



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

Pengembangan Bahan Ajar dengan Media *Pyramid of Religious Diversity* Berbasis *Flip HTML*

Alia Nurmalinda^{*}, Sely Ayu Lestari², Fifi Zuhriah³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: alianurmalinda@gmail.com

Abstract

Learning about religious diversity in Indonesia requires innovative media to internalize tolerance, given that conventional methods lead to low student participation. This study aims to develop a Pancasila Education learning resource on religious diversity materials by integrating Flip HTML and the Pyramid of Religious Diversity media. The method utilized a Research and Development (R&D) design with the ADDIE model. Data collection involved observations, interviews, tests, student response questionnaires, and expert validations. The results indicated that material expert validation achieved a high score of 0.858333, while media expert validation obtained an Aiken's V score of 0.702381 (moderate category). The hypothesis test yielded a significance value of $0,002 < 0,05$, proving a significant impact of media usage on student learning outcomes. This improvement was supported by a moderate N-Gain score of 0.56. Additionally, the student response questionnaire reached an average of 92.17% (highly feasible category). In conclusion, this Flip HTML-based digital resource is proven to be practical, feasible, and effective for Pancasila Education.

Keywords: Teaching Materials, Religious Diversity, Flip HTML, Learning Media

Abstrak

Pembelajaran keragaman agama di Indonesia membutuhkan media inovatif untuk menanamkan nilai-nilai toleransi, sebab metode konvensional memicu rendahnya partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar pendidikan Pancasila materi keberagaman agama melalui integrasi Flip HTML dan media piramida keberagaman agama. Metode pengembangan menggunakan desain research and development (R&D) dengan model ADDIE (analysis, development, implementation, evaluation). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, kuesioner, respon siswa, dan validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi meraih skor tinggi sebesar 0,858333, sedangkan validasi ahli media mendapatkan skor Aiken's V sebesar 0,702381 (kategori sedang). Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, membuktikan adanya dampak signifikan dari penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan capaian belajar siswa ini didukung oleh perolehan nilai N-Gain moderat sebesar 0,56. Selain itu, angket respon siswa mencapai rata-rata 92,17% (kategori sangat layak). Kesimpulannya, sumber belajar digital berbasis Flip HTML yang didukung media piramida keberagaman agama terbukti praktis, layak, dan efektif digunakan untuk pembelajaran pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Bahan Ajar, Keberagaman Agama, Flip HTML, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Agar siswa dapat hidup berdampingan dalam masyarakat yang beragam, pendidikan sangat penting dalam membentuk keterampilan dan kepribadian mereka. Pendidikan

Pancasila merupakan mata pelajaran yang mempunyai dampak langsung pada perkembangan karakter dan toleransi. Siswa dituntut untuk menerapkan cita-cita harmoni, toleransi, dan rasa hormat pada sesama dalam kehidupan sehari-hari, di samping mempunyai pemahaman teoritis tentang materi pelajaran.

Karena Pendidikan Pancasila sangat menekankan penghormatan pada perbedaan antar komunitas agama, keragaman agama di Indonesia merupakan subjek yang penting. Namun, observasi di SMP Negeri 7 Bojonegoro memperlihatkan bahwasanya buku teks dan ceramah masih menjadi bahan pembelajaran utama. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dan cepat bosan selama kelas berlangsung. Selain itu, masih terdapat kekurangan materi pendidikan yang kreatif dan dinamis, yang menyebabkan pemahaman siswa tentang keragaman agama kurang optimal.

Temuan belajar siswa dapat terdampak oleh kurangnya antusiasme dalam belajar. Minat belajar mendampaki kapabilitas siswa untuk memahami materi pembelajaran, menurut Sarjono dan Zuhriah (2020). Oleh karena itu, diperlukan materi pendidikan yang dapat menumbuhkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, ketika informasi tentang perdamaian dan toleransi beragama hanya disampaikan secara lisan, siswa seringkali menganggapnya abstrak. Menurut Maula dan Fatmawati (2020), penggunaan materi pembelajaran kontekstual dan nyata dapat menumbuhkan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk membantu siswa memahami subjek tentang keragaman agama secara lebih jelas dan bermakna, penting untuk memakai materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan lebih sukses melalui penggunaan media pendidikan. Menurut Sapriyah (2019), media pendidikan dapat membantu siswa mengatur materi mereka dan menumbuhkan motivasi belajar mereka. Selain itu, menurut Lestari (2023), pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dapat memaksimalkan proses pengembangan karakter dan internalisasi skor.

