

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK BREBASIS RADEC PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR KOTA PADANG

Dwi Athana Suherman¹, Fikhen Tri Wulandari², Mansurdin³, Hasmal Bungsu Ladiva⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: dwiathana09@gmail.com

Article History

Received: 28-06-2026

Revision: 22-07-2026

Accepted: 26-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. Pancasila Education learning in elementary schools still faces limitations in the use of interactive digital teaching materials and is able to encourage active student involvement. This study aims to develop valid, practical, and effective RADEC-based Flipbook teaching materials for Pancasila Education learning in fifth grade elementary schools. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN 02 Indarung, SDN 12 Padang Besi, and SD Semen Padang. Product validity was assessed by material, language, and media experts, while practicality was measured through teacher and student responses. Effectiveness was analyzed based on the increase in learning outcomes through a comparison of pre-test and post-test using N-Gain. The results showed that the RADEC-based Flipbook teaching materials obtained a validity of 93% with a very valid category, teacher practicality of 95.83%, and student practicality of 92.44% with a very practical category. The average N-Gain value of 0.776 indicates high effectiveness. Thus, the RADEC-based Flipbook teaching material is suitable for use in supporting interactive Pancasila Education learning that is oriented towards active student involvement.

Keywords: Teaching Materials, Flipbook, RADEC, Pancasila Education, Elementary School.

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar digital yang interaktif dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Indarung, SDN 12 Padang Besi, dan SD Semen Padang. Validitas produk dinilai oleh ahli materi, bahasa, dan media, sedangkan kepraktisan diukur melalui respons guru dan peserta didik. Efektivitas dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui perbandingan *pre-test* dan *post-test* menggunakan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC memperoleh validitas sebesar 93% dengan kategori sangat valid, praktikalitas guru sebesar 95,83%, dan praktikalitas peserta didik sebesar 92,44% dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,776 menunjukkan efektivitas yang tinggi. Dengan demikian, bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Flipbook*, RADEC, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

How to Cite: Suherman, D. A., Wulandari, F. T., Mansurdin., & Ladiva, H. B. (2026). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis RADEC pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Kota Padang. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2781-2792. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6781>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta menentukan kemajuan suatu bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik. Sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi perlu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik (Ananda et al., 2025). Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti penggunaan strategi pembelajaran yang kurang variatif, dominannya metode ceramah, serta terbatasnya inovasi dalam penyediaan sumber belajar (Gunawan & Bedi, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung konvensional.

Tuntutan tersebut semakin relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang didukung oleh pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*) melalui pengembangan potensi peserta didik secara holistik (Rahmawati et al., 2025). Kurikulum Merdeka juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik serta responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik mereka (Nisa & Ladiva, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya memperbarui metode mengajar, tetapi juga menyediakan bahan ajar yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, kolaboratif, dan kontekstual.

Kebutuhan tersebut menjadi semakin penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi juga membentuk karakter dan membantu peserta didik memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sarinaldi & Wulandari, 2025). Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat pembelajaran yang kontekstual dan sumber belajar yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik (Suherman et al., 2024). Bahan ajar memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan tersebut karena dapat menyajikan materi secara sistematis sekaligus membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap (Arruan et al., 2025).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, dalam praktiknya, sumber belajar masih banyak didominasi oleh buku paket dan lembar kerja siswa sehingga

pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik (Habibullah & Suyanti, 2024). Hasil observasi di SD Semen Padang, SDN 02 Indarung, dan SDN 12 Padang Besi pada Januari 2026 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak menggunakan bahan ajar cetak dan metode ceramah. Meskipun guru telah menggunakan media visual, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi konseptual, sementara minat dan keterlibatan mereka terlihat lebih baik ketika materi disajikan melalui media visual yang menarik. Temuan ini memperlihatkan kebutuhan terhadap bahan ajar digital yang tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar digital berbasis *Flipbook*. *Flipbook* mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel (Ningrat et al., 2025). Penggunaan *Flipbook* juga berpotensi mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik (Anastasia & Mansurdin, 2025). Meskipun demikian, penggunaan *Flipbook* sebagai media digital belum secara otomatis menjamin terjadinya pembelajaran yang aktif dan bermakna. Bahan ajar digital perlu dipadukan dengan model pembelajaran yang memiliki tahapan sistematis untuk mengarahkan peserta didik dalam memahami, mendiskusikan, menjelaskan, dan menghasilkan sesuatu berdasarkan materi yang dipelajari.

