
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
FLIPBOOK DIGITAL MENGENAI PENERAPAN NILAI-NILAI
PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 134 PALEMBANG**

**Tia Ulfani¹, Yusni Arni², Rizka Okta Herdiana³, Refalina Mareta⁴, Putri
Andriyanti⁵**

^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ulfanita@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ic.id²,
rizkaokta60@gmail.com³, maretarefalina84@gmail.com⁴,
putriandriyanti01@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis flipbook yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan di kelas IV SD Negeri 134 Palembang menggunakan aplikasi Canva. Untuk penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan yang terdiri dari lima tahapan : analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap analisis, yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa, perangkat pembelajaran, dan kurikulum. Pemilihan dan pembuatan rancangan flipbook adalah bagian dari tahap desain. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan flipbook dengan memadukan gambar, teks, dan elemen lainnya yang menarik. Implementasi dilakukan dengan menggunakan flipbook dalam kegiatan pembelajaran untuk menguji seberapa efektif media. Evaluasi akhir pengembangan flipbook digital mengenai nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan pembelajaran, serta daya tarik visualnya. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk penyempurnaan agar flipbook lebih mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Flipbook, Pancasila, Canva.

ABSTRACT

This research aims to produce flipbook-based learning media used in the Pancasila Education subject taught in class IV at SD Negeri 134 Palembang using the Canva application. For this research, the ADDIE development model was used which consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. At the

analysis stage, namely identifying student needs, learning tools and curriculum. Selecting and creating a flipbook design is part of the design stage. In the development stage, researchers develop flipbooks by combining images, text and other interesting elements. Implementation is carried out using flipbooks in learning activities to test how effective the media is. The final evaluation of the development of a digital flipbook regarding Pancasila values in class IV of SD Negeri 134 Palembang shows the effectiveness of this media in increasing student understanding, learning engagement, and visual appeal. The evaluation results become the basis for improvements so that the flipbook better supports effective and enjoyable learning.

Keywords: Flipbook, Pancasila, Canva.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan senantiasa mencermati kemajuan zaman saat itu, seperti pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hasil dari pendidikan adalah diperkenalkannya ide-ide baru ke berbagai bidang. Pendidikan akan terus berjalan lancar selama hayat hadir dan akan terus berkembang (Arni dkk, 2024). Pancasila adalah suatu bentuk pendidikan yang tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika untuk membentuk karakter bangsa (Hanafiah, 2023). Pendidikan Pancasila berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki karakter yang berlandaskan pada Pancasila, termasuk sikap gotong-royong, keberagaman, dan kemandirian (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Selain itu, tujuan pendidikan nilai-nilai Pancasila adalah untuk mengajarkan siswa tentang hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara yang baik (Aslam & Fadilah, 2023). Pendidikan Pancasila diajarkan dengan tujuan memupuk kecintaan pada tanah air, meningkatkan rasa nasionalisme, selain itu menciptakan karakter siswa yang selaras dengan filosofi, dasar negara, ideologi, dan cara hidup, yaitu Pancasila. Nilai-nilai karakter dalam pendidikan Pancasila dikembangkan dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan untuk menghasilkan warga negara yang cerdas dan berakhlak mulia. Siswa yang dibantu orang tua dan guru, mampu mengidentifikasi aturan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar mereka.

Guru berperan penting sebagai aktor utama dalam pelaksanaan pendidikan dan memainkan peran yang signifikan dalam proses pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020). Peran guru memiliki kepentingan yang besar dalam menciptakan proses pembelajaran

yang dinamis dan interaktif untuk kemajuan hasil belajar siswa (Mansyur, 2021). Pada intinya, Guru mempunyai hubungan interaksi langsung dengan siswa yang menjadi subjek dan objek pada proses pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Kemahiran guru dalam menguasai media digital dan teknologi menjadi aspek yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Guru yang terampil dalam menguasai media digital dapat membuat pembelajaran lebih relevan, memperluas akses ke sumber daya pembelajaran, mendorong kreativitas dan kolaborasi, serta mempersiapkan siswa untuk dunia digital (Asari et al., 2019).

