

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Sumbang Duo Baleh Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Pinake Halomoan¹, Gusmira Wita^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: gusmirawita@fis.unp.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya semangat belajar, hasil belajar yang belum optimal, dan pembelajaran yang terasa membosankan akibat metode ceramah yang terlalu dominan serta keterbatasan bahan ajar Sosiologi yang memadukan nilai Sumbang Duo Baleh secara relate dengan kehidupan sehari-hari, sehingga penelitian dengan mengembangkan bahan ajar materi nilai dan norma berbasis nilai sumbang duo baleh penting dilakukan yang berguna untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Kendala yang teridentifikasi dalam kajian sebelumnya menunjukkan bahwa walau banyak penelitian telah mengkaji nilai-nilai dan penerapan Sumbang Duo Baleh dalam aspek budaya serta pembentukan karakter, namun belum terdapat pengembangan bahan pembelajaran berupa flipbook digital yang memuat nilai-nilai tersebut ke dalam materi nilai dan norma Sosiologi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan kerangka ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi dari para ahli serta angket kepraktisan dari peserta didik, kemudian juga melalui ujian pre-test dan post-test untuk menilai keberhasilan belajar. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling* untuk memilih lokasi dan kelas yang akan diuji cobakan (kelas X E2 MAN 1 Kota Padang) serta total *sampling* terhadap seluruh peserta didik kelas tersebut. Kevalidan produk dilihat dari hasil validasi para ahli, kepraktisan diukur melalui angket likert yang diisi peserta didik, dan keefektifan dianalisis secara deskriptif serta melalui uji N-Gain. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa produk bahan ajar berbasis Sumbang Duo Baleh termasuk sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan yang termasuk kategori tinggi.

Kata kunci: Bahan ajar; Sumbang duo baleh; Sosiologi.

Abstract

The main problems underlying this research are low learning enthusiasm, suboptimal learning outcomes, and boring learning due to the overly dominant lecture method and the limited Sociology teaching materials that integrate Sumbang Duo Baleh values in a way that is relevant to everyday life, so that research by developing teaching materials on values and norms based on Sumbang Duo Baleh values is important to be carried out which is useful for raising students' enthusiasm for learning. The obstacles identified in previous studies indicate that although many studies have examined the values and application of Sumbang Duo Baleh in cultural aspects and character building, there has not been the development of learning materials in the form of digital flipbooks that include these values into Sociology values and norms that are in accordance with the Independent Curriculum. This research applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE framework consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and assessment. Data collection was carried out through observation, interviews, validation sheets from experts and practicality questionnaires from students, then also through pre-tests and post-tests to assess learning success. The sample selection was carried out by purposive sampling to select the location and class to be tested (class X E2 MAN 1 Padang City) as well as total sampling of all students in that class. The validity of the product was seen from the results of expert validation, practicality was measured through a Likert questionnaire filled out by students, and effectiveness was analyzed descriptively and through the N-Gain test. The results of the study revealed that the Sumbang Duo Baleh-based teaching material product was very valid, very practical, and effective in improving learning outcomes with improvements that were included in the high category.

Keywords: Contribute duo baleh; Sociology; Teaching materials.

How to Cite: Halomoan, P. & Wita, G. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Sumbang Duo Baleh Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 5(3), 541-550.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu pembelajaran yang terstruktur yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan seseorang, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian yang lebih berkarakter (Umayah & Riwanto, 2020). Pendidikan adalah cara terbaik untuk membentuk karakter seseorang, pendidikan di dapat mulai dari keluarga, masyarakat dan sekolah. Pendidikan Sosiologi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang dapat membentuk karakter seseorang (Hikmah, 2020). Karakter adalah kepribadian, watak, akhlak dan tabiat seseorang yang menjadi bahan penilaian nilai dan norma yang dimiliki seseorang (Hermawan, 2020). Pendidikan yang tercerabut dari akar kebudayaan berpotensi melemahkan identitas bangsa (Alyazka et al., 2025).

