

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL “SAHABAT PANCASILA” BERBASIS
VALUE-REFLECTIVE PEDAGOGY (VRP) UNTUK SISWA
KELAS IV SDN KEMAYORAN 2**

Rifka Aidah Fatin¹, Devita Rizkia Ramadhani S²,
Mutia Khoirus Tsani³, Mujtahidin⁴

¹⁻⁴PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

¹240611100025@student.trunojoyo.ac.id,

²240611100027@student.trunojoyo.ac.id,

³240611100028@student.trunojoyo.ac.id, ⁴mujtahidin@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

The rapid degradation of affective character and empathy among elementary school students in the digital era poses a critical challenge to civic education. This study addresses this issue by developing a valid, practical, and effective digital flipbook learning media named "Sahabat Pancasila" based on Value-Reflective Pedagogy (VRP) to internalize the core values of the Second Sila of Pancasila. Using the ADDIE framework, the research was conducted at UPTD SDN Kemayoran 2 with 19 fourth-grade students as subjects. Data collection instruments included expert validation sheets, observation forms, and student questionnaires. The quantitative data analysis showed an average expert validation score of 95.00%, confirming that the media is highly valid and theoretically feasible. Empirical implementation through 7 operational instructional syntax of VRP achieved excellent field outcomes, including 97.50% for emotional connection, 97.00% for teacher usability, 91.80% for learning activity efficiency, and 90.47% for classical mastery of students' affective attitude development. In conclusion, the integrated VRP-based digital flipbook serves as an innovative instructional instrument to enhance students' emotional empathy and moral reasoning in primary education.

Keywords: *Digital Flipbook, Value-Reflective Pedagogy, Pancasila Education, Empathy Character, Elementary School*

ABSTRAK

Pengikisan karakter afektif dan penurunan empati siswa sekolah dasar di era digitalisasi menjadi tantangan krusial dalam pembelajaran moral. Penelitian ini menjawab persoalan tersebut dengan mengembangkan produk media pembelajaran inovatif berupa flipbook digital "Sahabat Pancasila" berbasis Value-Reflective Pedagogy (VRP) yang valid, praktis, dan efektif untuk menginternalisasi nilai Sila Kedua Pancasila. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, riset dilaksanakan di UPTD SDN Kemayoran 2 melibatkan subjek 19 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi aktivitas, dan angket respons. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan rata-rata

persentase kelayakan dari ahli sebesar 95,00%, sehingga media dinyatakan sangat valid secara akademis. Implementasi empiris di lapangan melalui 7 sintaks instruksional VRP terbukti menghasilkan capaian luar biasa, meliputi respon kedekatan emosional siswa (97,50%), kepraktisan tata kelola guru (97,00%), efektivitas aktivitas belajar (91,80%), serta ketuntasan klasikal sikap afektif siswa sebesar 90,47%. Kesimpulannya, media flipbook digital berbasis kerangka kerja VRP ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai instrumen instruksional baru untuk meningkatkan kecerdasan empati serta penalaran moral anak di sekolah dasar.

Kata Kunci: Flipbook Digital, Value-Reflective Pedagogy, Pendidikan Pancasila, Karakter Empati, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD) mengemban misi strategis menginternalisasi nilai karakter dasar dan etika kewarganegaraan sejak dini. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai kompas moral pembentuk perilaku prososial peserta didik, bukan sekadar transfer pengetahuan hukum atau tata negara teoretis (Utami & Sanjaya, 2025). Salah satu karakter prososial krusial fase operasional konkret anak SD adalah sikap empati. Sikap empati yang termanifestasi melalui kemampuan merasakan emosi dan menolong sesama merupakan perwujudan langsung nilai luhur Sila Kedua Pancasila, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Penanaman empati secara konseptual harus diposisikan sebagai pilar utama pembelajaran civics guna mencetak generasi yang cerdas kognitif sekaligus matang

emosional (Cahyo dkk., 2023).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila tingkat SD dalam realitas ruang kelas kenyataannya sering kali terjebak dalam pola konvensional monoton, bersifat satu arah (*teacher-centered*), serta condong pada hafalan tekstual. Peneliti di lapangan menemukan bahwa guru pada umumnya masih mengandalkan buku teks cetak normatif minim stimulus visual, sehingga gagal memantik ketertarikan emosional anak. Dampak pendekatan kering ini adalah rendahnya motivasi belajar, keaktifan minim, serta ketidakmampuan siswa mengontekstualisasikan nilai sila kedua dalam keseharian (Sari & Ahmad, 2021). Pembelajaran yang didominasi aspek kognitif semata tanpa mengelola dimensi emosional siswa secara integratif akan memicu maraknya isu sosial seperti rendahnya kepedulian antarteman di lingkungan

sekolah (Kholis dkk., 2025).

