NIDN : 0126067709
 Instansi : Rogan Dokter Pendidikan Pascasarjana UNLU

C. Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
			SB	B	CB	TB	STB
1.	Ukuran Modul	1. Kesesuaian ukuran e-modul dengan tampilan digital	.	✓			
		2. Kesesuaian ukuran halaman dengan materi pembelajaran		✓			
2.	Desain Tampilan E-Modul (Cover)	3. Desain sampul depan, belakang, dan halaman utama menarik dan harmonis	✓				
		4. Warna yang digunakan sesuai dengan karakter siswa SD	✓				
		5. Jenis huruf pada cover jelas dan mudah dibaca	✓				
3.	Tata Letak (Layout)	6. Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan konsisten	✓				
		7. Penempatan judul, subjudul, gambar, dan teks proporsional	✓				
		8. Spasi dan margin halaman proporsional	✓				
4.	Tipografi	9. Jenis huruf mudah dibaca oleh siswa kelas II SD		✓			
		10. Ukuran huruf sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
		11. Variasi huruf tidak berlebihan	✓				
5.	Kualitas Ilustrasi	12. Ilustrasi gambar sesuai dengan materi norma dalam masyarakat	✓				
		13. Gambar menarik dan membantu pemahaman siswa	✓				
		14. Ilustrasi memiliki kualitas visual yang baik	✓				
6.	Interaktivitas Flipbook	15. E-modul memiliki fitur interaktif yang menarik	✓				
		16. Navigasi flipbook mudah digunakan oleh siswa	✓				
		17. Animasi atau efek halaman mendukung pembelajaran	✓				
7.	Keterbacaan Materi	18. Penyajian materi mudah dipahami oleh siswa	✓				
		19. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	✓				
		20. Struktur penyajian materi runtut dan sistematis	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

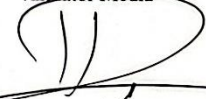
- Dilengkapi adanya picture.
- Dilengkapi foto dan penggunaan modul
- Dilengkapi Biodata guru
- Sebaiknya lengkapi di bagian akhir modul.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook ini.

E. Kesimpulan

Modul belum dapat digunakan	✓
Modul dapat digunakan dengan revisi	
Modul dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, 10 - Maret2026
 Validator Media


 Dr. Muhammad Akhfi, M.Pd
 NIP: 0126067704

LAMPIRAN5

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi
Norma Norma Dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas Ii Sd Mayjend
Sutoyo SM Medan

Sasaran Program : Siswa Kelas II SD

Penyusun : Rini Ika putri

Validator :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen ini divalidasi oleh ahli bahasa.
2. Berikan tanda (√) pada kolom skor yang sesuai.

Keterangan Skor:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah EYD dan KBBI	✓				
2.	Kejelasan kalimat dalam penyampaian materi	✓				
3.	Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas II	✓				
4.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	✓				
5.	Konsistensi penggunaan istilah	✓				

Komentar dan Saran

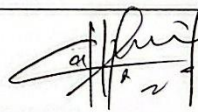
Layak digunakan sebagai Penelitian

Kesimpulan

Berilah tanda (✓) Media ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

(Lingkari salah satu)

	Medan, Februari 2026
	Validasi Ahli Bahasa
	
	Amin Baeri

LAMPIRAN6

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK
PADA MATERI NORMA-NORMA DALAM MASYARAKAT UNTUK
SISWA KELAS II SD MAYJEND SUTOYO SM MEDAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Sedang
 Skor 2 : Buruk
 Skor 1 : Buruk Sekali
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan *E-Modul* Interaktif berbasis Flipbook.

B. Indikator Penilaian

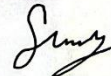
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Penelitian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Kurikulum	Sesuai dengan pembelajaran kelas II SD	✓				
Kepraktisan	Mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				
Kejelasan Pesan	Pesan moral mudah dipahami siswa	✓				
Keterlibatan Siswa	Siswa tertarik dan aktif	✓				
Manfaat Media	Media membantu mempermudah pemahaman materi	✓				

C. Kritik dan Saran

Komentar umum/saran perbaikan :

.....
.....
.....

