

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBENTUK *FLIPBOOK* BERBASIS *VCT* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development of Interactive Flipbook Teaching Materials Based on *VCT* for Pancasila Education Learning in Fourth Grade of Elementary School

Siska Fitriani & Rahmatina

Universitas Negeri Padang

siskafitriaani3@gmail.com; rahmatina61@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 5, 2025	Jul 1, 2025	Jul 13, 2025	Jul 18, 2025

Abstract

The limited use of interactive instructional materials based on information technology by teachers has contributed to low student motivation in learning. This study aims to develop interactive instructional materials in the form of a flipbook based on the *Value Clarification Technique (VCT)* for teaching *Pendidikan Pancasila* in fourth-grade elementary school. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through validation questionnaires completed by content, language, and media experts, as well as practicality questionnaires filled out by teachers and students. The trial subjects included 18 fourth-grade students from UPT SDN 23 Batipuah Baruah, while the main research subjects were 12 students from UPT SDN 24 Gunuang Rajo. The results showed a validity score of 94.16% (categorized as highly valid), with expert assessments as follows: content expert 87.5%, language expert 97.5%, and media expert 97.5%. The practicality test yielded 96.25% from the teacher and 93.35% from the students (both categorized as highly practical), while the effectiveness test scored 94.33% (highly effective). These findings

confirm that the VCT-based interactive flipbook is valid, practical, and effective for use in *Pendidikan Pancasila* instruction in fourth-grade elementary classrooms.

Keywords: Interactive Instructional Material; Flipbook; Value Clarification Technique; ADDIE; *Pendidikan Pancasila*

Abstrak: Kurangnya pemanfaatan bahan ajar interaktif berbasis teknologi informasi oleh guru dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya semangat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbentuk *flipbook* berbasis *Value Clarification Technique* (VCT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media, serta angket praktikalitas dari guru dan peserta didik. Subjek uji coba terdiri dari 18 peserta didik kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah, sementara subjek utama penelitian adalah 12 peserta didik kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas bahan ajar mencapai 94,16% (kategori sangat valid), dengan rincian: validasi ahli materi 87,5%, ahli kebahasaan 97,5%, dan ahli media 97,5%. Uji praktikalitas memperoleh persentase 96,25% dari guru dan 93,35% dari peserta didik (keduanya dalam kategori sangat praktis), sedangkan uji efektivitas menunjukkan hasil sebesar 94,33% (kategori sangat efektif). Dengan demikian, bahan ajar interaktif *flipbook* berbasis VCT terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif; Flipbook; *Value Clarification Technique*; ADDIE; Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, teknologi memiliki peran sentral dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan disertai oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan semakin bertambahnya keahlian dalam pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi yang ada (Okdiansyah et al., 2021). Perkembangan digital membawa dampak besar dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh para ahli di bidang pendidikan dan teknologi. (Sugiarto dan Farid, 2023) menjelaskan bahwa teknologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks ini, platform pembelajaran berbasis digital akan memungkinkan siswa untuk memperoleh materi pendidikan dengan mudah. Selain itu, teknologi digital memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. (Liriwati, 2023) menyatakan bahwa penggunaan alat digital seperti video

interaktif, simulasi, dan aplikasi pembelajaran mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan adanya teknologi, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, sehingga membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan bahan ajar digital dalam Pendidikan memberikan dampak signifikan terhadap proses belajar-mengajar, sebagaimana dijelaskan oleh para ahli. Salah satu manfaat utama adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Bahan ajar digital menghadirkan cara penyajian materi yang lebih menarik melalui video, animasi, dan aplikasi interaktif. (Riyana, 2019) menjelaskan bahwa bahan ajar digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ada banyak jenis bahan ajar digital yang dapat digunakan, salah satunya adalah bahan ajar interaktif berbentuk flipbook, bahan ajar interaktif berbentuk flipbook adalah bahan ajar digital yang dirancang menyerupai buku cetak dengan tambahan fitur interaktif, seperti animasi, video, audio, dan hyperlink. Penggunaan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki berbagai manfaat yang signifikan, salah satu manfaat utamanya adalah kemampuan untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Menurut Riyana (2019), kombinasi elemen visual, audio, dan animasi dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila, seperti nilai-nilai Pancasila dan sejarahnya, dengan lebih mudah. Penyajian yang menarik ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