Dalam jurnal Yusni dkk menyatakan bahwa kunci untuk memotivasi anak dalam kegiatan belajar yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif bagi siswa merupakan suatu hal yang besar bagi seorang guru. Penggunaan media yang tepat dapat memaksimalkan pembelajaran sehingga emosi yang perlu dijelaskan jelas dan mudah dipahami siswa. Presentasi, diskusi, dan demonstrasi adalah metode pendidikan yang umum digunakan. Media tidak cukup hanya sebagai metode pembelajaran, media dibutuhkan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan materi kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik atau non-fisik yang guru gunakan agar proses pembelajaran menjadi semakin efektif. Dengan demikian, siswa dapat menerima materi pelajaran secara lebih cepat dan tertarik untuk belajar lebih lanjut (Puspitarini & Hanif, 2019).

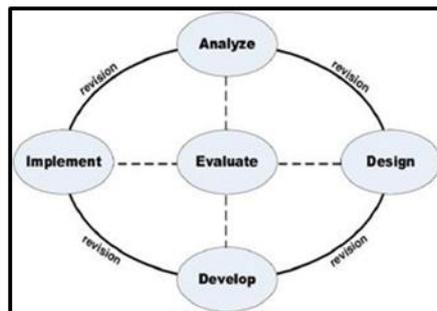
Media pembelajaran flipbook merupakan suatu alat untuk sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memudahkan serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana pun dan kapan pun (Syah et al., 2020). Menurut Osista (2022) menyatakan bahwa Flipbook merupakan jenis perangkat lunak halaman flip dalam mentransfer file PDF kehalaman berupa buku publikasi digital. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang dipilih karena memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini. Flipbook digital merupakan

media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar, khususnya dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia perlu ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, fokus pada siswa kelas IV SD Negeri 134 Palembang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar melalui pendekatan teknologi yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kurikulum. Judul ini mencerminkan upaya untuk memadukan teknologi dan pendidikan karakter guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Fokus penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang. Harapannya media ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, menghibur, dan sederhana untuk dipahami, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

B. METODE PENELITIAN

Untuk membuat media pembelajaran berbasis flipbook digital tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang, digunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2019), tujuan dari R&D adalah untuk menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut di lapangan. Media flipbook digital dibuat untuk membantu siswa belajar serta menerapkan nilai-nilai sila Pancasila dalam aspek kehidupan. Pendekatan penelitian dan pengembangan ini tepat karena memastikan bahwa flipbook tersebut bukan sekedar menarik secara visual tetapi mengajarkan nilai sila-sila Pancasila dengan efektif.



Gambar 1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Langkah-langkah utama dalam metode penelitian mengikuti model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) sebagai kerangka kerja yang sistematis. Branch (2019) menyatakan bahwa model ADDIE memungkinkan peneliti untuk merancang, menguji, dan memperbaiki media pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan kebutuhan dan umpan balik siswa. Pada tahap analisis, penelitian ini mengidentifikasi apa yang dibutuhkan siswa kelas tentang pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila.

Tahap desain bertujuan untuk menyusun konten flipbook digital sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa SD kelas IV. Mayer (2020) dalam teorinya tentang pembelajaran multimedia menekankan pentingnya prinsip desain seperti *coherence* dan *signaling* untuk membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik. Dalam desain ini, flipbook akan berisi gambar, teks dan animasi sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih interaktif mengenai nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan menarik, dengan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

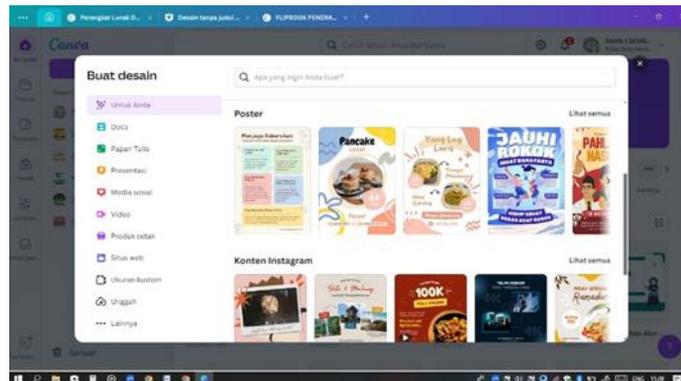
Tahap pengembangan merupakan fase di mana desain yang telah dirancang diimplementasikan menjadi flipbook digital yang siap diuji. Menurut Chen et al. (2022), tahap pengembangan dalam media digital memerlukan kolaborasi antara desainer dan pengembang untuk memastikan bahwa hasil produk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Flipbook digital ini dirancang menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan elemen interaktif, sehingga siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Pengembangan flipbook digital juga memperhatikan kualitas konten dan visual yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa SD.

