

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SD NEGERI
3 KAMPUNG BARU**

I Gede Eka Widiyantara¹, I Made Suweta², Putu Yulia Angga Dewi³

^{1,2,3}PGSD Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

¹ekag4758@gmail.com, ²madesuwetabali62@gmail.com,

³anggadewiyulia@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interactive flipbook learning media for Pancasila Education subjects in the third grade of SD Negeri 3 Kampung Baru to enhance students' contextual and meaningful understanding. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The final product developed is an interactive flipbook media integrated with a quiz based on the Quizizz platform. The research trial subjects involved three classroom teachers and twenty third-grade students. Product validity testing was conducted by three expert validators, comprising a media expert, a material expert, and a language expert. The validation results show feasibility percentages of 97% from the media expert, 98% from the material expert, and 92% from the language expert, with a "very valid" qualification. Furthermore, the practicality test results obtained a score of 100% from teacher responses and 97% from student responses, categorized as "very practical." Based on these results, the interactive flipbook learning media is declared very valid, practical, and feasible for use in the learning process for the "Let's Get to Know Pancasila" material.

Keywords: *Interactive Flipbook, Pancasila Education, ADDIE Model, Quizizz.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 3 Kampung Baru guna meningkatkan pemahaman siswa secara kontekstual dan bermakna. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk akhir yang dikembangkan berupa media *flipbook* interaktif yang diintegrasikan dengan kuis berbasis platform Quizizz. Subjek uji coba penelitian ini melibatkan tiga orang guru kelas dan dua puluh siswa kelas III. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga ahli validator, yang

meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97% dari ahli media, 98% dari ahli materi, dan 92% dari ahli bahasa, dengan kualifikasi "sangat valid". Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh skor 100% dari respon guru dan 97% dari respon peserta didik, yang dikategorikan "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *flipbook* interaktif ini dinyatakan sangat valid, praktis, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran materi Ayo Mengenal Pancasila.

Kata Kunci: *Flipbook* Interaktif, Pendidikan Pancasila, Model ADDIE, Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama penentu kemajuan bangsa yang berfungsi mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk karakter luhur sesuai amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan pandangan ahli (Tilaar, 2012:43). Pada jenjang kelas III sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi fondasi penting dalam penanaman nilai-nilai luhur kebangsaan, nasionalisme, dan karakter adaptif yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Purbasari dkk., 2020:2). Pelaksanaan pembelajaran ini didukung penuh oleh fleksibilitas Kurikulum Merdeka (Mulyasa, 2023:18; Rachmawati dkk., 2021:222) serta keharusan bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi agar interaksi pedagogis menjadi lebih

optimal (Ahmad dkk., 2025:12; Rusman, 2017:74). Integrasi teknologi ini menjadi jembatan penting untuk mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih modern dan akrab dengan dunia digital peserta didik.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pendidikan secara umum masih perlu ditingkatkan secara berkelanjutan, seperti yang tercermin pada stagnannya skor PISA 2022 (OECD, 2023) serta masih rendahnya tingkat literasi dan numerasi siswa sekolah dasar di beberapa wilayah, termasuk di Kabupaten Buleleng. Kondisi nyata yang memprihatinkan tersebut juga ditemukan secara spesifik di kelas III SD Negeri 3 Kampung Baru. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran pada materi "Ayo Mengenal

Pancasila" masih cenderung monoton dan sangat berpusat pada guru (*teacher-centered*). Keterbatasan variasi penggunaan media pembelajaran yang selama ini hanya mengandalkan buku teks cetak dan papan tulis menyebabkan peserta didik menjadi kurang termotivasi, mudah bosan, dan pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kurangnya stimulus visual dan interaktivitas ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman konsep siswa, yang terbukti dari hasil asesmen sumatif akhir semester di mana sebagian besar peserta didik masih belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Untuk mengatasi permasalahan kompleks tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan inovasi media pembelajaran berupa *Flipbook* Interaktif dengan berbantuan platform digital Canva dan Heyzine. Pemilihan jenis media ini didasari oleh keunggulannya dan kemampuannya dalam memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan instrumen kuis secara terintegrasi. Media ini dinilai sangat efektif untuk

memvisualisasikan konsep-konsep materi Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan partisipasi dinamis siswa, serta mengakomodasi kecepatan belajar mandiri masing-masing individu (*self-paced learning*) (Surjono, 2017:48; Ali dkk., 2024:18). Di samping itu, penggunaan *flipbook* interaktif juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (*gamified learning*) karena dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik. Kelayakan dan efektivitas media berbasis digital ini juga telah diperkuat oleh berbagai hasil temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya dampak positif signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Munirah & Petra, 2024; Riski dkk., 2025; Amalia & Fathurrahman, 2023).