Handayani (2020) menjelaskan bahwa flipbook dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, dapat digunakan untuk mempelajari studi kasus atau simulasi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan fitur interaktif seperti kuis atau diskusi berbasis kasus, tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Model Value Clarification Technique (VCT) merupakan model yang dapat melibatkan langsung siswa dalam pengalaman suasana belajar, pada penelitian yang dilakukan, model VCT yang akan digunakan adalah model VCT tipe percontohan. Menurut (Permatasari, 2019) Model VCT tipe percontohan ini menggunakan cerita yang dipresentasikan secara dramatis untuk memungkinkan partisipasi siswa dalam merasakan konflik dalam cerita. Dengan menyajikan contoh berupa cerita, peserta didik

diarahkan untuk menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut, sehingga dapat meningkatkan pemahaman kognitif mereka (Dewi et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah di Kabupaten Tanah Datar, yaitu UPT SDN 23 Batipuah Baruah, UPT SDN 12 Batipuah Baruah, UPT SDN 06 Gunuang Rajo, dan UPT SDN 24 Gunuang Rajo pada bulan Oktober-November 2024, ditemukan bahwa meskipun keempat sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka, pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih minim. Banyak guru yang masih bergantung pada buku guru dan buku siswa, serta belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi digital, meskipun fasilitas seperti proyektor, komputer, dan WiFi sudah tersedia.

Di UPT SDN 23 Batipuah Baruah, penggunaan bahan ajar terbatas dan guru jarang memanfaatkan teknologi. UPT SDN 12 Batipuah Baruah juga belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran. UPT SDN 06 Gunuang Rajo telah menerapkan kurikulum merdeka, tetapi jarang menggunakan bahan ajar digital karena kurangnya pemahaman guru. Di UPT SDN 24 Gunuang Rajo, meskipun ada penggunaan video YouTube, kendala proyektor yang terbatas menghambat pemanfaatan bahan ajar digital.

Dari observasi ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook untuk materi Pendidikan Pancasila, dengan harapan dapat membantu guru dalam menciptakan bahan ajar yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti bermaksud ingin mengajukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbentuk Flipbook Berbasis VCT Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap atau fase yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan atau produksi), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook berbasis VCT pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah dasar. Subjek uji coba sebanyak 18 orang peserta didik di kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah

dan subjek penelitian pada penelitian ini sebanyak 12 orang peserta didik di kelas IV UPT SDN 24 Gunung Rajo.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang didapat dari sumber pertama seperti hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Jenis data primer pada penelitian ini adalah data observasi dengan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Data sekunder merupakan data yang tidak langsung diterima oleh pengumpul data, bisa melalui orang lain atau lewat dokumen, sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer (Sugiyono, 2019). Adapun jenis data sekunder pada penelitian ini adalah data validasi aspek materi, media, dan bahasa pada bahan ajar interaktif berbentuk flipbook berbasis VCT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang dilakukan oleh validator dosen Universitas Negeri Padang, serta data praktikalitas proses pembelajaran di kelas dan angket respon guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1. Teknik Analisis Data Validitas

Berdasarkan analisis bahan ajar yang dilakukan, semua aspek yang ada dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Penilaian untuk setiap kategori dapat dilihat pada tabel yang terdapat dalam lembar validasi.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Bahan Ajar

Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
Sangat Kurang	0-20
Kurang Baik	21-40
Cukup Baik	41-60
Baik	61-80
Sangat Baik	81-100

Sumber: Modifikasi dari Ridwan dan Sunarto (2015)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Interval	Kategori
0%- 20%	Sangat Tidak Valid
21 %- 40%	Kurang Valid
41 %- 60%	Cukup Valid
61%- 80%	Valid
81%- 100%	Sangat Valid

Sumber: Modifikasi dari Purwanto 2015

Untuk menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus dari Purwanto (2013) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} * 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor Maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto, (2015) yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

\bar{X} = Rerata

$\sum Xi$ = Jumlah nilai pers \bar{X} en dari tiap validator

n = Jumlah validator

2. Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikatlitas bertujuan untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik. Data tentang respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Modifikasi dari Arikunto (2012)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunanrto (2015) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} * 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas Bahan Ajar berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
0-54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Purwanto (2015)

3. Analisis Data Efektivitas

Uji coba efektivitas dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik dengan memberikan tes kepada mereka. Berikut adalah analisis data untuk mengukur efektivitas bahan ajar.