Tahap implementasi yaitu menguji flipbook digital kepada siswa kelas IV SD Negeri 134 Palembang untuk melihat bagaimana efektivitas media agar pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai sila Pancasila mengalami peningkatan. Kim dan Reeves (2023) menyatakan bahwa implementasi produk pembelajaran berbasis teknologi perlu mencakup uji coba di lapangan untuk melihat sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran. Selama tahap ini, dilakukan pengamatan dan pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru, kemudian digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan media pembelajaran.

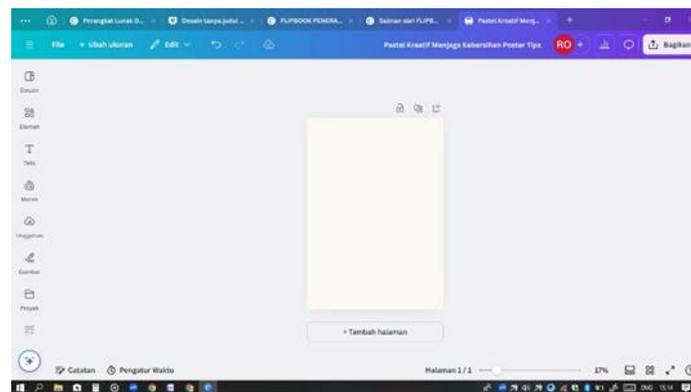
Tahap evaluasi penting untuk memastikan bahwa flipbook digital memenuhi tujuan pembelajaran dan mampu mendukung siswa dalam mempelajari dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, metode R&D diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran berbasis flipbook digital yang efektif dan bermanfaat untuk pembelajaran nilai-nilai sila Pancasila di kelas IV

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

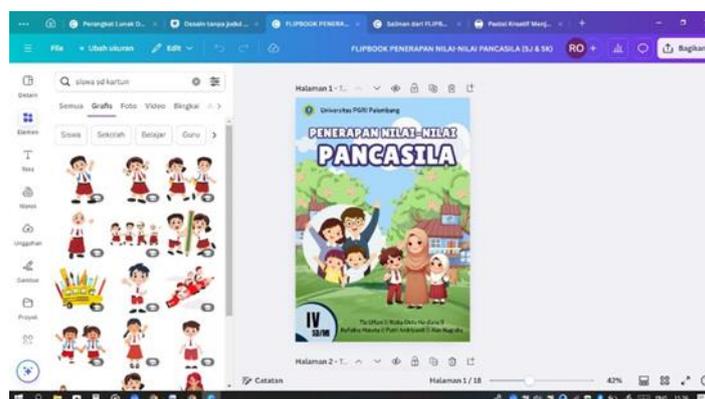
Terdapat lima tahap dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan serta evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan siswa, alat pembelajaran, kurikulum dan materi pelajaran. Pada tahap desain, Peneliti merancang media pembelajaran flipbook yang mencakup pemilihan jenis media, format, desain awal media, dan penyusunan isi materi pembelajaran. Peneliti memilih jenis media dengan menganalisis konsep materi dan karakteristik pengguna. Format media dipilih sesuai dengan materi yang akan dimasukkan ke dalam flipbook dengan menggunakan berbagai sumber referensi. Berikut cara pembuatan flipbook menggunakan aplikasi canva :



Gambar 2 Pilih format media yang akan dibuat



Gambar 3 Buat layout pada halaman kosong



Gambar 4 Buat desain sesuai keinginan

Secara keseluruhan, tampilan flipbook adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Bentuk awal flipbook



Gambar 8 Bentuk isi flipbook



Gambar 6 Bentuk isi flipbook



Gambar 9 Bentuk isi flipbook



Gambar 7 Bentuk isi flipbook



Gambar 10 Bentuk isi flipbook



Gambar 11 Bentuk isi flipbook



Gambar 13 Bentuk isi flipbook



Gambar 12 Bentuk isi flipbook



Gambar 14 Bentuk akhir flipbook

Pada tahap pengembangan, dilakukan uji kelayakan yang menilai beberapa aspek bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Sebelum uji kelayakan dilakukan, materi pembelajaran ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli di bidang ini ahli materi dan ahli media. Para validator telah memberikan saran dan masukan konstruktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas materi, dan hasilnya adalah bahwa materi pembelajaran ini layak dan dapat digunakan.

Tujuan dari tahap implementasi selanjutnya adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang. Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran dimulai dengan penggunaan infocus di kelas kemudian menjelaskan cara menggunakan flipbook dan isi materi pembelajaran. Setelah pelajaran berakhir, dilakukan posttest untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan flipbook dengan aplikasi canva pada materi Pendidikan Pancasila agar pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 134 Palembang dapat meningkat mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di rumah, sekolah, dan masyarakat. Hasil posttest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat.