Melalui langkah pengembangan media ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangsih literatur dan memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang inovasi pengembangan

bahan ajar digital di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, media ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep secara mandiri, bagi guru sebagai alternatif solusi pemecahan masalah dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif di kelas, serta bagi instansi sekolah sebagai upaya optimalisasi penerapan Kurikulum Merdeka secara menyeluruh dan berkelanjutan. Dengan terealisasinya media pembelajaran ini, diharapkan mutu pendidikan di SD Negeri 3 Kampung Baru dapat mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya dalam membentuk karakter profil pelajar Pancasila pada diri peserta didik

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis. Produk yang dikembangkan berupa media

pembelajaran *flipbook* interaktif pada materi Ayo Mengenal Pancasila untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Pengembangan media bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Ayo Mengenal Pancasila" untuk kelas III SD ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis, pengumpulan data dilakukan berdasarkan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta identifikasi masalah pembelajaran Pendidikan Pancasila di

kelas III SD Negeri 3 Kampung Baru sebagaimana diperkuat oleh pandangan (Degeng, 2013:88) terkait penggunaan media yang monoton.

Tahap desain berfokus pada perancangan produk media dan penyusunan instrumen validitas serta kepraktisan yang merujuk pada ketentuan instrumen penilaian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, purwarupa media *Flipbook* interaktif direalisasikan menggunakan platform Canva dan Heyzine, yang kemudian melalui uji validitas oleh para ahli (media, materi, dan bahasa) sebagaimana didukung oleh kajian teoretis (Surjono, 2017:48; Ali dkk., 2024:18).

Tahap implementasi melibatkan uji coba produk guna mengetahui kelayakan dan kemudahan penggunaan media yang melibatkan guru kelas serta peserta didik. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis data respon, umpan balik, dan hasil belajar untuk memastikan media *Flipbook* interaktif yang dikembangkan valid, praktis, serta efektif diterapkan dalam pembelajaran.penyusunan

Data diolah menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Angket

ini digunakan untuk mengumpulkan data-data hasil review ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan mengetahui respon siswa saat dilakukannya. Adapun kisi-kisi instrument penelitian yaitu pada tabel 1, 2, 3, 4, 5, dan 6

**Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen
Lembar Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Tampilan visual media	Desain, kualitas gambar, teks & ikon	1-4	1-4
Interaktivitas media	Fitur interaktif dan navigasi	5-7	5-7
Kejelasan petunjuk	Kejelasan dan kemudahan penggunaan	8-10	8-10

**Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar
Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kesesuaian Materi	Sesuai dengan CP, TP, topik dan karakteristik siswa	1-3	3
Kelengkapan Materi	Konsep, Keterkaitan, dan kebenaran isi	4-6	3
Penyampaian	Kejelasan penyajian, sistematika, dan	7-10	4

dukungan
ilustrasi

**Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar
Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kejelasan Bahasa	Sesuai Tingkat siswa dan tidak ambigu	1-3	3
Tata Bahasa	Sesuai kaidah dan efektif	4-5	2
Keterbacaan	Ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat	6-10	5
Penggunaan Istilah	Mudah dipahami dan konsisten	11-15	5

**Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Lembar
Kepraktisan Guru**

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kesesuaian dengan pembelajaran	Sesuai CP, TP dan membantu guru dalam menyampaikan materi	1-3	3
Kemudahan penggunaan	Mudah digunakan dan navigasi jelas	4-6	3
Efektivitas dalam pembelajaran	Meningkatkan partisipasi siswa	7-9	3
Aksesibilitas	Fleksibel dalam penggunaannya	10-12	3
Kemandirian belajar	Mendukung belajar mandiri dan umpan balik	13-15	3

Untuk mengetahui persentase kelayakan dari media yang dikembangkan maka dilakukan analisis pada skor yang didapat dari

hasil jawaban responden pada angket yang telah disusun berdasarkan skala likert dengan menggunakan skala 5 Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Skala Likert

Nilai	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan 3 orang guru dan 20 peserta didik di SD Negeri 3 Kampung Baru dan SD Negeri 4 Kampung Baru. Produk media dikembangkan menggunakan platform digital Canva dan Heyzine untuk menghasilkan buku ajar elektronik yang dilengkapi navigasi, teks, gambar, serta kuis terintegrasi. Adapun beberapa tampilan media pembelajaran Flipbook interaktif.