Piramida Keragaman Agama dipakai untuk memfasilitasi pengembangan sumber daya pendidikan berbasis *Flip HTML* tentang keragaman agama di Indonesia. Media ini, yang berbentuk piramida bertingkat, berisi informasi tentang kepercayaan di Indonesia, simbol-simbol keagamaan, prinsip-prinsip moral global, dan pandangan toleran. Sementara itu, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik dengan memakai sumber daya pengajaran berbasis *Flip HTML* untuk menyampaikan konten secara digital dan interaktif.

Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi keberagaman agama di Indonesia sekaligus mampu menumbuhkan sikap toleransi dan kerukunan antarumat beragama dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Produk yang dikembangkan untuk menciptakan produk pembelajaran dan menilai kelayakan serta efektivitasnya, studi ini memakai pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) (Sugiyono, 2022). Untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, dibuat sumber daya pengajaran berbasis *Flip HTML* tentang keragaman agama di Indonesia, yang didukung oleh

Piramida Media Keragaman Agama. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bojonegoro dengan melibatkan siswa kelas VII sebagai sumber data utama penelitian

Paradigma ADDIE, yang mempunyai lima tahapan—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—merupakan metodologi pengembangan yang dipakai pada studi ini (Branch, 2009). Model ini dipilih karena dapat dipakai untuk menciptakan materi pendidikan karena mengikuti proses pengembangan yang metodis.

Untuk menentukan tuntutan pembelajaran dan komplikasi yang muncul selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, langkah analisis dilakukan. Untuk memastikan lingkungan belajar dan kebutuhan siswa akan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, peneliti pada tahap ini melakukan observasi dan wawancara.

Pembuatan sumber belajar dan materi terbuka terkait keragaman agama di Indonesia merupakan bagian dari fase desain. Media Piramida Keragaman Agama dan materi pembelajaran berbasis *FlipHTML* kemudian dibuat oleh peneliti pada fase pengembangan sesuai dengan strategi yang telah ditentukan, Para ahli di bidang media dan konten kemudian memverifikasi item yang ditemukan untuk memastikan kesesuaiannya. Implementasi dilakukan melalui uji coba pada kelas eksperimen dan control untuk menilai keterlibatan, kepraktisan, dan respon siswa terhadap media. Tahap evaluasi bertujuan menilai efektifitas media dalam mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari soal pretest dan posttest, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan kuesioner respons siswa. Khusus untuk instrument tes, pengujian kualitas soal dilakukan terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas guna memastikan kelayakan sebelum disebar. Sementara itu, Teknik analisis data yang diterapkan mencakup analisis persentase untuk validasi ahli dan respon siswa, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan perhitungan N-Gain untuk mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Setelah merancang produk, peneliti mengembangkan bahan ajar *Flip HTML* dan media *Pyramid of religious Diversity* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Modul interaktif ini menyajikan materi keberagaman agama yang dilengkapi gambar dan evaluasi agar praktis diakses lewat hp atau laptop. Dukungan media piramida tersebut bertujuan mempermudah siswa memahami pelajaran secara visual dan lebih terstruktur.

Validitas terhadap bahan ajar berbasis *Flip HTML* dengan media *Pyramid of religious Diversity* dilakukan guna menjamin kualitas produk sebelum diaplikasikan pada subjek penelitian. Evaluasi ini menghadirkan tiga orang pakar, yakni satu ahli dibidang media serta dua ahli di bidang materi. Berdasarkan analisis data, diperoleh koefisien Aiken's V sebesar 0,702381 dari validator media (kategori layak) dan skor 0,858333 dari validator materi (kategori sangat layak). Temuan tersebut memberikan legitimasi bahwa produk pembelajaran mengenai keberagaman agama di Indonesia ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Bahan ajar materi keberagaman agama di Indonesia yang dikembangkan dengan media *Pyramid of Religious Diversity* berbasis *Flip HTML* ini dinyatakan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar. Kepastian kelayakan produk tersebut bersumber dari hasil penilaian para pakar, yang mana validator media memberikan predikat layak, sementara validator materi memberikan kualifikasi sangat layak. Sengan demikian, produk ini telah teruji secara kualitas untuk diimplementasikan di sekolah.

