

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 8, No. 2, Juni 2022 Halaman: 136-145
--	--	---

Inovasi Bahan Ajar Pendidikan IPS Berbasis *Digital Flipbook* Terintegrasi *Local Wisdom* dalam Menunjang Perkuliahan Jarak Jauh

Piki Setri Pernantah^{1*}, Mifta Rizka², Ciptro Handrianto³, Een Syaputra⁴

^{1,2}Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau, Indonesia

³Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia

⁴Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Pagar Dewa, Selebar, Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

¹piki.setri@lecturer.unri.ac.id, ²mifta.rizka@lecturer.unri.ac.id, ³handriantociptro@gmail.com, ⁴eensyaputra23@gmail.com

Diterima: 30-12-2021; Direvisi: 02-06-2022; Disetujui: 03-06-2022

Permalink/DOI: [10.18860/jpips.v8i2.14886](https://doi.org/10.18860/jpips.v8i2.14886)

Abstrak: Permasalahan perkuliahan jarak jauh yang cukup banyak, diharapkan dapat mendorong adanya pengembangan buku ajar berbasis *digital flipbook* sehingga dapat diakses secara mudah dan cepat oleh mahasiswa yang dapat membantu kelancaran kegiatan perkuliahan, khususnya pada mata kuliah pendidikan IPS. Alasan penting lainnya, bahan ajar berbasis *digital flipbook* ini dikembangkan: pertama, belum adanya buku ajar pendidikan IPS terintegrasi kearifan lokal; kedua, belum adanya bahan ajar yang berbasis *digital flipbook* yang telah digunakan dalam perkuliahan daring maupun luring sebelumnya; ketiga, kurangnya pendidikan nilai berbasis *local wisdom* Melayu di dalam perkuliahan Pendidikan IPS. Model yang dipakai pada riset pengembangan ini yakni model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Model pengembangan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar pendidikan IPS berbasis *digital flipbook* yang terintegrasi kearifan lokal.

Kata Kunci: *bahan ajar; pendidikan IPS; digital flipbook; local wisdom; perkuliahan jarak jauh*

Innovation of Social Studies Learning Materials Based on Digital Flipbook Integrated Local Wisdom in Supporting Distance Learning

Abstract: *The problem of distance lectures is quite a lot, it is expected to encourage the development of digital flipbook-based teaching books so that they can be accessed easily and quickly by students who can help smooth lecture activities, especially in social studies learning. Another important reason, this digital flipbook-based textbook was developed: first, there is no social studies textbook integrated with local wisdom; second, the absence of learning materials based on digital flipbooks that have been used in previous online and offline learning; third, the lack of values education based on Malay local wisdom in social studies learning. The model used in this development research is a 4D model from (Four D Models) according to Thiagarajan. This development model was*

chosen because it aims to produce products in the form of social studies learning materials based on digital flipbooks integrated with local wisdom.

Keywords: *learning materials; social studies; digital flipbook, local wisdom; distance learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek universal yang harus ada dalam kehidupan manusia, tanpa ada pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan memiliki budaya. Disamping itu dalam kehidupan manusia juga akan menjadi statis tanpa ada perkembangan dan kemajuan dalam kehidupannya, bahkan bisa juga akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting sekali dalam kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu dan semakin pesatnya tingkat intelektual dan kualitas kehidupan manusia, dimensi pendidikan pun menjadi semakin kompleks. Permasalahan pendidikan yang begitu banyak maka dibutuhkan sebuah pengembangan pendidikan yang dapat berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya adalah pengembangan buku ajar berbasis teknologi.