Tantangan sosio-kultural era digitalisasi mutakhir turut memperparah gejala pengikisan karakter afektif (*affective degradation*) anak. Paparan gawai tanpa filter bijak memicu peningkatan sikap egosentrisme, ketidakpedulian sosial (*social apathy*), hingga tindakan perundungan (*bullying*) verbal maupun non-verbal antarsiswa (Cahyo dkk., 2023). Kelemahan empati dan rendahnya literasi membaca siswa SD saat ini menjadi persoalan krusial yang memerlukan penanganan serius melalui kebijakan penguatan karakter terstruktur (Solihudin & Ismiyanti, 2026). Intervensi pedagogis transformatif sudah semestinya memanfaatkan potensi teknologi digital untuk merevitalisasi pembelajaran moral menjadi pengalaman interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak (Az Zahra dkk., 2024).

Penggunaan media bahan ajar berbentuk *flipbook* digital interaktif menjadi alternatif solusi teknologi yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD (Amni & Fitria, 2025). *Flipbook* digital menyajikan keunggulan integratif berupa perpaduan teks, ilustrasi visual

kaya warna, audio, serta transisi efek balik halaman layaknya buku fisik untuk menstimulasi multisensori anak. Visualisasi naratif berbentuk komik cerita kepahlawanan dan tantangan kasus di dalam *flipbook* digital mampu menyederhanakan konsep abstrak Sila Kedua Pancasila menjadi narasi kehidupan nyata yang mudah dicerna nalar anak (Ridiyanto & Wibawa, 2024; Sonia dkk., 2022).

Eksplorasi efektivitas media digital tidak akan mencapai hasil optimal pada ranah afektif jika tidak ditopang oleh pendekatan pedagogi berorientasi nilai yang kuat. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, Mujtahidin (2025) merumuskan sebuah kerangka kerja pedagogis inovatif bernama *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) yang mendefinisikan ulang refleksi dari sekadar aktivitas administratif formal di akhir kelas menjadi sebuah proses pembentukan nilai moral yang berkesinambungan. Siklus kesadaran nilai di dalam pendekatan VRP-3F menuntun peserta didik secara bertahap melalui tiga pilar refleksi utama, meliputi fase *Value Feel* (penumbuhan empati-afektif melalui keterlibatan emosional), *Value Find* (penalaran rasional-kognitif untuk

menemukan makna moral di balik simbol Rantai Emas Pancasila), dan *Value Flow* (perwujudan praktiskonatif yang mengalirkan komitmen moral ke dalam tindakan nyata di kelas). Mengacu pada konsepsi konseptual tersebut, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan VRP-3F ke dalam struktur *flipbook* digital yang dijabarkan operasionalnya ke dalam 7 sintaks instruksional sebagai basis penguatan moral siswa, yang memposisikan siswa bukan sekadar sebagai pembaca pasif melainkan agen aktif yang melakukan refleksi diri (*self-reflection*).

Analisis mengenai pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD sejatinya telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Riset oleh Ridiyanto dan Wibawa (2024) berfokus pada peningkatan motivasi kognitif siswa melalui media interaktif. Upaya peningkatan karakter dan rasa gotong royong melalui *flipbook* digital berbasis kearifan lokal juga telah dikaji untuk mengatasi kebosanan siswa pada pembelajaran konvensional (Muthohharoh dkk., 2024). Namun demikian, mayoritas model refleksi yang berkembang selama ini cenderung berorientasi pada dimensi

kognitif dan peningkatan kinerja profesional semata, serta masih sangat minim menyentuh aspek pembentukan moral yang humanis di sekolah dasar. Oleh karena itu, riset pengembangan media berbentuk *flipbook* digital yang secara khusus diintegrasikan dengan kerangka *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) demi menysar penguatan ranah empati emosional anak secara mendalam melalui 7 sintaks refleksi menjadi sebuah kebaruan ilmiah (*novelty*) yang mendesak untuk diteliti.

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran inovatif yang valid, praktis, dan efektif berupa "Pengembangan Flipbook Digital 'Sahabat Pancasila' Berbasis Value-Reflective Pedagogy (VRP) untuk Siswa Kelas IV SDN Kemayoran 2". Perancangan media "Sahabat Pancasila" ini diarahkan untuk menyediakan instrumen instruksional baru bagi peneliti maupun pendidik dalam menumbuhkan kecerdasan empati, memicu perilaku prososial, serta mengoptimalkan pemahaman nilai-nilai Sila Kedua Pancasila di sekolah dasar melalui siklus refleksi nilai yang kontekstual dan humanis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sekuensial, meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) (Okpatrioka, 2023; Rahayu, 2025). Pendekatan pengembangan ini diselaraskan dengan kebutuhan penyusunan materi berbasis pemecahan masalah kontekstual (Rustamana dkk., 2024). Seluruh rancangan prosedur instruksional ini dikembangkan secara sistematis guna melahirkan produk bahan ajar baru yang valid sekaligus efektif untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Kemayoran 2, Bangkalan, dengan melibatkan subjek 19 siswa kelas IV. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan respons empati dan keaktifan sosial siswa dalam interaksi antar-teman di kelas masih memerlukan stimulasi serta penguatan lebih lanjut.