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran dengan capaian materi yang membahas mengenai nilai dan norma. Fungsi nilai dan norma dalam ilmu sosiologi yaitu sebagai pembentuk dari lembaga sosial yang berfungsi sebagai pengatur tingkah laku atau karakter masyarakat dalam berinteraksi (Partiwi, 2020). Di dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat tumbuh menjadi manusia yang memiliki iman dan ketakwaan kepada Allah SWT, berakhlak, kretif, mandiri, berilmu, cakap, sehat dan menjadi warga negara yang memiliki nilai-nilai demokrasi dan tanggung jawab serta mematuhi norma yang ada di dalam masyarakat (Muammar, 2024). Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kontekstual, pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan dengan pengalaman peserta didik di kehidupan nyata. Sosiologi salah satu mata pelajaran dengan capaian materi yang membahas mengenai nilai dan norma, oleh sebab itu penelitian ini sangat relevan dikaitkan dengan nilai *sumbang duo baleh*. Penelitian ini juga sependapat dengan teori pembelajaran kontekstual seperti yang disampaikan oleh Nanik rubiyanto yang menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dapat mendorong peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran (Nababan, 2023).

Bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* merupakan salah satu cara untuk mengatasi tantangan yang ditemukan. Bahan ajar dengan menggunakan flipbook ini dapat menyajikan materi secara sistematis, interaktif dan mandiri dengan menggunakan media digital yang mudah diakses (Najuah, 2020). Bahan ajar menggunakan flipbook ini menjadikan bahan ajar yang lebih menarik dengan campuran teks, gambar, audio, dan video yang interaktif (Firdausi, 2024). Bahan ajar yang dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan, yaitu hanya diuji pada satu kelas dengan jumlah peserta didik terbatas, masih bergantung pada perangkat digital dan koneksi internet.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa masih banyak yang tidak tau apa itu *sumbang duo baleh* sehingga masih banyak yang melanggarnya (wawancara, 3 November 2025). Wawancara selanjutnya dilakukan kepada salah seorang guru Sosiologi yang mengatakan bahwa siswa masih banyak yang melanggar nilai *Sumbang duo baleh* seperti sumbang kato siswa banyak yang berbicara tidak pantas baik itu dengan guru maupun dengan temannya, *Sumbang caliak* siswa banyak yang melihat guru dengan sinis seperti tidak suka dengan guru dan masih banyak lagi yang melanggar nilai *Sumbang duo baleh* (wawancara, 3 November 2025). Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai salah seorang guru ekonomi, mengatakan masih banyak siswa yang melanggar nilai *sumbang duo baleh* seperti banyaknya siswa yang melanggar *sumbang jawek*, siswa banyak yang menjawab pertanyaan dari guru dengan cara tidak pantas atau dengan menggunakan nada yang terlalu tinggi dan terkadang tidak menghiraukan guru saat berada di dalam kelas (wawancara, 11 November 2025). Tidak hanya itu, peneliti juga mewawancarai salah seorang guru geografi mengatakan bahwa masih banyaknya siswa yang melanggar nilai *sumbang duo baleh* Seperti *Sumbang makan*, saat di dalam kelas masih banyak siswa yang makan, hal ini melanggar aturan yang telah ditetapkan bersama sebelumnya. Tidak hanya itu siswa juga sering melanggar *sumbang gaua* yaitu cara bergaul siswa yang bebas, hal ini merupakan *sumbang* yang paling meresahkan karena sangat mempengaruhi sifat dan etika siswa (wawancara, 17 November 2025). Dari hasil wawancara di atas sehingga bahan ajar ini penting untuk diterapkan saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami segala sumbang yang ada serta dapat membentuk karakter siswa.

Penelitian ini juga memiliki kaitan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa nilai *sumbang duo baleh* ini dapat meningkatkan karakter peserta didik. Dorisno et al. (2024) menjelaskan bahwa

internalisasi nilai-nilai *sumbang duo baleh* dikalangan mahasiswa sudah diterapkan terutama mahasiswa yang berada di kota Padang. Rasyid et al., (2024) menjelaskan bahwa Penguatan Nilai budaya Minang “*Sumbang duo baleh*” Bagi siswa melalui kegiatan forum Anisa di MAN 2 Bukittinggi”. Rendy & Awida (2022) Penelitian ini menjelaskan tentang cara menerapkan nilai-nilai *sumbang duo baleh* pada mata pelajaran seni budaya.