Bahan ajar adalah salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam menunjang terlaksananya proses perkuliahan. Bahan ajar ini juga komponen sumber belajar yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran (Taufiqy, Sulthoni, & Kuswandi, 2016). Tanpa bahan ajar, guru atau dosen akan kesulitan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Perwitasari & Wahjoedi, 2018; Jauhar, 2018). Sebab, bahan ajar merupakan hal-hal yang dipakai oleh pendidik dan anak didik untuk memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran, baik berbentuk produk teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer, maupun teknologi terpadu (Cahyadi, 2019). Dengan adanya bahan ajar yang sesuai dan efektif digunakan maka diharapkan dapat membantu kelancaran kegiatan perkuliahan, khususnya pada mata kuliah pendidikan IPS. Mata kuliah ini penting ditempuh oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS. Hal ini bertujuan agar mahasiswa lebih paham tentang hakikat ilmu sosial, pengajaran IPS, dan implementasinya di sekolah menengah. Mata kuliah ini juga mengkaji tentang konsep dasar ilmu sosial, tujuan, fungsi dan peranan pendidikan IPS, pendekatan dalam pembelajarn IPS, serta pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, juga dibahas pendekatan baru dalam pendidikan IPS, seperti; Pendidikan IPS berbasis *local wisdom*, pendidikan IPS berbasis nilai, multikulturalisme dalam pendidikan IPS, *ecopedagogy* dalam Pendidikan IPS, *ecoliteracy* dalam Pendidikan IPS, membangun kecerdasan ekologi melalui pendidikan IPS, serta pendidikan IPS di era revolusi industri.

Pendidikan IPS di era revolusi industri ini diharapkan dapat mendorong bangkitnya kesadaran sosial mahasiswa dan menghindarkan mereka dari tidak mengenal nilai-nilai sosialnya. Selain itu, juga berupaya meningkatkan kepekaan mereka terhadap perkembangan IPTEK dan lingkungan sekitarnya. Sebab, ini yang akan menjadi pondasi penting bagi perkembangan aspek pengetahuan, perasaan, dan sosial budaya mereka (Maryani & Syamsudin, 2009). Perlu juga dipahami bahwa mata kuliah Pendidikan IPS idealnya tidak sekedar mengajarkan pengetahuan kepada mahasiswa, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai yang berangkat dari realitas sosial yang ada di masyarakat sehingga mengetahui berbagai konsep yang relevan dengan masyarakat serta lingkungannya (Pernantah, 2019; Oktaviyanti & Novitasari, 2019).

Pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini mengintegrasikan kearifan lokal Melayu Riau. Inovasi ini dilakukan agar mahasiswa di Universitas Riau dapat meningkatkan pengetahuannya terkait dengan kehidupan dan lingkungan budaya masyarakat sekitarnya. Hal ini juga mendorong peningkatan karakter dan kesadaran mahasiswa untuk lebih berpikir kritis, logis, *problem solving*, serta memahami nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat Melayu Riau yang menyimpan banyak nilai dan makna yang bermanfaat bagi pengembangan moral dan karakter mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan berbagai permasalahan dan analisis kebutuhan akan inovasi bahan ajar seperti ini: *pertama*; belum adanya bahan ajar pendidikan IPS berbasis kearifan lokal masyarakat Melayu. Dibutuhkan pengembangan bahan ajar ini karena masih belum tersedianya bahan ajar pendidikan IPS yang seperti ini. Kecenderungan penulisan bahan ajar pendidikan IPS saat ini masih bersifat hagiografis dan menampilkan kajian-kajian umum yang masih meminggirkan basis kearifan lokal. Padahal, basis kearifan lokal dapat meningkatkan spirit dan wawasan orang-orang yang mempelajarinya.

Kedua; belum adanya bahan ajar yang berbasis *digital flipbook* yang dapat digunakan dalam perkuliahan daring (*online*) maupun luring (*offline*). Bahan ajar semacam ini akan mendukung kemudahan belajar mahasiswa dan relevan dengan kondisi pandemic saat ini serta spirit pembelajaran abad 21 yang berbasis literasi digital. Mengembangkan bahan ajar digital juga dapat mendukung meningkatnya penerapan *digital transformation* untuk mendukung kesuksesan belajar mahasiswa (Utami & Hermawati, 2018).

Ketiga, kurangnya pendidikan nilai berbasis *local wisdom*. Pendidikan nilai dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran, termasuk perkuliahan Pendidikan IPS. Sebab, materi pendidikan IPS sangat berpotensi bahkan esensial untuk mengembangkan pendidikan karakter pada mahasiswa. Materi pembelajaran IPS yang biasanya bersifat informatif-normatif harus diperkuat dengan integrasi nilai yang menjadikan pembelajaran IPS lebih bermakna dan relevan dalam membentuk karakter. Sehingga dalam mata kuliah ini diharapkan tidak berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga penguatan nilai-nilai, sesuai dengan realitas kehidupan masyarakat Melayu Riau. Untuk itu, riset ini penting untuk dilaksanakan dalam rangka menunjang Pendidikan di masa daring ini (jarak jauh).