Tahap evaluasi hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Evaluasi dilakukan dengan mengamati perubahan hasil belajar siswa melalui tes atau kuis yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi, membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan flipbook, serta mengevaluasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru dikumpulkan untuk menilai daya tarik visual, kejelasan isi, serta

keterkaitan konten flipbook dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil evaluasi ini menjadi acuan untuk menyempurnakan flipbook digital agar dapat lebih mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di masa mendatang.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang berbasis flipbook digital dengan menggunakan aplikasi canva bagi siswa kelas IV SD Negeri 134 Palembang yang mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ADDIE digunakan untuk melakukan pengembangan media dalam lima tahap : analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa, alat pembelajaran, serta kurikulum. Tahap awal desain melibatkan perencanaan media flipbook, termasuk pemilihan gambar, teks, dan elemen menarik yang relevan dengan materi Pancasila. Pada tahap Pengembangan, flipbook diproduksi dengan Canva dan diverifikasi oleh ahli media serta pendidik untuk memastikan kelayakan dan keefektifannya. Validasi dari ahli menunjukkan bahwa media flipbook sebagai sarana membantu proses belajar mengajar sangat layak untuk digunakan.

Tahap Implementasi dilakukan dengan menerapkan flipbook dalam kegiatan belajar mengajar untuk menguji efektivitasnya. Evaluasi hasil akhir pengembangan flipbook digital mengenai nilai-nilai Pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa, dengan hasil belajar yang lebih baik setelah penggunaan flipbook. Umpan balik positif dari siswa dan guru terkait daya tarik visual, kejelasan isi, dan relevansi konten memperkuat potensi flipbook sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat, sekaligus memberikan masukan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Penelitian menghasilkan bahwa flipbook berbasis canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa. Flipbook ini dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai dan karakter Pancasila dan membantu siswa memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan di rumah, sekolah, dan masyarakat. Ini mendukung tujuan pendidikan Pancasila agar siswa diharapkan menjadi warga negara yang baik. Media ini juga menjadi pilihan kreatif yang

membantu guru membuat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan era digital. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan flipbook efektif serta layak digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah dasar, dengan rekomendasi agar dapat digunakan lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV dan disesuaikan untuk materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Nurhayati, N., & Medika, A. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 96 Palembang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 2215-2224.
- Arni, Y., Sunedi., & Laksana, R. (2024). Pelatihan Penguatan Profil Pancasila Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Siswa SD Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1)
- Asari, H., Putra, R., & Lestari, D. (2019). *Pemanfaatan Media Digital oleh Guru untuk Meningkatkan Relevansi dan Akses Pembelajaran*. Surabaya: Media Edukasi.
- Aslam, R., & Fadilah, A. (2023). "Hak dan kewajiban warga negara dalam Pendidikan Pancasila.
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chen, Y., et al. (2022). *Educational Multimedia Development and Its Role in Modern Learning*. *Educational Technology Journal*, 58(2), 100-112.
- Hanafi, A. (2017). *Metode Penelitian Research and Development dalam Pengembangan Produk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hanafiah, R. (2023). "Pendidikan Pancasila adalah pedoman dalam kehidupan warga negara.
- Kim, M. & Reeves, T. C. (2023). *Evaluating the Effectiveness of Technology-Enhanced Learning Environments*. *Educational Technology & Society*, 26(1), 45-58.
- Mansyur, A. (2021). *Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Dinamis dan Interaktif untuk Kemajuan Belajar Siswa*. Jakarta: EduPress.

- Maydiantoro, D. (2020). *Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Osista, Ria. (2023). Pengembangan E-Modul Praktikum Dengan Flipbook Berbasis Inquiri Dalam Menumbuhkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Purba, & dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, D., & Rochmawati, E. (2022). *Analisis Data Uji Validasi dalam Penelitian Pendidikan: Menghitung Persentase Skor dari Ahli dan Respon Siswa*. Surabaya: Penerbit Akademika.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi dalam Penyampaian Materi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2022). *Analisis Nilai dalam Pernyataan Positif dan Negatif dalam Penelitian Sosial*. Medan: Pena Edukasi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, R.H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. SALAM : Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I, 7(5).
- Yestiani, N., & Zahwa, A. (2020). *Peran Guru dalam Proses Pembelajaran dan Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Off set.