Rangkaian pengambilan data utama dan pengamatan aktivitas pembelajaran dilaksanakan pada Kamis, 21 Mei 2026. Prosedur riset diawali dari fase analisis dan perancangan berupa identifikasi kebutuhan afektif di kelas, penyiapan media *Flipbook* Digital "Sahabat Pancasila", serta penyusunan Modul Ajar materi Sila Kedua berbasis kerangka kerja *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah (Mujtahidin, 2025; Poto & Rusmawan, 2026).

Tahap pelaksanaan tindakan (*Implementation*) mengintegrasikan konten *flipbook* ke dalam tiga pilar penumbuhan nilai moral secara bertahap, yaitu *Value Feel* melalui stimulus komik cerita tantangan kasus, *Value Find* melalui penalaran makna filosofis simbol Rantai Emas, dan *Value Flow* melalui perwujudan komitmen tindakan nyata di kelas. Secara bersamaan, tahap pengamatan (*observing*) dilakukan oleh rekan sejawat selaku observer untuk merekam respon perilaku siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap *Evaluate* untuk menganalisis keberhasilan produk secara

menyeluruh.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, lembar observasi aktivitas belajar, angket respons siswa, dan rubrik penilaian formatif. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengukur kelayakan media melalui kuesioner terstruktur dengan total 10 butir pernyataan skala Likert berbobot skor 1 sampai 4. Sebaran butir instrumen tersebut dikomposisikan ke dalam tiga komponen validasi, yaitu aspek materi sebanyak 3 butir, aspek media sebanyak 5 butir, dan aspek bahasa sebanyak 2 butir.

Teknik analisis data menggunakan metode campuran (*mixed methods*) secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Data kualitatif dari observasi dan catatan lapangan diolah melalui reduksi data untuk mendeskripsikan perubahan perilaku empati siswa secara mendalam selama proses pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif berupa angka persentase kelayakan produk dihitung menggunakan rumus analisis data dengan total skor maksimal ideal instrumen sebesar 40. Efektivitas pencapaian perkembangan sikap afektif siswa dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan klasikal

berdasarkan rubrik penilaian formatif dan lembar observasi lapangan. Target keberhasilan tindakan ditetapkan minimal sebesar 80% dari keseluruhan siswa kelas IV mampu mencapai kriteria perkembangan sikap minimal pada kategori "Baik" atau "Sangat Baik".

Analisis Kelayakan Pengembangan Media

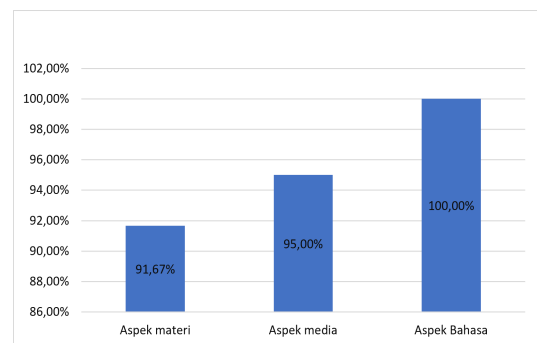
Uji kelayakan produk bahan ajar dilakukan melalui penilaian terstruktur oleh para ahli sebelum media pembelajaran diimplementasikan secara nyata di dalam ruang kelas. Proses validasi ini menggunakan instrumen kuesioner terstruktur dengan total sepuluh butir pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert berbobot skor satu sampai empat. Penilaian tersebut dikomposisikan ke dalam tiga komponen kelayakan utama, yaitu aspek materi sebanyak 3 butir, aspek media sebanyak 5 butir, dan aspek bahasa sebanyak 2 butir. Akumulasi keseluruhan skor maksimal ideal dari instrumen evaluasi ahli ini adalah sebesar 40, di mana hasil persentase pencapaian dari masing-masing komponen validasi disajikan secara terperinci pada Tabel 1.

