



## PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI PROFIL PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Renni Ramadhani Lubis<sup>1</sup>, Wina Mariana Parinduri<sup>2</sup>, Titin Rahmayanti Rambe<sup>3</sup>,  
Nurhamimah Rambe<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Maksum, Indonesia<sup>1,4</sup>  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, STKIP Al Maksum, Indonesia<sup>2,3</sup>

Surel: [renniramadhani@stkipalmaksum.ac.id](mailto:renniramadhani@stkipalmaksum.ac.id)

### ABSTRACT

*This research aims to develop a flipbook based educational game to foster the values of Pancasila student profiles. This research is research and development. This research uses the ADDIE development model. This research was carried out at SD IT Bintang Langkat. The subjects in this research were 20 class IV students. Data collection techniques are observation, questionnaires and tests. The data analysis used in this research is: (1) analysis of the feasibility of flipbook based educational games, (2) analysis of the effectiveness of flipbook based educational games. Based on the validation results, it is known that the material expert validation results with a percentage of 89.23% are categorized as very feasible. Linguist validation results with a percentage of 92.30% are categorized as very feasible. The media expert validation results with a percentage of 96.66% were categorized as very feasible. The results of expert practitioner validation with a percentage of 88.34% are categorized as very feasible. The results of the pretest revealed that 15 students completed and five students did not complete, the learning outcomes of the students who completed were a percentage of 55%. Meanwhile, the results of the posttest test showed that 17 students completed and 3 students did not complete, the learning outcomes of students who completed were 77%.*

**Keywords:** Educational Games, Flipbooks, Civics Learning, Pancasila Profile Values

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis flipbook untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Bintang Langkat. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) analisis kelayakan game edukasi berbasis flipbook, (2) analisis keefektifan game edukasi berbasis flipbook. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa Hasil validasi ahli materi dengan persentase 89,23% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa dengan persentase 92,30% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan persentase 96,66% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli praktisi dengan persentase 88,34% dikategorikan sangat layak. Hasil uji coba pretest diketahui bahwa 15 siswa yang tuntas dan lima siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 55%. Sedangkan hasil uji coba posttest diketahui bahwa 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 77%.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Flipbook, Pembelajaran PKN, Nilai-Nilai Profil Pancasila

Copyright (c) 2024 Renni Ramadhani Lubis<sup>1</sup>, Wina Mariana Parinduri<sup>2</sup>, Titin Rahmayanti Rambe<sup>3</sup>, Nurhamimah Rambe<sup>4</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [renniramadhani@stkipalmaksum.ac.id](mailto:renniramadhani@stkipalmaksum.ac.id)

HP : 081370482602

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 29 May 2024, Accepted 03 June 2024, Published 06 June 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini mempermudah para guru dalam memberikan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan telah adanya kemajuan pada bidang teknologi. Hal ini sejalan dengan Syabaini et al (2023) mengatakan bahwa kemajuan teknologi dan informasi menjadi kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan, disadari atau tidak dunia pendidikan harus beradaptasi dengan majunya suatu zaman. Dengan adanya kemajuan perkembangan zaman, guru juga dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini senada dengan Agustini (2020) mengatakan bahwa pembelajaran di abad-21 menuntut seorang guru yang mampu melakukan mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, sistematis, akurat dan tepat (Agustini, 2020).

Salah satu tuntutan guru yaitu mampu untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, guru diwajibkan membuat suasana kelas yang hidup dan menyenangkan (Rambe et al., 2023). Hal ini didukung oleh Lubis & Rambe (2021) mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas

(Wulandari et al., 2023).

Namun pada kenyataannya, guru belum mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Junaedi (2019) mengatakan bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru PKn kelas IV di SD IT Bintang Langkat diketahui bahwa guru belum mampu untuk membuat berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada nilai karakter yang ada pada diri siswa, rendahnya nilai-nilai moral siswa, siswa kurang peduli terhadap lingkungan sosial.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran PKN yaitu game edukasi. Hal ini sejalan dengan Permatasari et al (2022) mengatakan bahwa menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan siswa belajar salah satunya dengan *game edukasi*. Game edukasi merupakan permainan yang disertai pembelajaran dan media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman karena didukung dengan permainan menarik dan membuat siswa aktif (Novaliendry, 2013). Hal ini sejalan dengan Amalia et al (2022) mengatakan bahwa *game edukasi* yaitu *games* digital didesain agar kegiatan pengajaran, memakai teknologi secara multimedia interatif.

*Game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap

materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran (Windawati & Koeswanti, 2021). Dengan media pembelajaran game edukasi siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.