Medan, 4 April 2026



Sonya Meilini Saragih, S.Pd.Gr

LAMPIRAN 7

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : Guntur Bonua Ritonga
Kelas : 2-SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.		✓			
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.			✓		
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

82

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : Whitney Ashika Van Gen

Kelas : I I 50

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.					✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.				✓	
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				√	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					√
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.					√

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : MUHAMMAD ARDIANSYAH

Kelas : ~~IV~~ IISD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.				✓	
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : SITI AFIFAH

Kelas : II SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.				✓	
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.					✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.				✓	
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.			✓		

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : DIAN LESTARI

Kelas : II SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.				✓	
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.			✓		
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.				✓	
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.					✓

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : ANNISA FAHIRA

Kelas : II SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.					✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.				✓	
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.				✓	

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.					✓

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : *SAMMY ALKATIRI*

Kelas : *II SD*

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.				✓	
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.				✓	
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.				✓	
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.				✓	

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : MAM BAHRI

Kelas : 11 SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.					✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : *offiano octavianus kanggara*
 Kelas : *2 SD*

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.					✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.				✓	
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.		✓			
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.				✓	

82

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : JYK 21

Kelas : 2 SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.				✓	
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.			✓		

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : *AVIVA ZAHRA SIMAMORA*

Kelas : *2*

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.			✓		
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.			✓		

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : *Dira Alifia*

Kelas : *II SD*

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.			✓		
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.				✓	
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.		✓			
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.				✓	
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.				✓	

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : F R I A N T A R I A

Kelas : 2 SD

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.		✓			✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.		✓			
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					✓
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					✓
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.					✓

Komentar dan Saran

ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

Nama : ~~Alfa Muzak~~ Eza Nasya Bandipandjajaitan
 Kelas : 250

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang e-modul interaktif berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran
2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu

Skala Penilaian

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan e-modul flipbook ini.					✓
2.	Tampilan gambar dan warna pada e-modul ini menarik.				✓	✓
3.	Tulisan dan bahasa dalam e-modul mudah saya pahami.					✓
4.	Materi norma-norma dalam masyarakat mudah saya mengerti.					✓
5.	Animasi, video, dan latihan soal membuat saya lebih semangat belajar.					✓

6.	E-modul ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				√	
7.	Saya menjadi lebih memahami cara bersikap baik di rumah dan sekolah.					√
8.	Saya ingin belajar lagi menggunakan e-modul seperti ini.					√

Komentar dan Saran

LAMPIRAN 8

Dokumentasi



Foto Bersama Wali Kelas II



Foto Bersama Kepala Sekolah

SD Meyjend Sutoyo



Foto Bersama siswa/I Kelas II



Foto Membagikan Angket

LAMPIRAN 9

FORM K 1





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : RINI IKA PUTRI
 NPM : 2202090110
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,78

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan	
	Pengembangan Media Monopoli Edukatif "Petualangan Bhineka Tunggal Ika" untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD Mayjend Sutoyo SM Medan	
	Pengembangan Media Storybook Digital Interaktif tentang Nilai Gotong Royong untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Rini Ika Putri

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 10

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rini Ika Putri
 NPM : 2202090110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : D r . I r f a n D a h n i a l S . P d . , M . P d

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Rini Ika Putri

Dbapakat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 11



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2542/II.3-AU/UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Rini Ika Putri**
 N P M : 2202090110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi
 Norma-Norma dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend
 Sutoyo SM Medan**

Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **20 Oktober 2026**

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1447 H
 20 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



LAMPIRAN 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
17/10-2025	ACC Judul	
14/11-2025	Bimbingan Bab I	
21/11-2025	Bimbingan Bab II	
12/12-2025	Bimbingan Bab III	
19/12-2025	Perbaikan Tahap Pengembangan	
5/1-2026	Perbaikan Desain Hipotetik	
6/Januari-2026	ACC Seminar Proposal	

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 13



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Rini Ika Putri
 NPM : 2202090110
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Norma-Norma dalam Masyarakat Untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


 Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp.061-6619056 Ext, 22, 19, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Rini Ika Putri

LAMPIRAN 15



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 19, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
 NPM : 2202090110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

Pada hari Jumat, tanggal 30 Januari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.

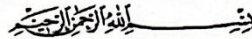
Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
 NPM : 2202090110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp.061-6619056 Ext, 22, 19, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

LAMPIRAN

18

Medan, Februari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Bapak pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.****Pertinggal****

LAMPIRAN 19



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
NPM : 2202090110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Bab I Bagian Manfaat Penelitian (hal 7)
2.	Revisi Bab II Isi bab II diminta untuk diringkaskan dengan menggunakan kata-kata isi materi secara lebih ringkas, jelas, dan sistematis.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 19, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rini Ika Putri
 NPM : 2202090110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Materi Norma-norma dalam Masyarakat untuk Siswa Kelas II SD Mayjend Sutoyo SM Medan TP. 2025/2026

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Bab I bagian manfaat Penelitian (hal 7)
2.	Revisi Bab II ts; bab II diminta untuk diringkas dengan memfokuskan pada inti materi secara lebih ringkas, jelas, dan sistematis.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 22