Table 1. Hasil capaian validasi ahli

No.	Komponen kelayakan	Jumlah butir pernyataan	Persentase capaian	Kriteria kualitatif
1.	Aspek materi	3	91,67%	Sangat layak / valid
2.	Aspek media	5	95,00%	Sangat layak / valid
3.	Aspek Bahasa	2	100,00%	Sangat layak / valid
	Rata-rata keseluruhan	10	95,56%	Sangat layak / valid

Data empiris yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa aspek kelayakan materi memperoleh persentase sebesar 91,67%, aspek kelayakan media sebesar 95,00%, dan aspek kelayakan bahasa mencapai persentase mutlak sebesar 100,00%. Akumulasi dari ketiga komponen tersebut menghasilkan rata-rata persentase kelayakan produk secara keseluruhan sebesar 95,00%, yang berada pada kriteria sangat layak atau valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain penilaian kuantitatif tersebut, peneliti juga melakukan rekonstruksi minor terhadap produk berdasarkan

komentar kualitatif dari ahli, yang meliputi penyesuaian kontras warna ilustrasi cerita dan penyelarasan istilah bahasa agar lebih adaptif bagi perkembangan anak usia sekolah dasar. Intervensi dinilai siap diujicobakan pada kelas IV karena seluruh elemen media, kebahasaan, dan substansi materi penguatan nilai moral di dalamnya dinyatakan memenuhi prinsip kelayakan akademis. Visualisasi mengenai sebaran nilai capaian validasi dari ketiga ranah evaluasi tersebut secara grafis ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram capaian validasi ahli

Kelayakan Penerapan Produk pada Uji Coba Pemakaian

Analisis kelayakan penerapan media digital pada uji coba pemakaian di dalam kelas diukur melalui empat indikator capaian utama berdasarkan kondisi riil di lingkungan sekolah. Indikator tersebut meliputi respon

kedekatan emosional siswa selama proses belajar, tingkat kepraktisan tata kelola media oleh peneliti selaku praktisi, efektivitas aktivitas belajar, serta hasil akhir perkembangan sikap. Seluruh data kuantitatif tersebut diperoleh secara melekat di lapangan melalui pengamatan partisipatif bersama teman sejawat selaku *observer* serta pengisian kuesioner respon pasca-tindakan.

Pengondisian instrumen evaluasi lapangan ini ditujukan untuk mengonfirmasi sejauh mana media *flipbook* digital yang dikembangkan mampu beradaptasi dengan karakteristik psikologis dan kebutuhan afektif siswa kelas IV. Melalui teknik penarikan kesimpulan berbasis persentase capaian empiris, efisiensi dari implementasi perangkat instruksional ini dapat dipetakan secara objektif. Hasil rekapitulasi data empiris dari implementasi pengembangan di lapangan secara ringkas disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

Table 2. Hasil data empiris penerapan media di lapangan

No.	Indikator capaian	Hasil	Kriteria
	kelayakan penerapan	persentase	kualitatif

1. Respon Kedekatan Emosional (Kemenarikan Media)	97,50%	Sangat Menarik
2. Kepraktisan Tata Kelola Media oleh Peneliti	97,00%	Sangat Mudah
3. Efektivitas Aktivitas Belajar Siswa	91,80%	Sangat Efektif
4. Ketuntasan Klasikal Perkembangan Sikap Afektif	90,47%	Sangat Baik

Penerapan Tujuh Sintaks Pedagogi Refleksi Nilai di Kelas

Penyusunan langkah instruksional dalam uji coba pemakaian ini dirancang secara terstruktur untuk mengonversi nilai moral universal menjadi tindakan riil di dalam ruang kelas IV. Peneliti mengawali tahap inti pembelajaran melalui sintaks kesatu yaitu orientasi nilai (*value orientation*) dengan mengarahkan perhatian peserta didik untuk mengakses *flipbook* digital "Sahabat Pancasila" menggunakan gawai masing-masing secara mandiri, lalu menyimak penjelasan tata cara pemanfaatan buku digital pada Halaman IV termasuk instruksi memindai kode QR untuk membaca berita kisah nyata dan mengakses gim edukasi. Selanjutnya, siswa diarahkan membaca kisah pengenalan tokoh

Bimo pada Halaman VI dan Laras pada Halaman VII untuk mendalami karakter naratif, yang kemudian disusul oleh penyampaian analogi menarik dari peneliti saat membuka Halaman 1 mengenai kekuatan super "Empati" di dalam hati yang harus diaktifkan bersama. Melalui rangsangan ilustrasi tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan pemantik mengenai perbedaan antara sekadar berucap kasihan di dalam hati dengan tindakan nyata menolong teman yang kesusahan, di mana siswa secara bergantian merespons pertanyaan secara sopan hingga akhirnya diarahkan untuk membuka Halaman 2, 3, dan 4 guna mengaitkan nilai empati dengan lambang negara Sila Kedua Pancasila sekaligus memotivasi siswa agar bersiap memakai jubah "Pahlawan Kebaikan" sebelum memasuki petualangan cerita.