Tabel 5. Kategori keefektifan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila

Interval (%)	Kategori
90-100	Sangat Efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup Efektif
55-64	Kurang Efektif
0-54	Sangat Kurang Efektif

Sumber: (Fitra & Maksum, 2021)

Untuk menentukan pada nilai efektivitas dan kriteria, dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut (Fitra & Maksum, 2021):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

HASIL

Penelitian ini berfokus pada bahan ajar interaktif berbentuk flipbook berbasis VCT pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang telah peneliti

laksanakan. Proses analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas terhadap hasil uji coba, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipahami secara menyeluruh. Selain itu, hasil analisis ini juga menjadi acuan dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1. Analisis Data Uji Validitas Bahan Ajar

a. Analisis Hasil Uji Validitas Materi

Hasil uji validasi dari segi materi diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap bahan ajar menggunakan angket validasi. Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali dengan skor yang diperoleh yaitu 87,5 % dengan kategori sangat valid. Namun meskipun begitu peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi, yang mana ahli materi memberikan masukan untuk memperjelas dan memberi nama pada gambar yang tersedia dalam bahan ajar sehingga bahan ajar layak diujicobakan di lapangan.

b. Analisis Hasil Uji Validitas Bahasa

Hasil uji validasi dari segi bahasa diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap bahan ajar menggunakan angket validasi. Validasi bahasa dilakukan sebanyak satu kali dengan skor yang diperoleh yaitu 97,5 % dengan kategori sangat valid. Namun meskipun begitu peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli bahasa, yang mana ahli bahasa memberikan masukan untuk memperbaiki penulisan gelar dosen, hal-hal yang berhubungan dengan spasi dalam kalimat pada bahan ajar, serta rata kiri dan rata kanan pada bahan ajar tersebut, sehingga bahan ajar layak diujicobakan di lapangan.

c. Analisis Hasil Uji Validitas Media

Hasil uji validasi dari segi media diperoleh dengan cara melakukan penilaian terhadap bahan ajar menggunakan angket validasi. Validasi media dilakukan sebanyak satu kali dengan skor yang diperoleh yaitu 97,5 % dengan kategori sangat valid tanpa ada saran dan masukan dari ahli materi, dan dinyatakan bahan ajar sudah dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 6. Hasil Rata-Rata Persentase Ketiga Validasi

No	Nama Ahli	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Keterangan
1.	Drs. Zuardi.,M.Si	Materi	87,5%	Sangat Valid
2.	Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd	Bahasa	97,5%	Sangat Valid
3.	Drs.Muhammadi,S.Pd.,M.Si.,Ph.D	Media	97,5%	Sangat Valid
Rata-Rata			94,16%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek yang dinilai setelah dilakukan revisi, menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan flipbook berbasis VCT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 94,16% yang berarti bahwa bahan-bahan interaktif sudah dapat digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Analisis Data Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar yang sudah diujicobakan. Bahan ajar ini diujicobakan di kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah dengan jumlah peserta didik 18 orang pada hari Kamis tanggal 24 April 2025. Dan pelaksanaan penyebarannya pada tanggal 29-30 April 2025 di kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang. Uji praktikalitas respon guru dan peserta didik dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas.

Dalam proses uji coba, guru mengamati dan memantau jalannya pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif. Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas di kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah, diperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, sementara itu di kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo diperoleh presentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis, adapun rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas aspek guru adalah 96,25% kategori sangat praktis.

Hasil uji analisis praktikalitas bahan ajar berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta didik kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah yang berjumlah 18 orang maka diperoleh hasil yaitu presentase sebesar 92,06% dengan kategori sangat praktis, sementara itu uji analisis praktikalitas bahan ajar yang telah diisi oleh peserta didik kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo yang berjumlah 12 orang maka diperoleh hasil yaitu presentase sebesar 94,64% dengan kategori sangat praktis, adapun rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas aspek peserta didik adalah 93,35% kategori sangat praktis.