Kajian bahan ajar ini menjadikan aplikasi *flipbook maker* sebagai basis pengembangannya dan juga mengintegrasikan kearifan lokal masyarakat Melayu sebagai dasar pengembangan materi sehingga bahan ajar ini tidak hanya berbasis teknologi dan menyampaikan konsep tetapi juga mengakomodir kearifan lokal masyarakat di Riau sebagai topik permasalahan pada mata kuliah ini.

METODE

Penelitian pengembangan ini merupakan riset yang memfokuskan tujuan untuk menghasilkan atau menginovasikan suatu produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini. Borg & Gall (1983) memaparkan, riset pengembangan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi berbagai produk yang akan dipakai dalam proses pendidikan. Sehingga pengembangan bahan ajar dalam konteks penelitian ini dapat diwujudkan dalam bentuk produk bahan ajar digital.

Model yang dipakai dalam riset pengembangan ini adalah model 4D menurut Thiagarajan. Model riset pengembangan ini 4D melewati 4 (empat) langkah, yakni:

Define (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode R&D tepat digunakan untuk riset yang melakukan inovasi dan mencari temuan produk buku ajar dan hendak mengukur efektivitas, produktivitas, dan kualitasnya. Sehingga model R&D ini dipakai dengan maksud untuk menciptakan produk berupa inovasi bahan ajar pendidikan IPS, khususnya bahan ajar berbasis digital *flipbook* terintegrasi local wisdom masyarakat Melayu Riau. Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Langkah-langkah yang diterapkan pada riset pengembangan ini tidak hanya merunut versi asli namun juga dikondisikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal *examinee*. Sehingga Dalam tahapan pengembangan produk ini dibatasi pada langkah penelitian dan pengembangan produk final yang divalidasi oleh para ahli/pakar yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa yang berasal dari kolega dosen di FKIP Universitas Riau. Penelitian ini tidak sampai pada tahapan uji efektifitas dan terbatas pada tahap pengembangan produk final sehingga terbuka peluang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut melalui metode eksperimen ataupun tindakan kelas. Teknik analisis data yang dipakai dalam riset ini beracuan pada pendekatan analisis deskriptif-kualitatif yang memfokuskan pada inovasi produk bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan perkuliahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya pengembangan bahan ajar dapat diperhatikan desain pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan kualitas bahan ajar yang dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran, karena hal itu pada dasarnya merupakan proses yang linier dengan kegiatan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Dalam kegiatan pembelajaran, dipahami bahwa bahan ajar memiliki posisi yang strategis sehingga dapat berperan dalam membantu proses belajar mandiri mahasiswa. Secara umum, bahan ajar biasanya dilengkapi dengan tujuan atau capaian pembelajaran, materi pembelajaran/perkuliahan, ilustrasi, latihan, rangkuman, tes formatif, dan referensi. Terdapat 2 (dua) tujuan penting yang hendak dicapai dalam upaya pengembangan bahan ajar, yakni: 1) menghasilkan atau mengembangkan bahan ajar yang akan dimanfaatkan sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran; 2) menentukan bahan ajar berkualitas untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Proses pengembangan dalam penelitian bahan ajar ini terdiri atas 4 (empat) tahap utama. Untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital pendidikan IPS yang berbasis kearifan lokal masyarakat Melayu Riau maka digunakanlah langkah-langkah pengembangan ini. Untuk konteks Indonesia yang beragam kebudayaan lokal, tentu ini dapat menjadi salah satu alternatif yang mesti dilakukan dengan cara memanfaatkan kearifan lokal masing-masing daerah (Syaputra & Dewi, 2020). Selain itu, desain yang akan dilaksanakan juga akan dikondisikan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berikut langkah-langkah prosedur pengembangan bahan ajar digital *flipbook* dalam penelitian ini, adalah :

Tahap pendefinisian (*define*)

Tahapan pertama ini dilakukan sebagai upaya untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan inovasi bahan ajar di dalam proses perkuliahan Pendidikan IPS. Dalam hal ini melakukan studi pendahuluan terkait kondisi pembelajaran IPS saat ini dan kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis Kearifan Lokal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi perkuliahan di Jurusan IPS FKIP Universitas Riau, khususnya pada mata kuliah Pendidikan IPS. Ditemukan bahwa perkuliahan telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun, di masa perkuliahan daring ini masih ditemukan berbagai kesulitan dan hambatan belajar, salah satu diantaranya akses bahan ajar yang terbatas. Maka dari itu, perlu dilakukan inovasi bahan ajar yang efektif digunakan secara jarak jauh, baik secara *online* maupun *offline* di rumah masing-masing.