Penerapan game edukasi dalam kegiatan belajar juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, minat belajar dan hasil belajar siswa (Mufidah & Lestari, 2022). Menurut Nabila et al (2022) mengatakan bahwa game edukasi memiliki kelebihan diantaranya yaitu: (a) mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa pasti terdapat siswa yang kurang mengerti materi yang disampaikan guru. Maka, peran game edukasi dalam hal ini dapat mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih mudah menangkap materi yang diberikan, (b) menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan game edukasi online, maka siswa akan merasa belajar menyenangkan. Karena dengan games edukasi online ini, siswa dapat belajar dengan tidak merasa bosan, (c) mengajarkan anak teknologi. Dengan menggunakan game edukasi online, maka siswa akan secara langsung belajar berkaitan dengan teknologi yang digunakan. Dengan begitu maka siswa tidak akan tertinggal dalam hal teknologi.

Selain, memiliki kelebihan, game edukasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan game edukasi diantaranya yaitu: (a) Game play yang monoton. Menu yang disediakan didalam game edukasi online cenderung itu-itu saja, sehingga dalam

penggunaan jangka lama kan menimbulkan rasa bosan, (b) Kurang tersedia teknologi. Mungkin, permasalahan yang masih ditemukan di beberapa sekolah adalah berkaitan dengan ketersediaan teknologi yang ada. Sehingga apabila guru menggunakan game edukasi online sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, guru harus mampu menyediakan sarana yang dibutuhkan, (c) sedikitnya jumlah provider game edukasi. Karena rendahnya minat masyarakat dalam menggunakan game bertemakan edukasi, maka membuat provider game yang ada saat ini malas untuk memproduksi game berbasis edukasi. Sehingga, saat ini jarang ditemukan game edukasi online yang fresh. Salah satu game edukasi yang akan digunakan yaitu berbasis flipbook. Flipbook merupakan bentuk digital dengan teknologi tiga dimensi yang dapat membuka halaman layar seolah membaca di layar monitor (Kodi et al., 2020). Sedangkan, Dayanti et al (2021) mengatakan bahwa Flipbook adalah software yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio.

Menurut Ramdania dan Nazeri dalam (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016) bawa media flipbook dapat meningkatkan pemahaman dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: (a) dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, (b) kalimat dan gambar, (c) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, (d) membuatnya mudah dan harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana dan (e) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sedangkan, kekurangan flipbook adalah hanya bisa digunakan per individu atau kelompok

kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang Masitoh (2022)

Pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk menghayati, memahami serta dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sebagai pijakan dalam berperilaku di kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara, maka akan terlahir seorang warga negara yang memiliki tanggung jawab dan juga dapat diandalkan (Trisiana, 2020).

Menurut Hidayat et al (2020) mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki beberapa tujuan diantaranya yaitu: (a) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengalaman nilai dan moral pancasila secara personal dan sosial, (b) memiliki komitmen konstitusional yang dituang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang undang-undang Dasar Negara Tahun 1945, (c) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila, Undang-undang Dasar negara republik indonesia tahun 1945, semangat bhineka tunggal ika, dan komitmen negara kesatuan republik indonesia, (d) berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan tuhan yang maha esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya (PP Nomor 32 tahun 2013).

Menurut Gawise et al (2022) mengatakan tujuan dari pelaksanaan Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dan

menjadi bekal peserta didik dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peranan media pembelajaran dalam penguatan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

Profil pelajar pancasila berupaya berkontribusi profil dalam menghadirkan lulusan agar mampu menunjukkan karakter generasi milenial yang pancasilais (Rusnaini et al., 2021). Demikian halnya menurut Kurniawaty & Purwati (2022) mengungkapkan bahwa profil pelajar Pancasila sebagai wujud untuk membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman mendalam tentang Pancasila sebagai dasar negara, serta mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara. Selanjutnya menurut Kahfi (2022) mengungkapkan bahwa Profil pelajar Pancasila sebagai konsep didalam mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai, prinsip, dan makna filosofis dari Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia.

Berdasarkan tujuan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar, diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar pancasila untuk siswa sekolah dasar. Kemudian nilai-nilai profil pelajar Pancasila juga bertujuan untuk membentuk karakter kebangsaan yang kuat, di mana pelajar memiliki rasa cinta terhadap tanah air, bangga menjadi bagian dari Indonesia, dan siap berkontribusi untuk kemajuan negara. Hal senada juga disampaikan oleh (Merry et al., 2022) yang mengatakan bahwa sikap peduli terhadap sesama, gotong royong, serta

tanggung jawab terhadap lingkungan dan keberlanjutan serta menghasilkan generasi pelajar yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah serta berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Kemudian menurut Sari et al., (2022) mengungkapkan bahwa profil Pancasila juga berupaya dalam membentuk integritas, etika, dan moral yang baik, serta mampu mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang benar dan prinsip kejujuran bagi peserta didik. Kemudian Profil pelajar Pancasila mengajarkan nilai-nilai demokrasi, partisipasi aktif dalam proses demokratis, serta menghormati hak asasi manusia dan prinsip-prinsip keadilan.