Beberapa penelitian terdahulu memiliki fokus pada penjelasan nilai dan penerapan nilai *sumbang duo baleh* saja Sementara penelitian yang terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* belum ada ditemukan meskipun ada beberapa penelitian yang telah mengkaji tentang nilai *sumbang duo baleh* tetapi belum ada yang mengintegrasikannya dengan materi nilai dan norma pada mata pelajaran Sosiologi. Padahal mata pelajaran Sosiologi merupakan mata pelajaran yang penerapannya dilakukan secara kontekstual. Oleh Karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi nilai dan norma berbasis nilai *sumbang duo baleh* pada mata pelajaran Sosiologi yang dilakukan secara kontekstual. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar berbasis flipbook yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran karena bahan ajar ini dapat diakses dimanapun dan kapan pun.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 10 E2 *Britisttt* yang terdiri dari 36 orang 18 siswa laki-laki dan 18 siswi perempuan. Objek penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar Materi Nilai Dan Norma Berbasis Nilai Sumbang Duo Baleh Pada Mata Pelajaran Sosiologi. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan metode penelitian ADDIE (5D) yang terdiri dari lima fase yakni fase analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasidan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE (5D) adalah model desain yang diterapkan dalam pembelajaran yang didasarkan pada suatu sistem yang teratur dan sesuai dengan aturan yang prosesnya bersifat intraktif yang dilihat dari hasil penilaian pada setiap fase yang diteliti dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan fase selanjutnya (Bulhayat, 2021).

Pada langkah pertama yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis yang mata pelajaran. Peneliti mengambil langkah ini untuk mengembangkan mata pelajaran sosiologi karena sebelumnya peneliti telah melakukan analisis ke beberapa sekolah yang ditemukan perlunya dikembangkannya modul ajar sosiologi. Alasan perlu dikembangkannya modul ajar sosiologi ini karena peneliti menemukan bahwa banyaknya siswa yang belajar tidak semangat karena pelajaran sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Dari tahap analisis ini peneliti sehingga ingin mengembangkan bahan ajar sosiologi agar siswa dapat dengan semangat belajar mata pelajaran sosiologi. Tahap kedua yang di lakukan peneliti adalah tahap desain yang disesuaikan dengan kebutuhan saat pembelajaran. Peneliti membuat desain bahan ajar dengan menggunakan media flipbook yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, merancang materi pembelajaran, dan menyusun instrumen penilaian bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh*. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, Pada tahap ini peneliti mulai melakukan pengembangan dari hasil desain yang telah di lakukan sebelumnya. Untuk tahap pengembangan bahan ajar ini peneliti perlu melalui proses mengintegrasikan desain tampilan materi, melakukan validasi kepada tiga orang validator sehingga bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan. Setelah bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* dikembangkan maka akan dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan isi, penyajian dan bahasa pada bahan ajar untuk mendapatkan saran untuk perbaikan produk sebelum diterapkan saat uji coba dengan menggunakan angket kepada peserta didik. Bahan ajar yang telah divalidasi maka dilakukan revisi untuk dikembangkan sesuai dengan kritik dan saran dari setiap validator. Validitas dilakukan dengan menggunakan rumus persentase dan tabel kriteria validasi menurut Jannah (2025) sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Validitas Bahan Ajar

No	Interval (%)	Kriteria
1.	81 – 100	Sangat Valid
2.	61 – 80	Valid
3.	41 – 60	Cukup Valid
4.	21 – 40	Kurang Valid
5.	0 – 20	Tidak Valid

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang di mana pada tahap ini peneliti akan merancang dan menyiapkan suatu produk bahan ajar yang sesuai dengan fungsinya. Selanjutnya di lakukan penerapan di kelas 10 E2 *Britist* MAN 1 Kota Padang. Setelah dilakukan uji coba, maka dilakukan analisis hasil belajar peserta didik melalui hasil pre-test dan post-test dengan tes N-Gain. Berikut rumus N-Gain dan tabel Kriteria Gain Ternormalisasi.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Analisis data kepraktisan didapatkan dari angket dengan skala yang diisi oleh peserta didik terkait e-modul berbasis kearifan lokal Ratih Rambai yang dikembangkan. Angket tersebut disusun dalam bentuk skala likert dan dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