Selain itu, juga belum ditemukan bahan ajar Pendidikan IPS yang mengakomodir dan/atau mengintegrasikan kearifan lokal dalam konten pembelajaran sehingga kurang terbangun *contextual teaching* dalam perkuliahan ini. Pembelajaran IPS saat ini masih mengarah pada hal yang tidak kontekstual dan potensi lokal (khususnya kearifan lokal) tidak digunakan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran (Musyarofah & Fajarini, 2019). Padahal, mata kuliah ini harus mampu membekali mahasiswa sebagai calon guru IPS nantinya yang diharapkan dapat melakukan inovasi materi pembelajaran yang berbasis nilai kearifan lokal sehingga memiliki hubungan dengan berbagai persoalan yang ada di masyarakatnya. Bahwasanya pendidikan IPS akan menjadi kurang bermakna dikarenakan materinya tidak berkaitan dengan *social context* anak didik (Supriatna, 2011).

Tahap perancangan (*design*)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendesain produk bahan ajar yang diinovasikan dengan basis kearifan lokal masyarakat Melayu Riau. Dalam tahap ini mulai disusun bentuk rancangan desain atau sistematika produk bahan ajar yang berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Melayu Riau yang ditulis secara rinci. Konten bahan ajar ini tetap mengacu kepada materi pokok RPS Perkuliahan, tetapi dalam proses diskusi dan pembahasan perlu mengintegrasikan berbagai persoalan dan/atau nilai-nilai kearifan lokal Melayu Riau. Hal itu dapat diwujudkan melalui *case study* (berbasis masalah) maupun *project-based learning* (berbasis-proyek) yang dibantu dengan pendekatan pendidikan nilai. Hal ini dapat berdampak kepada orientasi perkuliahan yang tidak sekedar membahas topik tetapi juga akan menjadi lebih bermakna. Sebab, pembelajaran yang mengaitkan dengan fenomena nyata akan menjadikan proses perkuliahan lebih *meaningful* dan dapat juga meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Oktaviyanti & Novitasari, 2019; Misnah, 2020).

Tabel 1. Sebaran Materi Bahan Ajar

BAB	Materi Bahan Ajar
I	Konsep Dasar Pendidikan IPS <ul style="list-style-type: none"> A. Hakikat Pendidikan IPS B. Tujuan dan Fungsi Pendidikan IPS C. Perkembangan Pendidikan IPS D. Ruang Lingkup Kajian Pendidikan IPS E. Rangkuman F. Tes Formatif
II	Strategi Pembelajaran IPS <ul style="list-style-type: none"> A. Model Pembelajaran IPS B. Perangkat Pembelajaran IPS C. Kurikulum Pembelajaran IPS D. Rangkuman E. Tes Formatif

BAB	Materi Bahan Ajar
III	Pendekatan Baru dalam Pendidikan IPS <ul style="list-style-type: none"> A. Pendidikan IPS Berbasis <i>Local Wisdom</i> B. Pendidikan IPS Berwawasan Multikulturalisme C. <i>Ecopedagogy</i> dalam Pendidikan IPS D. <i>Ecoliteracy</i> dalam Pendidikan IPS E. Membangun Kecerdasan Ekologi Melalui Pendidikan IPS F. Rangkuman G. Tes Formatif
IV	Pendidikan IPS Era 4.0 <ul style="list-style-type: none"> A. Pendidikan IPS Berbasis Digital dan Literasi Baru B. Pendidikan IPS Berbasis <i>Hybrid Learning</i> C. Pendidikan IPS Berbasis Merdeka Belajar D. Rangkuman E. Tes Formatif

(Sumber: Peneliti, 2021)

Tahap pengembangan (*develop*)