Pembelajaran kemudian berlanjut pada sintaks kedua yaitu eksplorasi realitas (*reality exploration*), di mana peserta didik membaca cerita fiksi tentang kemalangan Doni yang kehilangan pensil serta meja dicoret pada Halaman 5, serta kisah menolong Rian yang kesulitan membawakan tas berat pada

Halaman 6 secara mandiri. Guna memperluas literasi digital, siswa memindai kode QR atau mengklik tautan berita pada Halaman 7 untuk menelaah artikel kisah nyata dua anak sekolah dasar yang tulus membantu sahabat disabilitas berkursi roda, lalu beralih ke Halaman 8 dan 9 untuk menonton video YouTube mengenai kisah nyata inspiratif ketulusan pahlawan cilik Pison Kogoya dari Papua yang menyumbangkan celengannya, di mana peneliti mendampingi siswa untuk mencermati esensi masalah atau konflik serta tindakan sosial peduli sesama dari seluruh rangkaian cerita tersebut. Setelah mengamati berbagai realitas sosial, siswa memasuki sintaks ketiga yaitu refleksi nilai (*value reflection*) dengan membuka Halaman 10 yang bertajuk "Mengalirkan Kebaikan di Dalam Hati" dan Halaman 11 bertajuk "Ayo Renungkan", lalu peneliti memandu diskusi interaktif lewat pertanyaan pemantik tentang pengalaman pribadi siswa dalam menolong sesama yang sedang kesulitan, sehingga peserta didik secara bergantian menceritakan pengalaman emosional mereka dan saling bertukar pandangan mengenai

makna moral dari kisah yang telah dipelajari.

Tahap pematangan konsep moral ini kemudian dikonsolidasikan melalui sintaks keempat yaitu konstruksi makna nilai (*value meaning construction*), di mana peserta didik membuka Halaman 12 dan 13 pada *flipbook* yang berjudul "Dari Hati ke Pancasila" untuk dibimbing oleh peneliti dalam mengaitkan nilai empati dan sikap saling menolong dengan simbol Rantai Emas pada Sila Kedua Pancasila. Pada tahapan ini, siswa mencermati penjelasan visual untuk membangun pemahaman filosofis bahwa mata rantai berbentuk kotak melambangkan laki-laki dan bulat melambangkan perempuan yang menyatu erat mengejawantahkan persatuan antarmanusia tanpa membedakan, lalu pendidik memberikan penegasan karakter bahwa dengan memiliki rasa empati yang mendalam berarti siswa telah mengamalkan nilai kemanusiaan yang adil dan beradab dalam kehidupan sehari-hari.

Dimensi emosional dan keterampilan kerja sama siswa dipadukan secara kolaboratif pada sintaks kelima yaitu apresiasi nilai (*value appreciation*), di mana peneliti

membagi kelas ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk memulai misi kepedulian dengan membuka Halaman 14 yang berjudul "Di mana Aisyah Hari Ini?". Siswa mengamati ilustrasi situasi mengenai tokoh Aisyah yang sedang sakit demam, lalu peneliti memantik kesadaran sosial kelompok melalui pertanyaan reflektif tentang apa yang akan terjadi di kelas jika semua anak bersikap acuh tak acuh dan mengabaikan teman yang sakit, sehingga setelah mendiskusikan dampaknya, setiap kelompok berkolaborasi melakukan "Misi Rahasia" pada Halaman 15 dengan menuliskan kartu ucapan doa kesembuhan yang kreatif untuk Aisyah pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disediakan.

Seterusnya, sintaks keenam yaitu aktualisasi nilai (*value enactment*) dilaksanakan untuk menguji ketajaman respon moral harian peserta didik, di mana siswa bersama kelompoknya membuka Halaman 16 bertajuk "Aku Anak yang Beradab!" untuk mendiskusikan contoh perilaku sopan santun harian seperti mengucapkan kata tolong, terima kasih, maaf, dan larangan mengejek teman. Peserta didik kemudian beralih

membuka Halaman 17 guna mencermati ilustrasi studi kasus pertama tentang teman yang mengalami musibah sepatu rusak, lalu peneliti meminta siswa menentukan pilihan tindakan menolong yang paling tepat dan menunjuk salah satu anak secara acak untuk menyatakan pendapat beserta alasan logisnya. Aktivitas pengujian empati ini diperdalam dengan membuka Halaman 18 mengenai studi kasus kedua tentang teman yang kehilangan uang saku, di mana peneliti kembali meminta peserta didik memikirkan solusi terbaik lalu menunjuk siswa yang berbeda untuk berdiri mengekspresikan keputusan moral mereka secara berani di depan kelas.

