



Pengaruh Pendekatan VRP-3F Berbantuan *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila UPTD SDN Banyuajuh 2

Salsabila Aliapasa^{1*}, Qurrotu Inayatil Maula¹, Muhtahidin¹

¹, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunpdjoyo Madura, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3230>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: October, 1st 2026

Correspondence:

Phone:

Abstract: This study aims to determine the effect of the VRP 3-F approach assisted by digital flipbook media on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education subjects. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 25 students of class IV at UPTD SDN Banyuajuh 2. Data collection techniques used were learning outcome tests, student activity observations, and learning implementation observations. The data analysis technique used prerequisite tests and hypothesis testing with the paired sample t-test assisted by IBM SPSS. The results showed an increase in student learning outcomes after implementing the VRP 3-F approach assisted by digital flipbook media. The average pretest score obtained was 57.84, while the average posttest score increased to 84.32. The results of the paired sample t-test obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the VRP 3-F approach assisted by digital flipbook media has a significant effect on the learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education subjects.

Keywords: VRP 3-F, Digital Flipbook, Learning Outcomes, Pancasila Education

Citation: Aliapasa, S., Maula, Q. I., & Muhtahidin, M. (2026). Pengaruh Pendekatan VRP-3F Berbantuan Flipbook Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila UPTD SDN Banyuajuh 2. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6034–6315. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3230>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Proses pendidikan tidak terbatas pada kegiatan menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, tetapi juga menjadi proses untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya

berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan kemampuan dan nilai yang relevan dengan kehidupan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diarahkan agar peserta didik mampu memahami konsep atau materi pembelajaran, tetapi juga agar mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai tanggung jawab, toleransi, gotong royong, kepedulian, dan perilaku demokratis perlu dibangun melalui pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik

menghubungkan materi dengan kondisi nyata di lingkungan mereka. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal, tetapi juga dari kemampuan mereka memahami makna nilai yang dipelajari dan menggunakannya dalam kehidupan. Salah satu indikator yang dapat digunakan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (2020), hasil belajar mencakup perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus membangun keterlibatan mereka selama pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan, berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Materi Pendidikan Pancasila pada beberapa kondisi masih dipandang kurang menarik oleh peserta didik karena penyampaian cenderung bersifat abstrak dan serius. Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut adanya pemanfaatan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk membantu penyampaian materi sekaligus meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 18 Mei 2026, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan penjelasan guru sehingga kegiatan pembelajaran belum banyak menggunakan variasi media pembelajaran. Pada awal pembelajaran sebagian peserta didik memang terlihat antusias, tetapi antusiasme tersebut tidak berlangsung secara merata. Ketika guru kembali memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan, hanya beberapa peserta didik yang mampu memberikan jawaban dengan baik. Sebagian peserta didik lainnya mulai pasif, berbicara dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan, atau melakukan kegiatan lain selama pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menunjukkan bahwa metode ceramah, penugasan, dan diskusi kelompok telah digunakan dalam pembelajaran. Diskusi kelompok dinilai dapat membantu peserta didik bekerja sama dan bertanggung jawab, tetapi masih terdapat kendala berupa mudahnya peserta didik kehilangan fokus sehingga sebagian peserta didik kesulitan mengingat dan memahami materi ketika diberikan pertanyaan kembali. Guru biasanya memberikan penjelasan ulang dan perhatian kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, tetapi upaya tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman seluruh peserta didik. Permasalahan lainnya adalah kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran masih jarang dilakukan karena keterbatasan waktu. Akibatnya, peserta didik belum terbiasa menyampaikan pengalaman belajar, mengungkapkan pendapat, maupun mengevaluasi pemahaman yang telah mereka peroleh. Hasil angket peserta didik semakin memperkuat kondisi tersebut. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran secara berkelompok karena dapat berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman. Sebanyak 72% peserta didik menyatakan senang berdiskusi dengan teman sebaya dan 88% menyukai kegiatan bekerja sama dalam kelompok. Namun, hanya 40% peserta didik yang menyatakan memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, 68% peserta didik menyatakan berani menyampaikan pendapat di depan teman, sedangkan 60% lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan memberikan kesempatan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket tersebut, dapat diketahui bahwa permasalahan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan hasil belajar, tetapi juga dengan keterlibatan peserta didik dan kurangnya kegiatan refleksi. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru membuat kesempatan peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi menjadi terbatas. Padahal, dalam Pendidikan Pancasila, peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk memahami nilai, menghayatinya, kemudian menghubungkannya dengan perilaku yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu menggabungkan proses memahami materi dengan proses refleksi dan penerapan nilai.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *Value Reflective Pedagogy* (VRP) 3-F, yang terdiri atas *Feel*, *Find*, dan *Flow*. Pendekatan ini mengintegrasikan pembelajaran