Oleh karena itu, bahan ajar interaktif ini dapat dikatakan sudah praktis dalam penggunaannya pada pembelajaran di kelas. Peserta didik juga sangat antusias dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Analisis Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji coba efektivitas bahan ajar Interaktif dilihat dari hasil pre test dan post test, berdasarkan hasil uji coba efektivitas bahan ajar yang diikuti oleh 18 orang peserta didik kelas IV di UPT SDN 23 Batipuah Baruah bahwa efektivitas bahan ajar interaktif berbentuk flipbook memperoleh presentase 93,8% dengan kategori sangat efektif. Dalam proses pengimplementasian bahan ajar di UPT SDN 24 Gunuang Rajo dapat dilihat hasil uji keefektivasannya berdasarkan hasil soal evaluasi yang berjumlah 10 butir soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik diakhir pembelajaran memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, pengembangan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook telah sesuai dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini menunjukkan dampak positif terhadap antusiasme dan pemahaman peserta didik yang teridentifikasi melalui tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi awal yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar. Selanjutnya, pada tahap desain atau perancangan, peneliti menyusun rencana pengembangan berdasarkan data hasil analisis, yang meliputi penyusunan konsep hingga perancangan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook. Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media diikuti dengan saran dan komentar perbaikan hingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Valid

Hasil penelitian bahan ajar interaktif berbentuk flipbook pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah dasar sudah sangat baik dan layak digunakan Hasil uji validitas menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid, dengan persentase 87,5%

untuk aspek materi, 97,5% untuk bahasa, dan 97,5% untuk media. Kriteria validitas yang ditetapkan adalah 61%-80% untuk valid dan 81%-100% untuk sangat valid. Dengan demikian bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Praktis

Penilaian praktikalitas oleh guru dan peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian praktikalitas oleh guru di IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah memperoleh hasil 95% kategori sangat praktis, dan Penilaian praktikalitas oleh guru di kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat praktis, rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas aspek guru adalah 96,25% kategori sangat praktis. Sementara itu, penilaian praktikalitas oleh peserta didik kelas IV UPT SDN 23 Batipuah Baruah memperoleh presentase sebesar 92,06% dengan kategori sangat praktis, dan analisis praktikalitas oleh peserta didik kelas IV UPT SDN 24 Gunuang Rajo memperoleh presentase sebesar 94,64% dengan kategori sangat praktis, adapun rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas aspek peserta didik adalah 93,35% kategori sangat praktis.

3. Efektif

Berdasarkan perhitungan lembar efektivitas didapatkan hasil belajar peserta didik meningkat dari 80% menjadi 93,8% di sekolah uji coba, dan dari 84,16% menjadi 95% di sekolah penelitian, yang dikategorikan sangat efektif. Rata-rata efektifitas yang diperoleh adalah 94,33%.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbentuk flipbook berbasis VCT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar BAB 4 Negaraku Indonesia, Topik B, dengan materi Sikap Menjaga Dan Merusak Keutuhan NKRI telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Produk pembelajaran ini dinilai sangat baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar ditingkat sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook dapat memberikan banyak manfaat yakni peserta didik sangat antusias dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif flipbook.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar interaktif berbentuk flipbook berbasis VCT untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas bahan ajar dibuktikan melalui hasil validasi ahli yang mencapai 87,5% untuk aspek materi, 97,5% bahasa, dan 97,5% aspek media, menunjukkan kelayakan untuk digunakan di lapangan. Dari segi praktikalitas, bahan ajar ini mendapatkan penilaian sangat baik dari guru dan peserta didik, persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 95% untuk respon guru dan 92,06% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 97,5% untuk respon guru dan 94,64% untuk respon peserta. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan persentase mencapai 93,8% di sekolah uji coba dan 95% di sekolah penelitian.