Rangkaian pembelajaran akhirnya ditutup secara eksperiensial pada sintaks ketujuh yaitu rekonstruksi nilai (*value reconstruction*), di mana setiap anak secara mandiri mengisi lembar "Jendela Refleksi" pada LKPD di Halaman 19 dengan melingkari atau mewarnai emoji yang mewakili perasaan mereka setelah mengikuti seluruh aktivitas. Siswa kemudian menyiapkan gawai mereka untuk memindai kode QR atau mengklik tautan permainan pada Halaman 20

bertajuk "Tantangan Final Pahlawan Empati" guna menyelesaikan kuis evaluasi digital akhir secara mandiri. Setelah evaluasi digital selesai, peneliti mengalihkan perhatian kelas pada media konvensional "Pohon Empati" di depan kelas dan membagikan potongan kertas origami berwarna-warni, di mana setiap siswa menuliskan satu tindakan kebaikan atau empati riil yang sudah pernah mereka lakukan lalu maju secara bergantian untuk menggantungkannya di ranting pohon tersebut. Tepat setelah menggantungkan origami kebaikan, peneliti langsung memberikan apresiasi instan berupa penempelan Lencana Kertas "Pahlawan Empati" di dada baju siswa beserta pemberian sebuah Permen Milkita sebagai hadiah manis, sebelum akhirnya siswa kembali ke tempat duduk dengan gembira untuk membuka Halaman 21 dan menuliskan "Janji Kebaikan Kecilku" sebagai draf komitmen tindakan empati baru yang akan mereka terapkan secara konsisten di masa depan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji kelayakan pengembangan produk bahan ajar berupa *flipbook*

digital *Sahabat Pancasila* berbasis *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kemayoran 2 diukur melalui dua tahap evaluasi utama. Tahap pertama merupakan uji kelayakan produk berdasarkan penilaian teoritis oleh para ahli (*expert judgment*) yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa guna memastikan validitas akademis media sebelum diimplementasikan di lapangan. Tahap kedua merupakan analisis data empiris hasil uji coba pemakaian nyata di dalam kelas untuk mengukur tingkat kepraktisan tata cara penggunaan media oleh peneliti serta efektivitasnya terhadap peningkatan aktivitas belajar dan perkembangan sikap afektif empati siswa.

Data empiris yang diperoleh dari lapangan membuktikan efikasi yang tinggi dari penggunaan media inovatif ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tingkat sekolah dasar. Pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara simultan selama proses uji coba pemakaian produk untuk memetakan kualitas intervensi secara objektif berdasarkan kondisi riil di sekolah. Evaluasi lapangan ini dijabarkan ke dalam

empat indikator capaian utama, yang meliputi respon kedekatan emosional siswa selama proses belajar, tingkat kepraktisan tata kelola media oleh peneliti selaku praktisi, efektivitas aktivitas belajar siswa, serta hasil akhir perkembangan sikap afektif mereka.

Indikator pertama yaitu respon kedekatan emosional siswa terhadap kemenarikan *flipbook* digital *Sahabat Pancasila* memperoleh persentase capaian yang sangat tinggi yaitu sebesar 97,50% yang menempatkannya pada kriteria *sangat menarik*. Angka ini merepresentasikan bahwa visualisasi naratif dan fitur interaktif di dalam buku mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta keterikatan psikologis siswa secara intens. Indikator kedua mengenai tingkat kepraktisan tata kelola media oleh peneliti berdasarkan lembar angket tanggapan rekan sejawat selaku *observer* mendapatkan respon positif sebesar 97,00% dengan kriteria memenuhi indeks *sangat mudah* untuk diterapkan. Hal ini membuktikan bahwa perangkat instruksional dan 7 sintaks pedagogi refleksi nilai yang dirancang di dalam modul ajar memiliki operasionalisasi yang

fleksibel dan tidak menyulitkan praktisi saat mengelola situasi kelas.

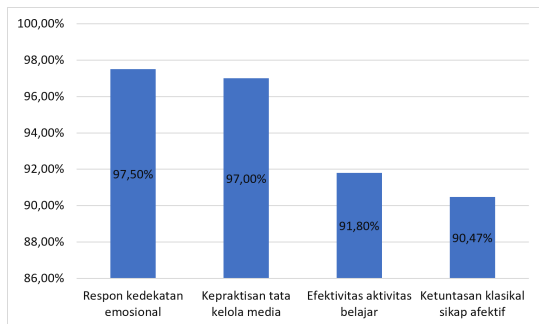
Indikator ketiga berkaitan dengan efektivitas aktivitas belajar siswa selama proses implementasi tindakan di dalam kelas IV. Berdasarkan rekapitulasi lembar observasi aktivitas yang diisi oleh rekan sejawat, keterlaksanaan aktivitas belajar siswa menyentuh angka persentase sebesar 91,80% atau bermakna *sangat efektif* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingginya partisipasi aktif ini didorong oleh struktur *flipbook* yang memposisikan siswa sebagai agen aktif melalui tantangan kasus, sehingga meminimalkan dominasi satu arah dari pendidik dan menstimulasi interaksi sosial yang sehat antarteman sebaya.