Kelayakan produk dinilai melalui uji validitas oleh para ahli. Berikut adalah rincian perolehan hasil uji validitas produk oleh para ahli:

Tabel 6 Hasil Uji Media

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Tampilan Visual Media	95%	Sangat Valid
Interaktivitas Media	98%	Sangat Valid
Kejelasan Petunjuk	98%	Sangat Valid
Rata-rata	97%	Sangat Valid

Tabel 7 Hasil Uji Materi

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian Materi	100%	Sangat Valid
Kelengkapan Materi	97%	Sangat Valid
Penyampaian	98%	Sangat Valid

Rata-rata	98%	Sangat Valid
-----------	-----	--------------

Rata-rata	100%	Sangat Valid
-----------	------	--------------

Tabel 8 Hasil Uji Bahasa

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kejelasan Bahasa	97%	Sangat Valid
Tata Bahasa	93%	Sangat Valid
Keterbacaan	93%	Sangat Valid
Penggunaan Istilah	93%	Sangat Valid
Rata-rata	94%	Sangat Valid

Setelah produk dinyatakan sangat valid oleh para ahli dan direvisi, media diujicobakan untuk melihat tingkat kepraktisannya di lapangan. Angket respon kepraktisan diisi oleh 3 orang guru kelas III dan 20 peserta didik. Hasil analisis kepraktisan disajikan pada tabel 9 dan 10

Tabel 9 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Kesesuaian dengan pembelajaran	100%	Sangat Valid
Kemudahan penggunaan	100%	Sangat Valid
Efektivitas pembelajaran	100%	Sangat Valid
Ketersediaan dan aksesibilitas	100%	Sangat Valid
Dukungan terhadap kemandirian belajar	100%	Sangat Valid

Tabel 10 Hasil Uji Kepraktisan

Siswa		
Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kemudahan penggunaan	99%	Sangat Valid
Interaktivitas	94%	Sangat Valid
Daya tarik	99%	Sangat Valid
Pemahaman materi	95%	Sangat Valid
Efektivitas	98%	Sangat Valid
Rata-rata	97%	Sangat Valid

Media pembelajaran *Flipbook* Interaktif yang dikembangkan berhasil menjawab permasalahan pembelajaran konvensional di sekolah dasar yang cenderung monoton dan membuat peserta didik pasif. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Heyzine, media ini mampu memadukan unsur visual, audio, dan teks secara digital yang dikemas layaknya buku cetak namun memiliki fitur interaktivitas yang tinggi. Pengembangan media ini juga didukung oleh Teori Belajar Konstruktivisme, di mana peserta didik dapat mengeksplorasi materi secara mandiri guna membangun pengetahuannya, serta Teori Belajar Sosial Albert Bandura yang diaplikasikan melalui sajian ilustrasi

dan contoh nyata pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tingkat kevalidan media yang dikembangkan dikonfirmasi oleh perolehan skor validasi ahli media (97%), ahli materi (98%), dan ahli bahasa (92%). Angka tersebut menunjukkan bahwa secara teoretis, media ini telah memenuhi standar kelayakan kurikulum dan desain media pembelajaran yang sangat baik. Meskipun terdapat beberapa catatan kecil dari validator—seperti perlunya penyesuaian kontras warna dan ukuran *font*—revisi yang dilakukan telah berhasil mengoptimalkan kualitas produk sehingga sangat layak diimplementasikan di lapangan.

Dari segi implementasi, kepraktisan media ini dibuktikan secara empiris melalui respon positif dari pengguna langsung. Perolehan persentase kepraktisan sebesar 100% dari guru dan 97% dari peserta didik mengindikasikan bahwa *flipbook* interaktif ini sangat mudah dioperasikan, tidak membebani perangkat secara teknis, serta sangat membantu memvisualisasikan konsep-konsep nilai Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret. Media

ini praktis digunakan dan mampu meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif yang diintegrasikan dengan kuis berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Ayo Menenal Pancasila" di kelas III SD Negeri 3 Kampung Baru. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, penelitian ini melalui lima tahapan utama yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kelayakan produk telah diuji oleh tiga validator ahli yang menyatakan media ini "Sangat Valid" dengan rincian persentase sebesar 97% dari ahli media, 98% dari ahli materi, dan 92% dari ahli bahasa. Selain itu, uji kepraktisan di lapangan juga menunjukkan kualifikasi "Sangat Praktis" dengan perolehan skor 100% dari respon guru dan 97% dari respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Flipbook* Interaktif dinyatakan sangat

valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa secara kontekstual dan bermakna. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., dkk. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 10-22.
- Ali, M., dkk. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Self-Paced Learning*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15-28.
- Amalia, R., & Fathurrahman, M. (2023). Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 205-215.
- Atmojo, dkk. (2024). Kedudukan Kurikulum dalam Sistem Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 12-28.
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Taksonomi Variabel*. Bandung: Kalam Hidup.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munirah, & Petra, Y. (2024). Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains*, 12(1), 45-56.
- Purbasari, R., dkk. (2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Fondasi Karakter Abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 12-25.
- Rachmawati, N., dkk. (2021). Fleksibilitas Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 220-230.
- Riski, A., dkk. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Interaktif. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 110-120.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sukanto, & Hamdoyo. (2022). Implementasi Sekolah Penggerak dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(1), 95-105.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Tilaar, H.A.R. (2012). *Manajemen Pendidikan Nasional: Suatu Kumpulan Pemikiran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 125-135.

Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta Dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 246-260