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

Tabel 3. Kriteria Praktikalitas Bahan Ajar

No	Interval (%)	Kriteria
1.	81 - 100	Sangat Praktis
2.	61 - 80	Praktis
3.	41 - 60	Kurang Praktis
4.	21 - 40	Tidak Praktis
5.	0 - 20	Sangat Tidak Praktis

Tahap evaluasi, pada tahap ini dapat dilakukan setelah selesai menerapkan bahan ajar kepada peserta didik di sekolah serta mendapatkan hasil dari setiap validator. Pada tahap evaluasi ini peneliti yang sudah mendapatkan kritik dan saran dari peserta didik dan mengetahui kekurangan dari bahan ajar yang dikembangkan maka perlu dilakukan perbaikan yang bertujuan untuk menyempurnakan pengembangan bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* agar lebih layak, relevan, dan mampu melengkapi kebutuhan peserta didik secara lengkap.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* menggunakan Flipbook yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada setiap bagian akan dilakukan secara sistematis agar bahan ajar dihasilkan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Sosiologi.

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis kurikulum. Dari hasil analisis kebutuhan bahan ajar diketahui masih menggunakan buku paket dan masih bersifat konvensional serta belum ditemukan yang mengaitkan pembelajaran dengan nilai *sumbang duo baleh*. Selain itu pembelajaran masih kaku karena proses pembelajaran masih monoton membahas mengenai teori saja belum secara kontekstual, sehingga peserta didik merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru MAN 1 Kota Padang, responden mengatakan:

“...Mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan bahan ajar. Hal ini yang menyebabkan kendala yang membuat guru belum mampu mengembangkan bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* (wawancara 12 November 2025).

Hal serupa disampaikan oleh ibu DAN, yang mengatakan:

“...Ibu juga sama bahan ajar yang ibu gunakan masih begitu kaku dan terlalu berfokus ke buku ajar karena waktu ibu terbatas dan belum dapat mengembangkan bahan ajar yang kontekstual, sehingga peserta didik terkadang bosan karena terlalu berfokus kepada teori saja dan belum dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Wawancara 12 November 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih kurang efektif sehingga perlu bahan ajar yang interaktif, menarik, kontekstual serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Analisis karakteristik peserta didik, Peserta didik masih termasuk memiliki motivasi belajar yang rendah, diketahui dari kurangnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengikuti pembelajaran kurang fokus dan bosan saat guru sedang menjelaskan materi, selain itu ada juga sebagian peserta didik yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri seperti main handphone, ngobrol dengan teman dan ada juga yang tidur. Proses pembelajaran menjadi kurang disukai hanya sebagian kecil peserta didik yang mendengarkan guru saat menerangkan materi. Rendahnya minat belajar peserta didik ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dan belum mencapai kriteria dalam penilaian.

Analisis kurikulum, berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di MAN 1 Kota Padang didapatkan bahwa kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum merdeka. Peneliti kemudian menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator asesmen untuk menentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran.

Analisis capaian pembelajaran (CP) materi nilai dan norma sosial pada kurikulum merdeka yaitu peserta didik mampu memahami berbagai ragam gejala sosial yang ada di dalam masyarakat. Capaian pembelajaran tersebut diturunkan menjadi lima alur tujuan pembelajaran yang mana setiap tujuan pembelajaran dikaitkan dengan *sumbang duo baleh*. Melalui nilai *sumbang duo baleh* ini peserta didik memahami makna dari nilai *sumbang duo baleh*, tujuan dari nilai *sumbang duo baleh*, serta manfaat mempelajari nilai *sumbang duo baleh*. Dengan menganalisis nilai *sumbang duo baleh* peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis nilai dan norma sosial, memahami fungsi keduanya dalam menjaga ketertiban dan keharmonisan masyarakat, serta melihat bagaimana nilai dan norma tersebut menjadi pedoman perilaku meningkatkan karakter peserta didik.

Tahap Design

Tahap ini peneliti mendesain produknya menggunakan aplikasi Canva, Microsoft Word, dan web Hyzine flipbook. Rancangan modul yang dibuat peneliti memuat komponen-komponen sebagai berikut: 1) Bagian pembukaan (pendahuluan) yang terdiri dari halaman cover, kata pengantar, daftar isi, identitas modul petunjuk penggunaan modul, peta konsep, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. 2) Bagian inti (kegiatan pembelajaran) yang terdiri dari uraian materi, penugasan/kuis, dan rangkuman. 3) Bagian penutup yang terdiri dari glosarium, tes akhir, dan daftar pustaka.