Uji coba implementasi bahan ajar berbasis *Flip HTML* berbantuan media *Pyramid of Religious Diversity* dilakukan pada peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen SMP Negeri 7 Bojonegoro. Guna mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah intervensi pembelajaran diberikan, dilakukan evaluasi komparatif terhadap nilai pretest dan posttest siswa. Efektivitas peningkatan tersebut dihitung secara kuantitatif menggunakan rumus uji N-Gain.

Berdasarkan uji N-gain, kelas eksperimen mencatat skor peningkatan sebesar 0,56, sementara kelas kontrol memperoleh nilai 0,44. Angka tersebut membuktikan bahwa integrasi bahan ajar *Flip HTML* bermedia *Pyramid of Religious Diversity* efektif dalam mendongkrak capaian belajar peserta didik.

Selanjutnya, produk bahan ajar *Flip HTML* dan media *Pyramid of Religious Diversity* ini diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bojonegoro. Setelah pembelajaran usai, siswa diminta mengisi angket respon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah digunakan.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,17%. Dengan hasil tersebut, bahan ajar berbasis *Flip HTML* dan media *Pyramid of Religious Diversity* pada materi keberagaman agama di Indonesia dinyatakan dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Desain inovasi bahan ajar berbasis *Flip HTML* yang diintegrasikan dengan media *Pyramid of Religious Diversity* ini dikembangkan secara sengaja untuk merespon keterbatasan sumber belajar pada materi keberagaman agama di Indonesia. Selama ini, ketergantungan pada buku cetak dan metode ceramah satu arah sering kali membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang fokus di kelas. Kondisi tersebut mendorong pentingnya inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa secara lebih efektif.

Keunggulan praktis dari bahan ajar digital berbasis *Flip HTML* ini terletak pada fleksibilitas aksesibilitasnya, sehingga peserta didik bisa belajar mandiri kapan saja lewat hp atau laptop. Sementara itu media *Pyramid of Religious Diversity* membantu menyederhanakan materi pluralisme agama yang rumit lewat tampilan visual yang rapi dan terstruktur. Kombinasi antara kemudahan akses digital dan visualisasi ini mengubah suasana kelas yang tadinya kaku (*teacher-centered*) menjadi lingkungan belajar yang lebih aktif, komunikatif, serta mampu memicu daya kritis peserta didik.

Tahap analisis kebutuhan (*analysis*) dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Bojonegoro. Hasil di lapangan menunjukkan

adanya kendala belajar yang masih didominasi metode ceramah dan buku cetak, sehingga siswa menjadi pasif dan mudah jenuh.

Kondisi ini menegaskan perlunya alternatif sumber belajar yang interaktif. Menarik secara visual, serta praktis diakses lewat hp. Siswa kelas VII cenderung lebih cepat paham jika materi dilengkapi gambar dan contoh nyata sehari-hari. Oleh karena itu, modul digital *Flip HTML* bermedia *Pyramid of Religious Diversity* ini hadir sebagai solusi untuk memicu minat sekaligus memperkuat pemahaman siswa tentang keberagaman agama di Indonesia.

Memasuki fase perancangan (*design*), peneliti mulai mengonstruksi bahan ajar berbasis *Flip HTML* beserta media *Pyramid of Religious Diversity* yang diselaraskan dengan hasil pemetaan kebutuhan siswa. Fokus utamanya adalah merumuskan tujuan pembelajaran, Menyusun urutan materi, serta mendesain tampilan produk agar sesuai dengan kurikulum materi keberagaman agama di Indonesia.