Hal ini sejalan dengan Fristy et al (2023) mengatakan bahawa keberadaan profil pelajar pancasila ini diharapkan berjalan dengan lancar dan terealisasi dengan baik sehingga menghasilkan pelajar-pelajar Indonesia yang berakhlak mulia, memiliki kualitas yang dapat bersaing secara nasional maupun global, mampu bekerjasama dengan siapapun dan dimanapun, mandiri dalam melaksanakan tugasnya, memiliki nalar yang kritis, serta mempunyai ide-ide kreatif untuk dikembangkan.

Profil Pelajar Pancasila dapat menumbuhkan nilai karakter demi memperkuat nilai-nilai moral dan hubungan terhadap Tuhan, serta lingkungan sosial demi membentuk generasi akademik yang baik (Juliani & Bastian, 2021). Demikian halnya diungkapkan oleh (Lubaba & Alfiansyah, 2022) mengungkapkan bahwa Profil pelajar Pancasila berupaya membentuk pelajar yang memiliki sikap toleransi, menghargai kebhinekaan, serta mampu hidup berdampingan dengan individu dari latar belakang budaya, agama, dan suku yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan game edukasi berbasis flippbok pada pembelajaran pkn untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar pancasila di SD IT Bintang Langkat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* merupakan model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap (Puspasari & Suryaningsih, 2019). Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu, analysis, design, development, implemetation dan evaluation (Setiawan et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Bintang Langkat. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan April tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini yaitu game edukasi berbasis flippbok. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) analisis kelayakan game edukasi berbasis flippbok, (2) analisis keefektifan game edukasi berbasis flippbok, dan (c) analisis kepraktisan game edukasi berbasis flippbok.

**Tabel 1. Kriteria Skala Likert**

No	Interpensi	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang Baik	1

(Kesumawati et al., 2023)

Untuk mengetahui validasi dari para ahli, maka akan menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Fauzi et al., 2023)

Keterangan:

V = Validasi

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

**Tabel 2. Tingkat Kriteria Penilaian Validasi**

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Sangat Kurang

(Lubis et al., 2023)

Rumus untuk mengukur keefektifan game edukasi berbasis flipbook sebagai berikut:

$$EP = \frac{TS}{s - max} \times 100\%$$

(Syafrina et al., 2016)

Keterangan:

Ep = Keefektifan

TS = Total skor yang diperoleh

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa game edukasi berbasis flipbook pada pembelajaran PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Dalam mengembangkan produk peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implemetation* dan

*evaluation*. Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### Tahap Analysis

Tahap analisis, peneliti melakukan beberapa analisis diantaranya yaitu: (a) menganalisis permasalahan yang terjadi di sekolah dan di dalam kelas IV, (b) menganalisis setiap karakteristik siswa di kelas IV berdasarkan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangannya, (c) analisis fakta, konsep, dan prosedur materi pembelajaran, hal ini merupakan bentuk identifikasi terhadap materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang dikembangkan yaitu game edukasi berbasis flipbook, (d) analisis tujuan pembelajaran, merupakan Langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap siswa, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### Tahap Design

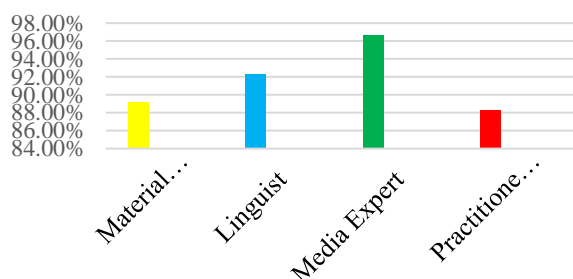
Pada tahap ini, peneliti akan merancang game edukasi berbasis flipbook. Rancangan game edukasi berbasis flipbook dikatkan pada pembelajaran PKn untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar pancasila. Setelah selesai merancang produk, peneliti juga membuat instrument untuk mengukur kelayakan produk yang akan dikembangkan. Intrumen kelayakan ini yang nantinya akan diberikan kepada ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Kemudian, peneliti juga membuat tes yang akan diberikan kepada siswa untuk di ujicobakan pada saat pretest dan postest. Tujuan dilakukan ujicoba untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV di SD IT Bintang Langkat.