Temuan ini membuktikan bahwa bahan ajar berbentuk flipbook ini tidak hanya sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik yang cenderung visual dan tertarik dengan teknologi, tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar serta keaktifan peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar interaktif ini layak diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar, karena telah terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(2), 1003–1012.
<https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>
- Alperi, M. 2019. Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 23(2): 99- 110.
- Ameriza, I., & Jalinus, N. (2021). Pengembangan E-Modul pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 181.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38571>
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariyanti, D. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 20-27.

- Ariyanti, D. (2021). Penggunaan Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 89-96.
- Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>.
- Bulhayat, Hanifansyah, N., & Hakim, N. (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>
- Dayanti, Respati, & Gyartini. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04, 5
- Dewi, N. R., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Tehnique (VCT) Tipe Percontohan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN 3 Peresak Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1465–1474. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/265/228>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- Hanafi. (2017). *The Concept of Research in Education*. Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set, 21(1989), 137– 153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Handayani, R. (2020). Pengembangan Media Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 112-123.
- Harjanto, S., & Sumarni, D. (2018). Pembelajaran Kolaboratif melalui Media Digital. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 85-92
- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (Adobe Flash CS6) Terhadap Hasil Belajar. *Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 169– 172.
- Horton, W. (2012). *E-Learning by Design*. Wiley.
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Digita. *Prosiding Seminar Nasional Batch 1 Amal Insani Foundation*, 66–71.

- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21. *International Conference on Islamic Education*, 2(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2492–2503.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta:PT Bumi Aksara.Hlm. 251- 252.
- Kurniawan, D., & Kuswandi, D. (2021). Jenis Bahan Ajar dan Pengembangan Model ADDIE. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/360698680>
- Liriwati. (2023). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Tantangan. *Jurnal Edukasi*. Diakses dari <https://nawalaeducation.com/index.php/JE/article/download/332/322/1213>.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maharani, R., Catur Putri, F. D., & Markum, M. (2023). Peningkatan Nilai Sikap Kebhinekaan Melalui Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 132–143. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i02.1594>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Manzil, E. F., Sukanti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E- Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112–126. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd>
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Mastroleo, N. R., Humm, L., Williams, C. M., & Kiluk, B. D. (2020). Initial testing of a computer-based simulation training module to support clinicians'acquisition of CBT skills for substance use disorder treatment. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.jsat.2020.108014>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Murti, W., & Maya, S. (2021). The Effectiveness of Value Clarification Technique Learning Model on Students'Learning Outcomes. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(2), 255. <https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i8>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Permatasari, D. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Tipe Percontohan Terhadap Prestasi Belajar Dan Tanggung Jawab Materi Globalisasi. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–28. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v9i1.4037>
- Prasetio, F. (2021). Pengembangan LKPD Komunikatif Subtema Energi Alternatif untuk Pembelajaran Campuran (Blended Learning) di Kelas III Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Premsky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Pribadi, A. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar. 1–45. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Puspitasari, D. I., & Wagino. (2020). Pengembangan Digital Flipbook Kvisoft Maker dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7.
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>
- Riyana, C. (2019). Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 45-52.
- Riyana, C. (2019). Pengaruh Penggunaan Flipbook Digital terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1), 45-52.
- Rohim, N.R. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas ii di mi muhammadiyah 04 ampel wuluhan jember (doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*,
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Siregar, T., & Ginting, P. (2021). Media Digital sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 30-39.

- Sobri, M., Liani, A., Zuwiranti, A., Myati, T., & Widiyati, R. N. (2023). Penerapan kurikulum merdeka sd/mi di indonesia. *Journal of Development and Reseach in Education*, 3(2), 26–34.
- Sugiarto, & Farid. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edukasi*. Diakses dari <https://nawalaeducation.com/index.php/JE/article/download/332/322/1213>.
- Sunarti, S., Rusilowati, A., Fisika, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2020). Pengembanga bahan ajar digital gerak melingkar bantuan scratch berbasis science,. 9(3), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Sunarti, S., Rusilowati, A., Fisika, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2020). Pengembanga bahan ajar digital gerak melingkar bantuan scratch berbasis science,. 9(3), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi kurikulum merdeka jenjang SD kabupaten luwu timur. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 2(2), 1–8.
- Zainuri, Ah. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*.