Gambar 1. Bahan Ajar

Tahap Developmen

Pada tahap ini E-modul yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi untuk mengukur kelayakan dan memperoleh saran perbaikan sebelum diuji coba kepada peserta didik. Validasi dilakukan menggunakan

lembar validasi dengan skala penilaian 1 hingga 5 yang mencakup empat aspek, yaitu kelayakan isi, bahasa, tampilan dan desain, serta kesesuaian media dengan materi. Instrumen penelitian ini telah teruji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan kembali. Berikut hasil validasi oleh tiga orang validator.

Tabel 4. Hasil validasi bahan ajar

No.	Nama validator	Presentase	Kategori validasi
1.	Validator 1	88%	Sangat Valid
2.	Validator 2	89%	Sangat Valid
3.	Validator 3	88%	Sangat Valid
	Rata-rata	88,00%	Sangat Valid

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator diatas, validator pertama memberikan penilaian dengan persentase 88% (kategori sangat valid) dengan saran perbaikan pada latihan yang terdapat pada bahan ajar agar lebih disesuaikan dengan materi pada bahan ajar. Validator kedua memberikan penilaian dengan persentase tertinggi 89% dengan kategori (sangat valid) dengan saran perbaikan selaraskan materi dengan gambar. Validator ketiga memberikan penilaian 88% (kategori valid) dengan saran sesuaikan dengan model pembelajaran. Dari hasil ketiga validator di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar materi nilai dan norma berbasis nilai sumbang duo baleh terbukti valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan validator.

Tahap Implementation

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat dikatakan praktis. Tahap implementasi dilakukan dengan cara melakukan uji coba di kelas XE2 *britist*. Setelah penerapan bahan ajar berbasis nilai *sumbang duo baleh* dilakukan analisis efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui uji Prasyarat, uji Hipotesis dan tes N-Gain pre-test dan post-test peserta didik.

Tabel 5. Uji Prasyarat Normalitas

Variabel	Statistic (w)	p-value (Sig.)	Kesimpulan
N_Gain	0,967	0,428	Berdistribusi Normal ✓
Pretest	0,945	0,215	Berdistribusi Normal ✓
Posttest	0,782	0,001	Tidak Normal

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika p-value > 0,05 → Data berdistribusi normal

Jika p-value < 0,05 → Data tidak berdistribusi normal

Kesimpulan Uji Normalitas:

Data N-Gain berdistribusi normal ($p = 0,428 > 0,05$), sehingga uji hipotesis menggunakan uji t (t-test) parametris dapat dilanjutkan.

Tabel 6. Data N Gain

Indikator	Nilai
t-statistic	-10,847
p-value (Sig. 2-tailed)	0,000
Mean Difference	44,81
Std. Error Difference	4,13
95% Confidence Interval	Lower:36,47/upper:53,15

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika p-value < 0,05 → Terdapat perbedaan signifikan

Jika p-value ≥ 0,05 → Tidak terdapat perbedaan signifikan

Kesimpulan Uji Hipotesis:

Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest karena $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$.

Tabel 7. Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N_Gain	35	-1.00	1.00	.8844	.36088
N_Gain	35	-100.00	100.00	88.4410	36.08800
Persen Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan tabel diatas diketahui Mean sebesar 0.8844 jika lihat dari penilai termasuk sangat praktis dengan respon peserta didik yang menunjukkan bahwa bahan ajar mudah diakses, tampilannya menarik, menyenangkan digunakan serta membantu peserta didik memahami materi nilai dan norma sosial dengan lebih baik.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, dilakukan dengan cara menilai kualitas produk dan proses pembelajaran. Peneliti melakukan penilaian dengan cara melakukan validasi kepada validator. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan data kuantitatif saja akan tetapi juga menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Selain penilaian dari validator pada tahap evaluasi produk ini juga dilakukan dengan meninjau produk melalui tes uji coba yang dilakukan pada peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti, peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran pun memberikan respon yang sangat baik serta minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran lebih signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi tidak diperlukan perbaikan akhir pada bahan ajar yang sudah dikembangkan. Bahan ajar tersebut sudah termasuk kriteria “sangat baik” dan memperoleh kategori “sangat praktis”.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis nilai *Sumbang Duo Baleh* menggunakan Flipbook yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada setiap bagian akan dilakukan secara sistematis agar bahan ajar dihasilkan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Sosiologi kelas X.

Bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan kategori “sangat valid dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88%. Tingginya validasi yang diperoleh dari kesesuaian media dengan materi dalam bahan ajar sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sosiologi serta telah dapat menjelaskan nilai *Sumbang Duo Baleh* dengan baik saat pembelajaran. Hasil validasi ini juga sependapat dengan [Royanti & Eliza \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa bahan ajar dapat berkembang jika media dan materi yang berkaitan. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh [Priantini \(2024\)](#) yang mengatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkannya mendapatkan nilai validitas yang tinggi, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis sosiologis layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi bahan ajar (e-modul) berbasis sosiologis secara efektif dapat meningkatkan sikap humanistik dan keterampilan multikultur fase c kelas 5 SD di Kota Denpasar

Dilihat dari aspek bahasa dan penyajian dari bahan ajar dinilai sudah komunikatif dan mudah pahami. Pendapat ini sejalan dengan penelitian [Putri \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa bahasa yang komunikatif dan kontekstual meningkatkan keterbacaan serta daya tarik bahan ajar digital. Pendapat yang lain disampaikan oleh [Rasti \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa bahasa kontekstual berbasis teknologi digital mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa, mirip e-modul interaktif. [Ariandi \(2025\)](#) juga berpendapat bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi linguistik dan sosiokultural siswa.

Sementara jika dilihat dari aspek media dianggap sudah baik karena tampilan bahan ajar yang menarik dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Desain bahan ajar yang dilengkapi dengan teks bacaan yang lengkap serta menampilkan video dan latihan yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri diluar jam pembelajaran. Dengan demikian, hasil dari validasi bahan ajar berbasis nilai *Sumbang Duo Baleh* yang dikembangkan peneliti telah sesuai dengan standar kriteria keilmiah dan sesuai dengan kurikulum. Sehingga bahan ajar ini dianggap layak untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran di sekolah. Pendapat ini sejalan dengan penelitian [Triyono et al. \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa desain digital interaktif mendukung pembelajaran mandiri melalui tampilan multimedia dan aksesibilitas tinggi, menghasilkan validitas 85-90% pada bahan ajar lokal. Hal serupa dikonfirmasi oleh studi ([Ashadi, 2024](#)), di

mana flipbook berbasis kearifan lokal layak diterapkan karena memfasilitasi literasi budaya dan karakter tanpa batas waktu/ruang.

Kepraktisan bahan ajar diketahui melalui peserta didik kelas X *Britisttt* fase E yang berjumlah 35 orang, yang diketahui dengan menggunakan produk bahan ajar pada saat proses pembelajaran. Hasil penilaian dari bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan penilaian yang “sangat praktis” dengan nilai 81,54%. Dari penilain tersebut berarti bahan ajar mudah diakses, praktis dan menarik saat digunakan saat pembelajaran. Pada saat pembelajaran menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan peserta didik merasa lebih asik dan termotivasi serta dapat dipahami karena bisa ditemui di kehidupan nyata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis nilai *Sumbang Duo Baleh* dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta meningkatkan karakter peserta didik karena membahas nilai *Sumbang Duo Baleh* ini.

Dari aspek kepraktisan ini juga dapat menjelaskan bahwa bahan ajar ini dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri dirumah tanpa harus bingung untuk mencari materi lagi karena sudah ada pada bahan ajar yang telah dikembangkan.

Efektivitas bahan ajar ini dinilai dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar. Setelah dilakukan uji coba nilai rata-rata pre-test peserta didik sebesar 52,33% Meningkat menjadi 71,16 pada penilaian Post-test. Dari hasil ini terlihat bahwa penilaian meningkat sebesar 20 poin dengan N_Gain 0,8844.