### Tahap Development

Setelah selesai merancang game edukasi berbasis flipbook, selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini, peneliti akan memvalidasi produk kepada empat orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli praktisi. Tujuan dilakukannya validasi produk yaitu untuk mengetahui kelayakan produk game edukasi berbasis flipbook yang dikembangkan. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan kepada empat orang ahli dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil validasi**

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	Ahli Materi	58	89,23%	Sangat layak
2	Ahli Bahasa	60	92,30%	Sangat layak
3	Ahli Media	65	96,66%	Sangat layak
4	Ahli Praktisi	53	88,34%	Sangat layak



**Gambar 1. Hasil Validasi Ahli**

Dari tabel 3 dan gambar 1 diketahui bahwa produk yang dikembangkan yaitu game edukasi berbasis flipbook sangat layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli praktisi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 89,23% dikategorikan sangat layak. Hal ini didukung oleh Putri &

Erita (2023) mengatakan bahwa hasil validasi dengan persentase 96% dikategorikan sangat layak. Lauhi et al (2023) mengatakan bahwa hasil validasi dengan persentase 96,47% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa dengan persentase 92,30% dikategorikan sangat layak. Hal ini didukung oleh Parinduri et al (2022) mengatakan bahwa mengatakan bahwa hasil validasi bahasa dengan persentase 89,00% dikategorikan sangat layak. Novianti & Lubis (2023) mengatakan bahwa 97% dan sudah dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan persentase 96,66% dikategorikan sangat layak. Hal ini didukung oleh Tegeh & Kirna (2013) mengatakan bahwa hasil validasi media dengan persentase 82,85% dikategorikan layak. Sedangkan, hasil validasi ahli praktisi dengan persentase 88,34% dikategorikan sangat layak. Hal ini didukung oleh Sya'diyah et al (2023) mengatakan bahwa ahli praktisi dengan persentase 91% dikategorikan sangat layak.

### Tahap Implementation

**Tabel 4. Hasil Ujicoba Individu**

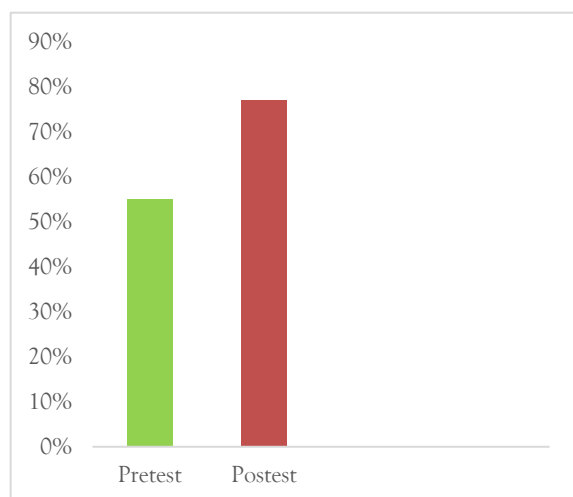
No	Nama Siswa	Pretest	Kriteria	Posttest	Kriteria
1	A1	30	Tidak Tuntas	70	Tuntas
2	A2	70	Tuntas	100	Tuntas
3	A3	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas

**Tabel 5. Hasil Ujicoba Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Kriteria
1	B1	50	70	Tuntas
2	B2	30	100	Tuntas
3	B3	60	80	Tuntas
4	B4	70	100	Tuntas
5	B5	20	60	Tidak Tuntas
6	B6	60	80	Tuntas
7	B7	40	80	Tuntas
8	B8	80	100	Tuntas
9	B9	50	90	Tuntas

**Tabel 6. Hasil Ujicoba Kelompok Besar**

No	Nama siswa	Pretest	Postest	Kriteria
1	C1	70	100	Tuntas
2	C2	50	80	Tuntas
3	C3	60	80	Tuntas
4	C4	70	100	Tuntas
5	C5	20	60	Tidak Tuntas
6	C6	50	70	Tuntas
7	C7	80	100	Tuntas
8	C8	50	80	Tuntas
9	C9	30	60	Tidak Tuntas
10	C10	60	90	Tuntas
11	C11	40	80	Tuntas
12	C12	20	80	Tuntas
13	C13	80	100	Tuntas
14	C14	20	50	Tidak Tuntas
15	C15	50	70	Tuntas
16	C16	30	70	Tuntas
17	C17	70	100	Tuntas
18	C18	50	80	Tuntas
19	C19	70	90	Tuntas
20	C20	20	60	Tuntas
<b>Jumlah</b>		1100	1540	
<b>Rata-rata</b>		0,55	0,77	
<b>%</b>		55%	77%	



**Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil belajar siswa yang terdapat pada tabel 6 dan gambar 2 diketahui

bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ujicoba pretest dan ujicoba postest. Hasil ujicoba pretest diketahui bahwa 15 siswa yang tuntas dan lima siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 55%. Sedangkan hasil ujicoba postest diketahui bahwa 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 77%. Hal ini didukung oleh penelitian Suryaman & Suryanti (2022) mengatakan bahwa hasil ujicoba pretest yaitu 20% dan ujicoba postest yaitu 80%.