YAYASAN PERGURUAN MAYJEND SUTOYO SM
SD SWASTA MAYJEND SUTOYO SM

Jl. Bangau No. 02 Sei Sikambang B Medan Sunggal Medan Tlp. (061) 75063873

NSS : 104076006037

Website : www.sekolahsutoyo.sch.id

E-mail : sdsmayjendsutoyo@gmail.com

NPSN : 10210606

Nomor : 134/SD-YPMS/IV/2026
 Hal : Surat Balasan Izin Riset

Medan, 6 April 2026

Kepada Yth :

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Nomor **580/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026** Tanggal 25 Februari 2026 Perihal Permohonan Izin riset, maka dengan ini kami informasikan bahwa kami dari pihak SD Swasta Mayjend Sutoyo SM memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini :

NO	NAMA	NIM	PRODI
1	RINI IKA PUTRI	2202090110	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian Surat Balasan ini kami sampaikan untuk dapat digunakan seperlunya

Hormat Kami,
 Kepala Sekolah

Pakri Marzuki Dongoran, S.P

LAMPIRAN 23

turnitin Page 1 of 81 - Cover Pag

TURNITIN RSY

FILE 11N-SKRIP!

- 265-B2-Informatik 2 DES 029
- 265-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
- FH Kärnten Gemeinnützige Ge

Document Details

Submission ID
trnoldr13451370851

Submission Date
Apr 11, 2026, 3:25 PM GMT+7

Download Date
Apr 11, 2026, 3:30 PM GMT+7

File Name
FILE 11N-SKRIPSI RINI FOX.docx

File Size
2511 KB

turnitin Page 1 of 81 - Cover Pag

turnitin Page 2 of 104 - Integrity

22% Overall Sim

The combined total of all matches, includ

Top Sources

- 16% Internet sources
- 9% Publications
- 6% Submitted works (Student Pap

turnitin Page 2 of 104 - Integrity

Submission ID trnoldr13451370851

turnitin Page 3 of 104 - Integrity

Submission ID trnoldr13451370851

Top Sources

- 16% Internet sources
- 9% Publications
- 6% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	fkeb.delihusada.ac.id	1%
2	Internet	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
3	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
4	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	repository.alsyahuniversity.ac.id	<1%
6	Internet	123dok.com	<1%
7	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
8	Internet	repository.umpr.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.stikeshamzar.ac.id	<1%
10	Internet	poltekkesbdg.info	<1%
11	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%

turnitin Page 3 of 104 - Integrity

Submission ID trnoldr13451370851

turnitin Page 4 of 104 - Integrity

Submission ID trnoldr13451370851

12	Internet	eprints.unisa-bandung.ac.id	<1%
13	Internet	jurnal.stikesmus.ac.id	<1%
14	Internet	ejournal.poltektegal.ac.id	<1%
15	Internet	repo.poltekkesbandung.ac.id	<1%
16	Internet	jurnal.untri.ac.id	<1%
17	Internet	repositori.uln-alauddin.ac.id	<1%
18	Student papers		

15	Internet	repo.poltekkesbandung.ac.id	<1%
16	Internet	Jurnal.untri.ac.id	<1%
5 dari 104			<1%
18	Students papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II	<1%
19	Publication	Jihan Francisca Raj, Yetty Dwi Fara, Ade Tyas Mayasari, Abdullah Abdullah. "Fakto...	<1%
20	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	<1%
21	Internet	id.123dok.com	<1%
22	Internet	repositori.ubs-ppni.ac.id	<1%
23	Publication	Tiara Febri Widyawati, Fitriana Mustikaningrum. "Hubungan Breastfeeding Self E...	<1%
24	Internet	bocah-data.blogspot.com	<1%
25	Internet	core.ac.uk	<1%

turnitin Page 4 of 104 - Integrity

Submission ID: tm.oed.:1.3451370851

turnitin Page 5 of 104 - Integrity

Submission ID: tm.oed.:1.3451370851

26	Student papers	Universitas Respati Indonesia	<1%
27	Internet	repository.unair.ac.id	<1%
28	Publication	Restu Sakinah, Helmizar Helmizar, Azrimaldalza Azrimaldalza. "Keyakinan Diri Ib...	<1%
29	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	<1%
30	Internet	eprints.poltekkesjogja.ac.id	<1%
31	Internet	www.scribd.com	<1%
32	Publication	Joice Cathryne, Alice Pangemanan, Fiorentina Nova, Judhelienna Judhelienna, Adven...	<1%
33	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta	<1%
34	Internet	e-jurnal.stikesmitradiguna.ac.id	<1%
35	Internet	repo.poltekkes-medan.ac.id	<1%
36	Internet	repo.uit-irboyo.ac.id	<1%
37	Publication	Elmia Kursani, Nurisis Nurisis, Yuni Furwanti, Aditya Nur Rahma. "HUBUNGAN B...	<1%
38	Internet	kc.umm.ac.id	<1%
39	Publication	Fitriani Fitriani, Abas Rudin. "FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA EFIKASI DL...	<1%