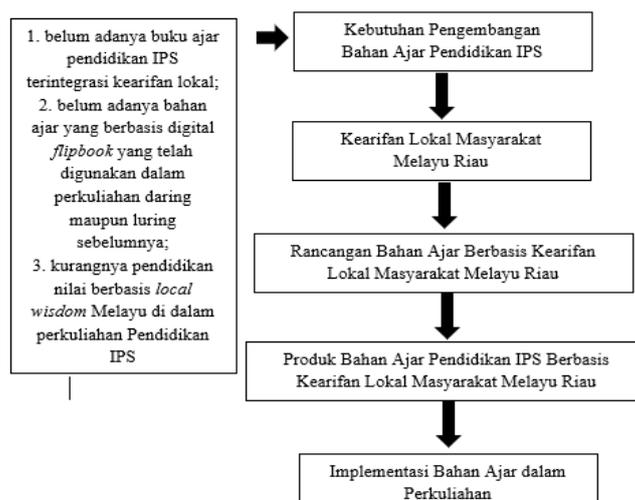
Pada tahapan ini produk yang sudah didesain (draft awal) akan didiskusikan atau divalidasi kepada para ahli (ahli materi, media, dan bahasa) yang berasal dari dosen FKIP Universitas Riau. Berikut hasil penilaian kevalidan produk bahan ajar oleh para ahli:

Tabel 2. Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli

Validator	Validasi (%)	Kualifikasi
Ahli Materi	85 %	Valid dan dapat dipakai tanpa revisi
Ahli Media	82%	Valid dan dapat dipakai tanpa revisi
Ahli Bahasa	78%	Valid dan dapat dipakai sedikit revisi
Total (%)		245 %
Rata-rata kevalidan produk (%)		81,67 %

(Sumber: Peneliti, 2021)

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan validator yang telah dilakukan. Berdasarkan pada hasil uji validasi ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum buku ajar yang telah divalidasi menghasilkan penilaian dalam kategori BAIK dan layak. Jika sudah layak maka dihasilkan bahan ajar sebagai produk final yang dapat diterapkan di dalam proses perkuliahan Pendidikan IPS oleh dosen yang mengampu mata kuliah. Berikut alur pikir pengembangan:



Gambar 1: Alur Pikir Pengembangan Bahan Ajar
(Sumber: Peneliti, 2021)

Tahap penyebaran (*disseminate*)

Pada tahapan ini produk yang dikembangkan sudah dapat disebarluaskan dan dipakai oleh dosen serta mahasiswa di kelas perkuliahan, terutama perkuliahan jarak jauh seperti saat ini. Hal ini bertujuan untuk memperkaya materi, menambah wawasan, memahami inti pendidikan IPS, serta meningkatkan kepekaan sosial dan budaya mahasiswa terhadap lingkungan masyarakat Riau dan sekitarnya. Perkuliahan yang berbasis lokalitas (salah satunya melalui bahan ajar) dapat mendorong mahasiswa untuk memahami daerah dan mengembangkannya potensinya sehingga daerahnya dapat berkembang seiring tuntutan era saat ini (Nisa, 2016). Lebih lanjut, penelitian terdahulu juga pernah melakukan inovasi bahan ajar IPS berbasis *local wisdom*, disimpulkan bahwa hal itu dapat memberikan peluang kepada anak didik untuk belajar dan terampil dalam memahami *social problem* di daerahnya (Musyarofah & Fajarini, 2019). Namun, bedanya dengan penelitian ini adalah bahan ajar yang diinovasikan ini bersifat digital sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Hal itu dapat dikuatkan juga oleh penelitian terdahulu (Samihah, 2020; Musyarofah & Fajarini, 2019; Wijiningsih, Wahjoedi, & Sumarmi, 2017). Perkuliahan Jarak Jauh yang dilaksanakan bermaksud untuk mencapai standar pendidikan dengan memanfaatkan Teknologi, yang terjadi antara mahasiswa dengan dosen sehingga kegiatan perkuliahan masih dapat terlaksana secara baik (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Produk bahan ajar digital dalam penelitian ini berlandaskan pada jenis bahan ajar non cetak, artinya bentuk dari produknya bersifat digital dalam bentuk file *flipbook* serta dapat digunakan dalam rangka menunjang perkuliahan jarak jauh, baik yang bersifat *synchronous* maupun *asynchronous*. Perlu juga diketahui bahwa bahan ajar digital memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak, meskipun terdapat perbedaan yakni bahan ajar digital lebih fleksibel dan dapat diakses melalui alat teknologi dimanapun berada (Utami & Hermawati, 2018).