Hasil evaluasi formatif melalui instrumen tes skala sikap secara klasikal menunjukkan adanya transformasi perilaku yang sangat signifikan pada diri peserta didik. Instrumen yang terdiri atas 10 butir pernyataan ini diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) tindakan dilakukan. Berdasarkan data awal sebelum intervensi diterapkan (*pretest*), sebaran sikap empati siswa yang berada pada kategori *sangat*

baik hanya berjumlah 2 orang (10,53%), kategori *baik* sebanyak 12 orang (63,16%), dan kategori *kurang* mencapai 5 orang (26,31%). Kondisi awal yang rendah ini dipengaruhi oleh ketergantungan kelas pada bahan ajar konvensional yang bersifat kering dan murni teoritis, sehingga memicu munculnya hambatan bagi anak dalam menginternalisasikan nilai karakter ke dalam tindakan nyata.

Implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis nilai ini memicu lonjakan performa afektif yang drastis pada data pasca-tindakan (*posttest*). Jumlah siswa yang berada pada kategori sikap *sangat baik* meningkat pesat menjadi 17 orang (89,47%), kategori *baik* tersisa 2 orang (10,53%), serta tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori *kurang* maupun *sangat kurang* (0%). Akumulasi akhir ini menghasilkan persentase ketuntasan klasikal perkembangan sikap afektif siswa sebesar 90,47%, yang berarti telah melampaui target keberhasilan tindakan minimal yang ditetapkan sebesar 80% dari keseluruhan jumlah siswa di kelas IV. Seluruh hasil rekapitulasi data pengamatan aktivitas belajar dan peningkatan sikap afektif

siswa dari sebelum hingga sesudah tindakan secara visual ditunjukkan melalui diagram batang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram hasil rekapitulasi penerapan lapangan

Keseluruhan capaian kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari uji coba pemakaian lapangan ini memberikan konfirmasi empiris bahwa produk yang dikembangkan memenuhi syarat efektivitas instruksional secara menyeluruh. Transformasi positif pada respon emosional, aktivitas, hingga lonjakan indikator sikap afektif peserta didik menegaskan kelayakan operasional perangkat di ruang kelas IV. Temuan-temuan berbasis data empiris lapangan ini selanjutnya memerlukan analisis teoretis yang mendalam guna membedah mekanisme psikologis dan pedagogis yang melandasi keberhasilan intervensi bahan ajar digital tersebut.

Pengembangan *flipbook* digital *Sahabat Pancasila* berbasis *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan sikap empati siswa kelas IV di UPTD SDN Kemayoran 2. Keberhasilan intervensi ini ditunjukkan oleh lonjakan persentase ketuntasan klasikal sikap afektif siswa dari data awal sebelum tindakan sebesar 10,53% menjadi 89,47% pada evaluasi pasca-tindakan. Transformasi perilaku prososial yang drastis ini melandasi bukti bahwa integrasi antara media visual digital yang interaktif dan kerangka kerja pedagogi refleksi nilai mampu melampaui keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung berorientasi kognitif normatif semata. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek penerima informasi pasif, melainkan distimulasi untuk mengonstruksi makna moral kemanusiaan melalui keterlibatan emosional yang mendalam.

Kelebihan mekanis dari perangkat *flipbook* digital ini terletak pada kemampuannya dalam menyajikan stimulasi multisensori yang adaptif terhadap karakteristik perkembangan anak pada fase operasional konkret. Melalui perpaduan teks naratif,

ilustrasi visual kaya warna, serta integrasi teknologi kode QR menuju artikel berita nyata dan video YouTube, konsep abstrak dari Sila Kedua Pancasila dapat diwujudkan menjadi fenomena sosial yang dekat dengan nalar anak. Visualisasi pahlawan cilik yang tulus membantu sahabat disabilitas atau menyumbangkan tabungan pribadinya berhasil menyentuh pilar *Value Feel*, yang memicu respon kedekatan emosional siswa hingga mencapai indeks persentase sebesar 97,50%. Keterikatan afektif ini menjadi modal psikologis penting bagi siswa untuk menumbuhkan kepekaan sosial, sehingga mereka dapat merasakan distress emosional orang lain dan terdorong untuk memberikan respon menolong secara spontan di lingkungan sekolah.