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar materi nilai *Sumbang Duo Baleh* dapat meningkatkan karakter peserta didik terhadap memahami nilai dan norma sosial. Peningkatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa belajar menjadi lebih bermakna ketika peserta didik membangun pengetahuannya melalui konteks sosial dan budaya (Azzahra, 2025).

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis nilai *Sumbang Duo Baleh* menggunakan flipbook dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar, semangat belajar dan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sosiologi berlangsung. Penjelasan ini juga sepemikiran dengan teori yang di sampaikan oleh Vygotsky (1978), yakni teori dasar konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan budaya yang bermakna. Vygotsky juga menegaskan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh individu melalui interaksi sosial dan konteks budaya tempat ia hidup (Azzahra, 2025).

Selain sependapat dengan teori Vygotsky saja, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and learning*) yang dikembangkan oleh Johnson (2011). Johnson menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik mampu menghubungkan isi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata mereka. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini menegaskan agar peserta didik dapat berpikir secara kontekstual serta memilih konsep sosiologi dengan melihat secara langsung di kehidupan nyata di masyarakat (Retsa, 2025).

Penelitian ini juga diperkuat oleh gagasan yang di sampaikan oleh Lickona (2009) mengenai pendidikan karakter yang menempatkan nilai moral dan budaya sebagai bagian integral dari proses belajar. Lickona menekankan bahwa pembelajaran yang baik bukan hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga membangun dimensi moral dan emosional peserta didik. Dalam penelitian ini nilai *Sumbang Duo Baleh* dapat dijadikan sebagai acuan agar karakter dan etika seseorang tetap terjaga (Alis, 2025).

Penelitian ini tidak penelitian yang pertama dilakukan akan tetapi penelitian ini sudah pernah dilakukan terlebih dahulu oleh Jones (2024) menunjukkan bahwa implementasi *Sumbang Duo Baleh* efektif menanamkan etika dan perilaku relevan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Temuan ini menggarisbawahi urgensi konteks lokal untuk mengatasi pembelajaran monoton. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Salam (2023) menjelaskan bahwa bahan ajar budaya lokal mendukung peningkatan hasil belajar kontekstual.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan pengaruh terhadap teoritis dalam bidang pendidikan sosiologi, teknologi pembelajaran dan nilai serta norma sosial. Dilihat dari sisi empiris pengembangan bahan ajar berbasis nilai *Sumbang Duo Baleh* meningkatkan hasil belajar peserta didik, memperkuat nilai karakter serta memperluas arti dari pembelajaran agar tidak monoton saja tetapi dapat dilihat di lingkungan sekitar. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori yang telah ada, tetapi juga memperluas cakupan penerapannya dalam konteks pendidikan Indonesia yang plural dan dinamis.

Kesimpulan

Pelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan bahan ajar yang membahas tentang nilai dan norma dengan menggunakan nilai *Sumbang Duo Baleh* dalam mata pelajaran Sosiologi akhirnya

menghasilkan bahan ajar flipbook dengan tingkat kevalidan tinggi, tingkat kepraktisan tinggi, dan kemampuan yang terbukti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa yang tadinya hanya tergolong rendah (saat pre-test) menjadi meningkat (saat post-test) dengan N-Gain yang termasuk dalam kategori tinggi. Para pengguna bahan ajar ini mengungkapkan bahwa proses belajar menjadi lebih mengasyikan, semangat dan keterlibatan peserta didik semakin meningkat, serta pemahaman mengenai konsep nilai dan norma sosial semakin mendalam karena telah dikaitkan dengan konteks budaya daerah. Bahan ajar ini pun telah mengacu pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka serta mampu menyandingkan konsep-konsep sosiologi yang bersifat abstrak dengan pengalaman bermasyarakat dan berbudaya siswa, sehingga dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terasa hambar tanpa mengabaikan warisan budaya Minangkabau.

Deklarasi Penulis

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan artikel, meliputi perumusan ide, pengumpulan dan analisis data, penyusunan naskah, serta revisi dan penyempurnaan artikel. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi proses penelitian maupun publikasi artikel ini.

Pendanaan

Penelitian dan penyusunan artikel ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.