Dalam konteks tersebut, model RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) menjadi relevan karena mengorganisasi proses belajar melalui aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menjelaskan, dan menciptakan karya (Rahayu et al., 2024). Berdasarkan kajian terdahulu, penelitian mengenai *Flipbook* umumnya menekankan pemanfaatan multimedia digital untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan belajar, sedangkan kajian mengenai RADEC lebih banyak menyoroti penerapan sintaks pembelajaran aktif. Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Flipbook* dengan model RADEC dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama berdasarkan kebutuhan nyata beberapa sekolah dasar di Kota Padang, masih terbatas. Dengan demikian, *research gap* penelitian ini terletak pada belum optimalnya integrasi antara bahan ajar digital multimodal dan model pembelajaran yang secara sistematis mengarahkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar di Kota Padang. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi karakteristik *Flipbook* sebagai bahan ajar digital multimodal dengan sintaks RADEC dalam satu perangkat pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara aktif, interaktif, mandiri, dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan bahan ajar digital, tetapi juga menawarkan inovasi pembelajaran yang menghubungkan teknologi digital dengan tahapan pembelajaran sistematis untuk membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Menurut Sugiyono (2019), penelitian pengembangan merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Maydiantoro, 2021).

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pengguna melalui analisis kebutuhan guru, peserta didik, dan kurikulum. Analisis dilakukan di SD Semen Padang, SDN 02 Indarung, dan SDN 12 Padang Besi. Hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih didominasi bahan ajar konvensional dan belum sepenuhnya berbentuk interaktif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Tahap *design* dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar berdasarkan sintaks RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*), merancang struktur dan tampilan *Flipbook*, serta menentukan materi, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang akan dimuat dalam produk.

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, kualitas tampilan dan media, serta ketepatan penggunaan bahasa. Hasil penilaian dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Produk yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi kemudian dipersiapkan untuk tahap uji coba.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Uji coba melibatkan peserta didik sebagai subjek pengguna produk dan guru kelas sebagai pengguna serta pemberi penilaian terhadap kepraktisan bahan ajar. Desain uji coba efektivitas menggunakan rancangan *one-group pre-test-post-test*. Sebelum menggunakan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *Flipbook* berbasis RADEC melalui lima tahapan, yaitu *Read*, peserta didik membaca dan mempelajari materi; *Answer*, peserta didik menjawab pertanyaan pemantik; *Discuss*, peserta didik mendiskusikan jawaban dan pemahaman bersama teman; *Explain*, peserta didik menjelaskan hasil pemikiran atau diskusi; dan *Create*, peserta didik menghasilkan karya atau produk sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *post-test* dengan indikator kemampuan yang setara dengan *pre-test*. Perubahan skor antara *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar.

Selain pengujian efektivitas, praktikalitas produk juga dinilai melalui angket respons guru dan peserta didik setelah penggunaan bahan ajar. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan materi, keterlaksanaan aktivitas RADEC, serta kebermanfaatan *Flipbook* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengujian produk dilakukan melalui tiga tahap penilaian, yaitu validasi ahli untuk menguji kelayakan isi dan tampilan produk, uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan dan keterterapan produk, serta uji efektivitas untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan melalui analisis kebutuhan, penilaian validator, dan revisi produk. Evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi melalui analisis praktikalitas dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan kualitas akhir bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC yang dikembangkan. Instrumen penelitian terdiri atas angket validitas produk, angket praktikalitas guru, angket praktikalitas peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Angket validitas dan praktikalitas menggunakan skala Likert 1–5. Data validitas dan praktikalitas dianalisis dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus Purwanto (2017):

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

Kategori validitas dan praktikalitas produk ditentukan berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kategori kevalidan bahan ajar

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

Sumber: Modifikasi Riduwan & Sunarto dalam (Anastasia et al., 2025).

Tabel 2. Kategori kepraktisan bahan ajar

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

Sumber: Modifikasi Purwanto (2017)

Efektivitas bahan ajar dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Analisis dilakukan menggunakan skor N-Gain yang mengacu pada Anita et al. (2022) dengan rumus:

$$NGain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test} \times 100\%$$

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk menentukan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Tabel klasifikasi normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Anita et al., (2022)

Berdasarkan prosedur tersebut, produk dinyatakan memiliki kualitas yang baik apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi ahli, respons pengguna, serta peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital berupa *Flipbook* berbasis model RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Produk yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Pancasila yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, video, dan aktivitas pembelajaran yang disusun berdasarkan tahapan RADEC. Pada tahap *Read*, peserta didik diarahkan untuk membaca dan memahami materi secara mandiri. Tahap *Answer* digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman awal melalui pertanyaan yang tersedia. Selanjutnya, peserta didik melakukan diskusi pada tahap *Discuss*, menjelaskan hasil pemikirannya pada tahap *Explain*, dan menghasilkan karya atau aktivitas sebagai bentuk penerapan pemahaman pada tahap *Create*. Dengan demikian, *Flipbook* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi digital, tetapi juga sebagai bahan ajar yang mengintegrasikan sumber belajar dengan tahapan aktivitas pembelajaran yang sistematis. Produk bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC dapat diakses melalui tautan berikut: <https://heyzine.com/flip-book/885b36b888.html>

Hasil Uji Validitas Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis RADEC

Produk yang dikembangkan dinilai oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media guna mengetahui kelayakan produk agar bisa diimplementasikan kepada peserta didik.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil uji validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan	93%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, bahan ajar *Flipbook* yang dikembangkan memperoleh rata-rata keseluruhan mencapai 93%, bahan ajar tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook* layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V.

Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis RADEC

Uji kepraktisan dilakukan untuk menilai sejauh mana bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC mudah digunakan, dipahami, dan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh guru dan peserta didik dari tiga sekolah yang menjadi lokasi uji coba. Hasil penilaian guru disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil kepraktisan guru

Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 02 Indarung	93,75%	Sangat Praktis
SDN 12 Padang Besi	96,87%	Sangat Praktis
SD Semen Padang	96,87%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	95,83%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, bahan ajar memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 95,83% dengan kategori sangat praktis. Tingginya skor tersebut menunjukkan bahwa produk dapat digunakan oleh guru tanpa memerlukan prosedur penggunaan yang rumit. Kepraktisan ini tidak hanya menunjukkan kemudahan akses terhadap bahan ajar digital, tetapi juga menunjukkan bahwa struktur materi dan aktivitas pembelajaran dalam *Flipbook* dapat diintegrasikan dengan tahapan RADEC secara relatif mudah dalam proses pembelajaran.

Perbedaan skor antar sekolah juga relatif kecil, yaitu berada pada rentang 93,75% hingga 96,87%. Temuan ini menunjukkan bahwa kepraktisan produk cenderung konsisten meskipun digunakan pada tiga lingkungan sekolah yang berbeda. Dengan demikian, produk tidak hanya praktis pada konteks pengembangan tertentu, tetapi memiliki potensi untuk diterapkan pada konteks pembelajaran sekolah dasar yang memiliki karakteristik serupa. Hasil ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Flipbook* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan fleksibel (Anastasia & Mansurdin, 2025).

Tabel 6. Rekapitulasi hasil kepraktisan peserta didik

Sekolah	Persentase	Kategori
SDN 02 Indarung	88,29%	Sangat Praktis
SDN 12 Padang Besi	97,61%	Sangat Praktis
SD Semen Padang	91,44%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	92,44%	Sangat Praktis

Rata-rata kepraktisan berdasarkan respons peserta didik mencapai 92,44% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan bahan ajar dengan baik dan memberikan respons positif terhadap penyajian materi dalam format digital. Tingginya kepraktisan tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik *Flipbook* yang memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas pembelajaran yang lebih variatif. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan materi dalam bentuk bacaan, tetapi juga mengikuti aktivitas yang sesuai dengan tahapan *Read, Answer, Discuss, Explain*, dan *Create*.

Jika dibandingkan dengan hasil penilaian guru, skor kepraktisan peserta didik sedikit lebih rendah, tetapi tetap berada pada kategori sangat praktis. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan produk dari perspektif guru dan peserta didik tidak sepenuhnya identik. Guru lebih banyak menilai kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran dan kemudahan implementasinya, sedangkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi dan aktivitas yang tersedia. Namun, konsistensi kategori penilaian dari kedua kelompok menunjukkan bahwa *Flipbook* berbasis RADEC dapat diterima oleh pengguna utama dalam proses pembelajaran.

Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang mengembangkan bahan ajar *Flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif, terutama dalam hal peningkatan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang lebih visual dan fleksibel (Anastasia & Mansurdin, 2025). Namun, penelitian ini menawarkan perbedaan pada integrasi *Flipbook* dengan model RADEC. Penelitian terdahulu mengenai *Flipbook* cenderung menekankan aspek digitalisasi dan multimedia bahan ajar, sedangkan produk dalam penelitian ini secara khusus mengaitkan setiap aktivitas dalam bahan ajar dengan tahapan pembelajaran RADEC. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga memiliki struktur pedagogis yang mendorong aktivitas membaca, berpikir, berdiskusi, mengomunikasikan pemahaman, dan menghasilkan karya.

Hasil Uji Efektivitas Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis RADEC

Efektivitas bahan ajar dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Analisis dilakukan menggunakan nilai *N-Gain* untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC.