### Tahap Evaluation

Pada tahap ini, revisi dilakukan pada tahap evaluation terhadap produk yang dikembangkan yaitu game edukasi berbasis flipbook. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi sumatif untuk mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Revisi dilakukan sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan setelah selesai mengimplementasikan game edukasi berbasis flipbook didalam kelas.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan game edukasi berbasis flipbook untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar pancasila untuk siswa kelas IV di SD IT Bintang Langkat, diketahui bahwa hasil validasi ahli materi dengan persentase 89,23% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa dengan persentase 92,30% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan persentase 96,66% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli praktisi dengan persentase 88,34% dikategorikan sangat layak. Hasil ujicoba pretest diketahui bahwa 15 siswa yang tuntas



dan lima siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 55%. Sedangkan hasil ujicoba posttest diketahui bahwa 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas, hasil belajar siswa yang tuntas dengan persentase 77%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis flipbook untuk menumbuhkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila sangat layak dan efektif untuk digunakan pada siswa kelas IV di SD IT Bintang Langkat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, K. (2020). *Evaluation of the Teachers' Acceptance to E-Report Card Applications with the Hot-Fit Model Approach*. *International Journal of Instruction*, 13(3), 475–490.
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Dayanti, Z. R. (2021). *Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711.
- Fauzi, A. Z., Heynoek, F. P., Yudasmar, D. S., & Kurniawan, A. W. (2023). *Pengembangan EBOOK model latihan whole body berbasis video analisis pada atlet renang persatuan renang seluruh Indonesia (PRSI) Kota Malang*. *Sport Science and Health*, 5(2), 169-180.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). *Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). *Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Junaedi, I. (2019). *Proses pembelajaran yang efektif*. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2020, January). *Pengembangan media flipbook fisika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar pada topik perpindahan kalor*. In *SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*. V, hlm 1-8.
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). *Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170-5175.
- Kahfi, A. (2022). *Implementasi profil pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap karakter siswa di sekolah*. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 138-151.
- Lauhi, M., Maryati, S., & Lahay, R. J. (2023). *Digital Literacy Boost: Modul Digital Berformat Epub Sebagai Media Pembelajaran Efektif*. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 345-351.
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022).

- Analisis penerapan profil pelajar pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar*. EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi, 9(3), 687-706.
- Lubis, R. R., & Rambe, N. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru SD Swasta PAB 10 Sampali*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 86-94.
- Lubis, R. R., Rambe, N., Azhar, P. C., Sugma, A. R., & Franklin, T. N. D. (2023). *Development of Digital Based Smart Card Learning Media to Improve the Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Students*. MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 15(1), 1-24.
- Lubis, R. R., Novianty, Y., & Amelia, D. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Bagi Guru Di SD IT Nusa Indah*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 85-89.
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). *Sinergi Peserta Didik Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jurnal Basicedu, 6(5), 7840-7849.
- Masithoh, A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD*. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan), 4(1), 21-27.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV*. IBTIDA', 3(02), 186-197.
- Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 355-362.
- Novianti, Y., & Lubis, R. R. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Audiovisual Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Stabat*. Jurnal Genta Mulia, 14(1).
- Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(2), 7175-7185.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie*. Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). *Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa*. Jurnal Ketahanan Nasional, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). *Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila*. Jurnal basicedu, 6(3), 3526-3535.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). *Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model*

- Pengembangan Addie*. Jurnal Kumparan Fisika, 4(2), 112-119.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(3), 841-850.
- Sya'diyah, K., Wardani, S., Sumarni, W., & Mursiti, S. (2023). *Pengembangan LKPD Berbasis Problem Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Interpersonal*. Chemistry in Education, 12(1), 58-66.
- Syarbaini, S., Nurmawati, N., & Salminawati, S. (2023). *Inovasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru PAI di Madrasah Tsanawiyah*. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(2), 482-494.
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran*. Jurnal pendidikan kewarganegaraan, 10(2), 31-41.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(2), 1027-1038.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.