Aktivitas refleksi yang terstruktur melalui implementasi 7 sintaks pedagogi refleksi nilai di kelas memegang peranan krusial dalam mengunci konsistensi perubahan sikap peserta didik. Proses dialektika yang dipandu oleh peneliti mulai dari tahapan orientasi nilai hingga rekonstruksi nilai memaksa siswa untuk melakukan evaluasi diri secara jujur mengenai kualitas moral mereka

sendiri. Penggunaan media konvensional pendukung berupa *Pohon Empati* pada akhir siklus pembelajaran bertindak sebagai ruang aktualisasi fisik yang menjembatani draf komitmen tertulis siswa menjadi aksi nyata yang dihargai oleh ekosistem kelas. Integrasi metode campuran ini berhasil menciptakan iklim kelas yang humanis dan kolaboratif, yang secara empiris terbukti lewat indeks efektivitas aktivitas belajar siswa sebesar 91,80% serta kemudahan tata kelola instruksional oleh praktisi yang menyentuh angka 97,00%. Penemuan lapangan ini menegaskan bahwa rekayasa bahan ajar digital yang dirancang secara tematik-reflektif sangat urgen untuk direplikasi dalam skala yang lebih luas guna memitigasi isu degradasi afektif anak di era digital. Pemanfaatan serta diseminasi lebih lanjut mengenai media flipbook digital Sahabat Pancasila ini dapat diakses dengan menghubungi penulis melalui korespondensi email mujtahidin@trunojoyo.ac.id.

D. Kesimpulan

Pengembangan media bahan ajar berupa *flipbook* digital *Sahabat*

Pancasila berbasis *Value-Reflective Pedagogy* (VRP-3F) terbukti secara sah menghasilkan produk inovatif yang valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan pada kelas IV di UPTD SDN Kemayoran 2. Kualitas teoritis dari media ini ditunjukkan oleh perolehan rata-rata persentase kelayakan dari para ahli sebesar 95,56% yang menempatkannya pada kriteria sangat layak. Keterterimaan operasional di ruang kelas juga dikonfirmasi sangat tinggi melalui pencapaian indikator respon kemenarikan produk sebesar 97,50% serta indeks kepraktisan tata kelola instruksional oleh peneliti yang menyentuh angka 97,00% dengan kriteria sangat mudah.

Implementasi terstruktur dari tujuh sintaks pedagogi refleksi nilai di dalam kelas teruji secara empiris memberikan dampak transformatif yang masif terhadap penguatan dimensi afektif peserta didik. Intervensi berbasis muatan cerita kontekstual dan aktivitas refleksi diri ini berhasil memicu lonjakan ketuntasan klasikal perkembangan sikap empati siswa secara signifikan dari data awal sebesar 10,53% menjadi 90,47% pada evaluasi akhir. Hasil rekapitulasi data lapangan

tersebut menegaskan bahwa integrasi antara bahan ajar digital interaktif dan siklus penumbuhan nilai moral mampu melampaui target keberhasilan minimal yang ditetapkan serta menjadi solusi solutif untuk mengoptimalkan pemahaman nilai Sila Kedua Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amni, S., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan e-book berbantuan aplikasi heyzone flipbooks untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Pancasila di kelas III SD. *Jurnal Edu Research*, 6(1), 2135-2147.
- Az Zahra, T., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615-623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>
- Cahyo, H. D., Sumantri, M. S., & Zakiah, L. (2023). Profil Pelajar Pancasila dalam menanamkan sikap empati siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1939-1947.
- Kholis, N., Indriharta, L., Sholeh, M.,

- Remanita, Y., & Salamah, A. B. (2025). Emotional learning and neuroeducative principles for empathy development: A phenomenological study. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 248-272.
<https://doi.org/10.23971/muallimun.v5i2.10828>
- Mujtahidin. (2025). Value–reflective pedagogy (VRP–3F): A conceptual framework for Pancasila-based reflective-value learning. *Widyagogik*, 13(3), 257-275.
- Muthohharoh, S., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2024). Pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi gotong royong kelas IV SD Negeri Secang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1930-1937.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Poto, C. N. A., & Rusmawan. (2026). Pengembangan modul ajar Pendidikan Pancasila berbasis PBL untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 48-56.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ridiyanto, & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interactive flipbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 623-637.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60-69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Solihudin, M., & Ismiyanti, Y. (2026). Pengembangan buku cerita digital berbasis nilai empati untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).

Sonia, G., Heldayani, E., & Fakhrudin, A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis flip builder pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN kelas IV SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).

Utami, N. P. A., & Sanjaya, D. B. (2025). Civic education as a development of character education for elementary school students. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 89-97. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.95784>