Penggunaan Artificial Intelligence

Dalam penyusunan artikel ini, penulis dapat menggunakan perangkat berbasis *Artificial Intelligence* (AI) secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa, pemeriksaan tata bahasa, dan/atau penyempurnaan struktur penulisan. Seluruh isi, analisis, interpretasi, dan tanggung jawab ilmiah atas artikel tetap menjadi tanggung jawab penulis.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian hingga penyelesaian artikel ini.

Daftar Pustaka

- Alis, F. H., & Kustati, M. (2025). Sumbang Duo Baleh sebagai Dasar Pendidikan Islam dalam Penguatan Karakter di Minangkabau. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 917-924.
- AlyAzka, A., Rahmawan, A. I. F., Gustaman, R. I., & Jati, T. K. (2025). Peran Bahasa Indonesia dan keberagaman budaya dalam mempertahankan identitas nasional di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(2), 38-48.
- Ariandi, J. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Journal of Language Studies*, 1(1), 27-36.
- Ashadi, N. R. (2024). Desain Bahan Ajar E-modul project basic learning berbasis flipbook. *Jurnal Media TIK*, 80-84.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75.
- Bulhayat. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Model Addie di MTsN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40–60. <https://doi.org/10.38073/jpi.v11i1.612>
- Dorisno, D., Frasandy, R., Jannah, R., HB, Z., Marhamah, M., Rahmawati, D. N. U., & Amalia, A. P. (2024). Internalisasi Nilai-Nilai Sumbang Duo Baleh sebagai Penguatan Karakter Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 141–156. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1759>
- Firdausi, N., Sugiharto, B., & Karyanto, P. (2024). Tinjauan Literatur Yang Sistematis: Media Flipbook Untuk Memberdayakan Kemampuan Proses Sains Siswa. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 21, No. 1, pp. 90-93).

-
- Hermawan, I. (2020). Konsep nilai-nilai karakter Islami sebagai pembentuk peradaban manusia. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 200-220.
- Hikmah, F. N. (2020). Peran Pendidikan Sosiologi Dalam Membentuk Perilaku Masyarakat Sesuai Nilai dan Norma. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 142. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.592>
- Jannah, M., Sugianti, S., & Rosidah, I. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Digital pada Materi Teks Pidato untuk Siswa SMP Negeri 2 Pasuruan. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2643-2651.
- Wirman, M., Jones, Q., & Ilham, I. (2024). Implementasi Sumbang Dua Belas dalam Kegiatan Muatan Lokal Keminangkabauan di SMPN 3 Padang. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 252-263.
- Siloto, E. N. T. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 13 Medan. *Sepren*, 4(02), 194-209.
- Rasyid, M. N. H., Khairuddin, K., Jasmienti, J., & Charles, C. (2024). Penguatan Nilai Budaya Minang "Sumbang Duo Baleh" Bagi Siswi Melalui Kegiatan Forum Annisa di MAN 2 Bukittinggi. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 135-147.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Najuah, N. (2020). *Modul Elektronik* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan kita menulis.
- Partiwi, S. U. (2020). *Sosiologi*. Kemendikdasmen.
- Priantini, D. M. M. O. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sosiologis Untuk Meningkatkan Sikap Humanistik dan Keterampilan Multikultur Siswa SD Kota Denpasar. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Putri, S. S. (2025). Bahan Ajar yang Berkualitas pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Bookchapter Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1, 232-246.
- Rasti, E.. (2025). Efektivitas Penggunaan Platform Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa SD Kelas Rendah (Sebuah Studi Kasus di SDN 1505 Pasir Julu). Prosiding Seminar Nasional Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Vol. 1, No. 1, pp. 461-467).
- Rendy, F. N., & Awida. (2022). Integration of religion and Minangkabau culture: implementation of sumbang duo baleh in culture art and craft learning in the karakter strengthening effort of student in the state islamic elementary school. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 10(1), 1-52.
- Mujayapura, M. R. R., Suryadi, K., & Sardin, S. Pembelajaran Sosiologi yang Kontekstual: Literasi Informasi dalam Pemanfaatan AI dan Google. *Sosietas*, 15(2), 189-200.
- Royanti, I., & Eliza, D. (2024). Pengembangan video-blogging untuk pengenalan literasi budaya minangkabau anak usia dini 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 219-234.
- Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV di SDN Cangu 2. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Umayah, U., & Riwanto, A. M. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global. *Jurnal Pancar*, 4(1).
-