Manfaat lain dari bahan ajar digital *flipbook* dalam menunjang perkuliahan jarak jauh yakni menambah minat dan motivasi belajar mahasiswa sehingga tentu berdampak bagi peningkatan akademik mahasiswa. Nazeri berpendapat bahwa penggunaan bahan ajar digital *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan peningkatan prestasi

belajar (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2013). Hal ini disebabkan karena bahan ajar *flipbook* menjadi lebih menarik bagi mereka. Perangkat lunak *flipbook* tersebut dapat mengubah bentuk format file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah *digital book* yang bergerak dari halaman yang satu ke yang lainnya (Mulyaningsih & Saraswati, 2017).

Adapun kesimpulan beberapa komentar dan saran terkait inovasi produk ini adalah sebagai berikut; (1) produk yang diinovasikan sangat menarik dan belum pernah ada sebelumnya dalam proses perkuliahan Pendidikan IPS di FKIP UNRI; (2) bahan ajarnya dapat dipakai dalam pembelajaran jarak jauh dan mudah dipahami oleh mahasiswa (3) Diharapkan produk inovasi seperti ini juga dapat diimplementasikan hingga ke tingkat sekolah supaya dapat dimanfaatkan juga sebagai bahan belajar sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Inovasi buku ajar berbasis digital *flipbook* pada perkuliahan Pendidikan IPS ini tentu sangat menunjang perkuliahan yang dilakukan secara jarak jauh. Hasil penelitian juga membuktikan bahwa produk bahan ajar ini baik dan layak apabila akan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Tidak hanya perkuliahan jarak jauh yang bersifat *synchronous* (langsung) tetapi kegiatan perkuliahan yang bersifat *asynchronous* (tidak langsung) juga dapat memanfaatkan bahan ajar ini secara maksimal. Hal ini juga berarti telah menjawab beberapa kerisauan dan menghasilkan suatu inovasi bahan ajar digital *flipbook* pendidikan IPS yang terintegrasi kearifan lokal sehingga juga mampu menguatkan adanya upaya Pendidikan nilai yang terjadi di dalam proses perkuliahan Pendidikan IPS. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan buku ajar pendidikan IPS berbasis aplikasi *flipbook maker* terintegrasi *local wisdom* masyarakat melayu Riau terutama dalam mata kuliah Pendidikan IPS, khususnya di Jurusan P-IPS FKIP Universitas Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*,. Fifth Edition. New York: Longman.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Jauhar, S. (2018). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2018(1)*.
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi Keterampilan sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1).
- Misnah, M. (2020). Desain Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS Di Universitas Tadulako. *Nosarara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 15–22.

- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25–32.
- Musyarofah, M., & Fajarini, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal Masyarakat Pandalungan Di Kabupaten Jember Untuk Siswa SMP/MTS. *Fenomena*, 17(1).
- Nisa, A. N. S. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran IPS Berbasis Keunggulan Lokal Dalam Upaya Membangun Keterampilan Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2).
- Oktaviyanti, I., & Novitasari, S. (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Musamus Journal of Primary Education*, 50–58.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30–36.
- Pernantah, P. S. (2019). Desain Skenario Pembelajaran Aktif Dengan Metode “Mikir” Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 145–155.
- Perwitasari, S., & Wahjoedi, W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 278–285.
- Samiha, Y. T. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(1), 107–121.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Supriatna, N. (2011). Konstruksi Pembelajaran Sejarah Berorientasi pada Permasalahan Sosial Kontemporer. *Mimbar Pendidikan*, 27(1), 21–30.
- Syaputra, E., & Dewi, D. E. C. (2020). Tradisi Lisan sebagai Bahan Pengembangan Materi Ajar Pendidikan IPS di SMP: Sebuah Telaah Literatur. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 51–62.
- Taufiqy, I. R., Sulthoni, S., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 705–711.
- Utami, H. D., & Hermawati, Y. (2018). Ruang Baca Virtual (RBV) Dan Bahan Ajar (BA) Digital Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan*, 19(1), 21–30.

Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036.