repo.ut-lirboyo.ac.id <1%

37 Publication
Elmia Kursani, Nurlisis Nurlisis, Yuni Purwanti, Aditya Nur Rahma. "HUBUNGAN B..." <1%

38 Internet
kc.uma.ac.id <1%

6 dari 104 /AHNYA EFIKASI DL... <1%

turnitin Page 5 of 104 - Integrity

Submission ID: tm:04-1.3451370851

turnitin Page 6 of 104 - Integrity

40 Internet
mhjns.widyagamahasada.ac.id <1%

41 Internet
www.cekaja.com <1%

42 Student papers
LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III <1%

43 Internet
jurnal.unej.ac.id <1%

44 Internet
nanopdf.com <1%

45 Internet
www.viva.co.id <1%

46 Publication
Ni Komang Putri Sinta, Ratna Dewi Putri, Zarna H. "HUBUNGAN PENGETAHUAN ..." <1%

47 Internet
www.neliti.com <1%

48 Publication
Alfina Febriyani, Suyani, Nurul Shoimah. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pe..." <1%

49 Publication
Dwi Rakyat. Jurnal Ilmu Kesehatan, 2018 <1%

50 Publication
Firdy Hamzah, Dikpride Despa. "Studi Potensi Air Permukaan untuk Irigasi Kabup..." <1%

51 Student papers
Universitas Pendidikan Indonesia <1%

52 Internet
digilib.unila.ac.id <1%

53 Internet
ejournal.unisayogya.ac.id <1%

turnitin Page 6 of 104 - Integrity

Submission ID: tm:04-1.3451370851

turnitin Page 7 of 104 - Integrity

54 Internet
jka.universitassaliriyad.ac.id <1%

55 Internet
journals.umkt.ac.id <1%

56 Internet
repositori.usu.ac.id <1%

57 Internet
repositori.urindo.ac.id <1%

58 Publication
Asrianti Saffri Muchtar, A Uifa Fatmasanti, Musni Musni, Ita Novianti. "EFIKASI DL..." <1%

Submission ID: tm:04-1.3451370851

	Journals.umkt.ac.id	<1%
56	Internet	
	repositori.usu.ac.id	<1%
57	Internet	
8 dari 104		
A.	Novianti. "EFIKASI DI..."	<1%
59	Publication	
	Loy Yesanidio Suka Tendel, Wan Rizca Amelia, Yuni Syahputri. "Pengaruh Pengeta..."	<1%
60	Internet	
	bpm.umtsu.ac.id	<1%
61	Internet	
	fdocuments.net	<1%
62	Internet	
	Journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
63	Publication	
	Arief Widayanti, Tina Mawardika. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan ASI Eksklusif ..."	<1%
64	Publication	
	Sutrisno Sutrisno, Nilam Noorma, Edi Sukanto, Rivan Firdaus. "DETERMINAN PER..."	<1%
65	Student papers	
	Universitas Muhammadiyah Semarang	<1%
66	Internet	
	alimos.ugm.ac.id	<1%
67	Internet	
	Journal.lpb.ac.id	<1%

68	Internet	
	netndroid.blogspot.com	<1%
69	Internet	
	pascasarjana.uit.ac.id	<1%
70	Internet	
	repository.unism.ac.id	<1%
71	Internet	
	www.guruprabab.com	<1%
72	Internet	
	www.scilit.net	<1%
73	Publication	
	Dewi Sartika Siagian, Sara Herlina. "Analisis Hubungan Pemberian ASI Eksklusif d..."	<1%
74	Student papers	
	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur II	<1%
75	Publication	
	Hana Jamaludin, Christiana Rialine Titaley, Yudhie Djuhasditar Tando, Riha Tahit...	<1%
76	Publication	
	Nandita Nandita, Sri Rochani Mulyani, Rukhyat Syahidin, Vip Paramarta, Rahadia...	<1%
77	Internet	
	oprints.ums.ac.id	<1%
78	Internet	
	es.scribd.com	<1%
79	Internet	
	repository.uinjkt.ac.id	<1%
80	Internet	