Peneliti memanfaatkan aplikasi *canva* untuk merancang visual seperti gambar dan kombinasi warna menarik, yang kemudian dikonversike dalam system *Flip HTML* menjadi modul digital interaktif. Bersamaan dengan itu, struktur media piramida juga dirancang sebagai instrument pelengkap untuk merangkum topik pluralism secara konkret. Perpaduan kedua media ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Masuk pada tahap pengembangan (*development*), peneliti mulai memproduksi bahan ajar *Flip HTML* dan media *Pyramid of Religious Diversity* mengikuti rancangan dsain yang sudah dibuat sebelumnya. Lkonten mengenai keberagaman agama di Indonesia disusun lengkap dengan menyisipkan gambar pendukung dan soal Latihan, lalu dikonversi dari *canva* ke format *Flip HTML* agar menjadi modul digital yang interaktif. Bersamaan dengan itu, media fisik *Pyramid of Religious Diversity* juga dibuat sebagai alat bantu nyata di kelas. Tujuan pembuatan media berbentuk piramida ini adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami topik materi yang diajarkan secara visual.

Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengecek kelayakan. Berdasarkan masukan, kritik, dan saran dari validator tersebut, peneliti langsung melakukan perbaikan serta penyempurnaan akhir agar bahan ajar ini benar-benar siap dan layak dipakai dalam proses pembelajaran

Masuk pada tahap penerapan (*implementation*), bahan ajar *Flip HTML* serta media *Pyramid of Religious Diversity* yang sudah dinyatakan lolos validasi mulai diujicobakan secara nyata dikelas VII SMP Negeri 7 Bojonegoro. Uji cob aini bertujuan untuk melihat respon serta kepraktisan produk saat digunakan langsung dalam pembelajaran.

Di dalam kelas, siswa mengakses modul digital tersebut secara mandiri melalui hp atau laptop untuk mempelajari materi, mengikuti arahan, dan mengerjakan soal Latihan. Sersama dengan itu, media piramida digunakan sebagai alat bantu visual agar penjelasan materi lebih mudah dipahami dan menarik. Hasil praktik lapangan menunjukkan bahwa perpaduan kedua media ini berjalan lancae serta efektif mendukung aktivitas belajar siswa sehari-hari.

Pada tahap akhir yaitu evaluasi (evaluation), peneliti menguji Kembali kualitas bahan ajar *Flip HTML* dan media *Pyramid of Religious Diversity*. Penilaian ini didasarkan pada catatan hasil validasi para ahli serta kendala yang ditemukan saat uji coba di kelas, dengan tujuan untuk menyempurnakan produk.

Proses perbaikan difokuskan pada masukan dari para validator, mulai dari koreksi isi materi, kerapian tampilan media, hingga cara penyajian bahan ajar. Lewat hasil evaluasi tersebut, peneliti langsung membenahi beberapa bagian produk agar modul serta media pembelajaran ini menjadi jauh lebih praktis, layak, dan gampang digunakan oleh siswa saat belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan tahap riset yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Flip HTML* yang dipadukan dengan media *Pyramid of Religious Diversity* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman agama di Indonesia. Tingkat kelayakan ini didasarkan pada hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media yang memberikan predikat sangat layak pada produk yang dikembangkan.

Disamping layak, penerapan kedua media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Hal tersebut terbukti melalui adanya peningkatan skor dari pretest ke posttest dengan perolehan nilai N-Gain yang masuk dalam kategori sedang. Selain itu, produk ini mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa karena tampilannya menarik, mudah dioperasikan, serta mampu mempermudah pemahaman konsep materi.

Dengan demikian, integrasi antara modul digital *Flip HTML* dan media piramida tiga dimensi ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang inovatif guna mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, M., & Ramadan, Z. H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu ordwall Pada Materi Keberagaman Agama Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 8(1), 212–221.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baroroh, K. N. U. (2017). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PIRMIDA QUESTION PADA MATERI ZAT GIZI UNTUK PELAJARAN ILMU GIZI DI KELAS X BOGA SMK NEGERI 1 SEWON BANTUL [UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA]*. Skripsi
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, D. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman terhadap pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 112–120.

- Maula, I., & Fatmawati, E. (2020). Penggunaan media pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53.
- Maulana, M. R. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI ALMAARIF 12 ARDIMULYO*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Nursoba, W. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PIRAMASE (PIRAMIDA MAKANAN SEHAT) SISWA KELAS III PADA MATA*. UNIVERSITAS MATARAM.
- Resrilia, D. (2022). *No Title*. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sarjono, & Zuhriah, F. (2020). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 90–98.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.