Tabel 7. Rekapitalitas hasil efektivitas peserta didik

Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kategori
SDN 02 Indarung	21	0.827	Sangat Efektif
SDN 12 Padang Besi	18	0.782	Sangat Efektif
SD Semen Padang	21	0.719	Sangat Efektif
Rata-Rata Keseluruhan		0.776	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar **0,776** menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC berada pada kategori tinggi atau sangat efektif sesuai kriteria yang digunakan dalam penelitian. Peningkatan tertinggi diperoleh peserta didik di SDN 02 Indarung dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,827, sedangkan nilai terendah terdapat di SD Semen Padang

sebesar 0,719. Meskipun terdapat perbedaan capaian antarsekolah, seluruh nilai tetap berada pada kategori yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada ketiga lokasi penelitian.

Efektivitas produk dapat dipahami melalui keterkaitan antara karakteristik *Flipbook* dan tahapan RADEC. Penyajian materi secara visual membantu peserta didik memperoleh informasi awal, sedangkan tahapan *Answer* mendorong peserta didik mengolah informasi tersebut melalui pertanyaan. Selanjutnya, kegiatan *Discuss* dan *Explain* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji serta mengomunikasikan pemahamannya. Tahap *Create* kemudian mendorong peserta didik menerapkan pengetahuan melalui aktivitas atau karya. Rangkaian tersebut menjadikan proses belajar tidak berhenti pada penerimaan informasi, tetapi berlanjut pada proses pengolahan, komunikasi, dan penerapan pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahayu et al. (2024) yang menunjukkan bahwa model RADEC dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas bahan ajar digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik (Anastasia & Mansurdin, 2025). Akan tetapi, terdapat perbedaan penting dalam pendekatan pengembangannya. Penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan *Flipbook* sebagai media penyaji materi, sedangkan penelitian ini mengembangkan *Flipbook* sebagai bagian integral dari proses pembelajaran berbasis RADEC. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak hanya berkaitan dengan penggunaan format digital, tetapi juga dengan adanya desain aktivitas belajar yang mendorong peserta didik untuk membaca, menjawab, berdiskusi, menjelaskan, dan mencipta.

Secara keseluruhan, hasil kepraktisan dan efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC memiliki dua keunggulan utama. Pertama, produk mudah digunakan dan diterima secara positif oleh guru maupun peserta didik. Kedua, produk mampu mendukung peningkatan hasil belajar setelah digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat posisi penelitian bahwa inovasi bahan ajar digital akan lebih bermakna apabila tidak hanya berfokus pada tampilan multimedia, tetapi juga dirancang berdasarkan model pembelajaran yang memiliki tahapan pedagogis yang jelas. Dalam konteks ini, integrasi *Flipbook* dengan RADEC menjadi kontribusi utama penelitian karena menggabungkan fleksibilitas teknologi digital dengan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada konstruksi pengetahuan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik di tiga sekolah. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar *Flipbook* berbasis RADEC dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar ini pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi perlu terus dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21

REFERENSI

- Ananda, R., Regina, A., Zahra, H., & Aliati, M. (2025). Tantangan Pendidikan Dasar Masa Depan di Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 400–406.
- Anastasia, M., Reinita, Anita, Y., & Mansurdin. (2025). Validity and Practicality of Developing Heyzine Digital Interactive Flipbook Media in Teaching Pancasila Value Elements in Grade IV Elementary School. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 3352–3367.
- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, Arwin, & Masniladevi. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095.
- Arruan, Y. M., Sukmawati, & Haliq, A. (2025). *Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia yang Ideal dan Inovatif*. 10, 320–332.

- Gunawan, R., & Bedi, F. (2024). Menyikapi Tantangan Pendidikan di Indonesia: Solusi Inklusif Melalui Analisis Kebijakan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 213–219.
- Habibullah, M. R., & Suyanti, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas I MI. *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(2), 14–21.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 20–35.
- Ndare, N., Putera, R. F., Anita, Y., & Wulandari, F. T. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Ningrat, A. R., Anggraeni, P., & Setiawan, W. E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media Flipbook Digital Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia. *SAEE-Sebelas April Elementary Education*, 4(1), 110–127.
- Nisa, C., Ladiva, H. B., Walidi, A., & Mansurdin. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Learning tipe Scramble di Kelas V SDS PT BPP Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Edu Research*, 6(2), 1880–1888.
- Purwanto, M. N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Y., Luthfi, N., Herianingtyas, R., Jakarta, U. N., & Yogyakarta, U. N. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 1–16.
- Sarinaldi, R. P., Muhammadi, Reinita, & Wulandari, F. T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 818–831.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Suherman, A., Sekti, P. H., Hidayat, R., Akbar, G. M., Yusup, D. M., & Sutisna, M. (2024). Representasi Nilai-Nilai Karakter di Kampung Naga Sebagai Referensi Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *PANUNTUN: Jurnal Budaya, Pariwisata, Dan Ekonomi Kreatif*, 1(3), 140–146.