es.scribd.com	<1%
79 Internet	
repository.uinjkt.ac.id	<1%
80 Internet	
r	<1%
9 dari 104	<1%

turnitin Page 8 of 104 - Integrity

Submission ID: Imoid-1.3451370851

turnitin Page 9 of 104 - Integrity

Submission ID: Imoid-1.3451370851

82 Internet	
trisuntea.blogspot.com	<1%
83 Internet	
www.finansialku.com	<1%
84 Internet	
www.halodoc.com	<1%
85 Publication	
Azzahra Haya Yusriyah, Rika Andriyani, Miratu Megasari. "FAKTOR-FAKTOR YANG ...	<1%
86 Publication	
E. Gina Mustikawati, Mahmudah Mahmudah. "ASI EKSKLUSIF DI KABUPATEN KUTA...	<1%
87 Publication	
Elin Supliyani, Ina Handayani, Suhartika Suhartika. "ASUHAN BERPUSAT PADA KE...	<1%
88 Publication	
Nur Afrinis, Indrawati Indrawati, Noni Haspriyanti. "HUBUNGAN PENGETAHUAN L...	<1%
89 Internet	
carolinaria.wordpress.com	<1%
90 Internet	
cycwithgdagdown.web.app	<1%
91 Internet	
e-journal.sari-mutiara.ac.id	<1%
92 Internet	
fr.scribd.com	<1%
93 Internet	
journalaisyahuniversity.ac.id	<1%
94 Internet	
journal.stik-ij.ac.id	<1%
95 Internet	
journal.unhasa.ac.id	<1%

turnitin Page 9 of 104 - Integrity

Submission ID: Imoid-1.3451370851

turnitin Page 10 of 104 - Integrity

Submission ID: Imoid-1.3451370851

96 Internet	
Journaluwhs.ac.id	<1%
97 Internet	
konsultasiskripsi.com	<1%
98 Internet	
media.neliti.com	<1%
99 Internet	
repository.binasadabali.ac.id	<1%
100 Internet	
scholar.archive.org	<1%

konsultasiskripsi.com		<1%
98	Internet	
media.neliti.com		<1%
99	Internet	
re...		<1%
11 dari 104		
101	Internet	
staidagreslk.ac.id		<1%
102	Internet	
www.ppmama.com		<1%
103	Internet	
www.slideshare.net		<1%
104	Publication	
Feling Polwandari, Sonia Wulandari. "Gambaran Usia, Paritas, Tingkat Pendidikan...		<1%
105	Publication	
Riona Sanjaya, Jusuf Sulaeman Effendi, Adhi Pribadi. "HUBUNGAN KECEMASAN IB...		<1%
106	Publication	
Dily Ekasari, Ahmad Wasis Setyadi, Liya Ni'matul Maula, Febrina Dwi Nurcahyanti...		<1%
107	Publication	
Martha Ariana Wijayanti, Binti Maratus Sholikhah, Ernawaty Ernawaty. "Upaya Pe...		<1%
108	Publication	
Musriyawati Musriyawati, Tiarnida Nababan, Erni Yanti Biloko, Kiki Andrining Tya...		<1%
109	Publication	
Revi Lindawati. "Hubungan Pengetahuan, Pendidikan dan Dukungan Keluarga de...		<1%
 Page 10 of 104 - Integrity Submission ID: tm:oid::1.3451370851		
 Page 11 of 104 - Integrity Submission ID: tm:oid::1.3451370851		
110	Publication	
Rosida Hi. Saraha. "Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Keberhasilan ASI Ek...		<1%
111	Publication	
Rosyana Rosyana, Rodiatul Hasanah Sembiring, Saur Meliana Sitorus, Rita Anggr...		<1%
112	Internet	
jurnal.untan.ac.id		<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

1. Nama : Rini Ika Putri
2. Tempat Tanggal Lahir : Medan, 8 Mei 2004
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. No Hp : 0812-6258-1426
7. Email : riniikaputri123@gmail.com
8. Anak ke : 2 dari 2 bersaudara
9. Alamat : Jl. Garuda Gg. Senopati

B. NAMA ORANG TUA

- a. Nama Ayah : Ennos Sembiring
- b. Nama Ibu : Sumini

C. PENDIDIKAN:

- a. SD Muhammadiyah 12 Medan (2010-2016)
- b. SMP Negeri 18 Medan (2016-2019)
- c. SMA Mayjend Sutoyo SM Medan (2019-2022)
- d. Tercatat sebagai Mahasiswa FKIP UMSU Tahun 2022 - 2026