berbasis nilai, pembelajaran reflektif, dan pengalaman belajar. VRP 3-F mengarahkan peserta didik agar tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan dan menghayati nilai, menemukan makna dari pengalaman belajar, melakukan refleksi, kemudian menerapkan nilai tersebut dalam tindakan nyata. Tahap Feel berhubungan dengan proses merasakan dan menumbuhkan empati terhadap nilai atau permasalahan yang dipelajari. Tahap Find mengarahkan peserta didik untuk menemukan informasi dan memahami makna dari materi. Sementara itu, tahap Flow mengarahkan peserta didik untuk membawa pemahaman tersebut ke dalam tindakan nyata. Pendekatan VRP 3-F menjadi relevan dengan permasalahan yang ditemukan di kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2, khususnya terkait kurangnya kegiatan refleksi. Melalui refleksi, peserta didik dapat meninjau kembali pengalaman belajar, memahami nilai yang terkandung dalam materi, serta menghubungkan pengalaman tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut penting dalam Pendidikan Pancasila karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan perilaku sesuai nilai Pancasila. Agar penerapan pendekatan tersebut lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik, penelitian ini menggunakan media *flipbook digital*. *Flipbook digital* merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang dapat menyajikan materi melalui teks, gambar, dan tampilan visual. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh informasi secara lebih menarik, meningkatkan perhatian terhadap materi, dan mendukung proses eksplorasi selama pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan VRP 3-F dan media *flipbook digital* memiliki fungsi yang saling mendukung: VRP 3-F memberikan kerangka proses belajar yang menekankan pengalaman, pemaknaan, refleksi, dan penerapan nilai, sedangkan *flipbook digital* membantu menyediakan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dieksplorasi. Penelitian sebelumnya oleh Mujtahidin (2025) memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan pendekatan VRP-3F sebagai landasan pembelajaran untuk memperkuat pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui proses refleksi dan internalisasi nilai. Namun, penelitian Mujtahidin berfokus pada pengembangan kerangka konseptual VRP-3F dan model operasional *Reflective Value Learning Model* (RVLM), sedangkan penelitian ini mengimplementasikan pendekatan VRP-3F berbantuan *flipbook digital* dalam pembelajaran secara langsung pada siswa kelas IV dengan desain kuantitatif untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Penelitian Chiaralazzo dan Dewi (2026) juga menunjukkan pentingnya pembelajaran yang

menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan memberikan ruang bagi perkembangan nilai serta karakter. Penelitian tersebut menekankan pembelajaran yang humanis dan berpusat pada peserta didik. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif melalui *systematic literature review*, sedangkan penelitian ini menguji penerapan VRP-3F berbantuan *flipbook digital* secara empiris melalui penelitian kuantitatif di kelas IV. Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan media *flipbook digital* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penerapan pendekatan tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil yang diperoleh setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, penelitian hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Pengukuran awal dilakukan melalui pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media *flipbook digital*, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN Banyuajuh 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan pada siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, sehingga seluruh siswa kelas IV dijadikan sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua kali pertemuan dengan menerapkan pendekatan VRP 3-F berbantuan media *flipbook digital*. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengarahkan siswa untuk memahami permasalahan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila, menemukan informasi melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi, melakukan refleksi terhadap nilai yang dipelajari, serta menghubungkan pemahaman tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media *flipbook digital* digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu siswa memperoleh dan memahami informasi selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa lebih banyak diarahkan pada kegiatan memahami permasalahan,

mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan melakukan refleksi. Pada pertemuan kedua, kegiatan dilanjutkan dengan pendalaman pemahaman, penyampaian hasil diskusi, serta penerapan nilai melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa melalui soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh proses pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Selain tes, observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran guru selama penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan media *flipbook digital*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru. Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditentukan dan digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran serta kesesuaian pelaksanaan pembelajaran guru dengan tahapan yang telah dirancang. Teknik analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah data memenuhi prasyarat normalitas, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua kali pertemuan dengan menerapkan pendekatan VRP 3-F (Feel, Find, Flow) berbantuan media *flipbook digital* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan memahami nilai, menemukan informasi, melakukan refleksi, dan menerapkan nilai yang telah dipahami dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa dalam lingkungan sekitar. Siswa diberikan pertanyaan pemantik mengenai keberagaman sosial budaya, hubungan antarwarga, serta bentuk kepedulian dan kerja sama yang dapat dilakukan dalam kehidupan

bersama. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menggali pengetahuan awal siswa sekaligus mempersiapkan siswa memahami materi yang akan dipelajari. Pada tahap Feel, siswa diarahkan untuk memahami suatu permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Guru memberikan stimulus berupa situasi atau contoh peristiwa yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian siswa mengamati dan memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka. Melalui kegiatan ini, siswa mulai menyadari pentingnya nilai kepedulian, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Tahap berikutnya yaitu Find, siswa melakukan kegiatan menemukan informasi terkait materi pembelajaran. Siswa memanfaatkan media *flipbook digital* sebagai sumber belajar untuk memahami materi mengenai keberagaman sosial budaya dan struktur lingkungan masyarakat. Melalui tampilan materi yang disajikan dalam bentuk digital, siswa lebih mudah memperoleh informasi karena materi dilengkapi dengan penyajian visual yang mendukung pemahaman. Pada tahap ini, siswa bekerja secara berkelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan. Siswa saling bertukar pendapat, mengidentifikasi informasi penting, serta menyusun jawaban berdasarkan hasil diskusi. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan. Setelah siswa menemukan dan memahami informasi yang berkaitan dengan materi, pembelajaran dilanjutkan pada tahap Flow. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk melakukan refleksi terhadap nilai yang telah dipelajari. Siswa menghubungkan pemahaman yang diperoleh dengan tindakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Melalui kegiatan refleksi, siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga menyadari makna dari nilai yang dipelajari. Siswa kemudian menyampaikan hasil pemikiran atau kesimpulan mengenai penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Siswa kemudian mengerjakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media *flipbook digital*.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa pendekatan VRP 3-F memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi mengalami proses memahami, menemukan, merefleksikan, dan menerapkan nilai yang dipelajari.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan setiap butir soal dalam mengukur hasil belajar siswa. Analisis validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS 27 pada taraf signifikansi 5%. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sedangkan apabila r hitung lebih kecil daripada r tabel maka butir soal dinyatakan tidak valid. Adapun hasil perhitungan uji validitas soal disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Uji Validitas Soal Pre-Test

No Soal	Nilai Person Correlation	R tabel	Kevalidan
1	0.642	0.412	Valid
2	0.266	0.412	Tidak Valid
3	0.747	0.412	Valid
4	0.816	0.412	Valid
5	0.362	0.412	Tidak Valid
6	0.565	0.412	Valid
7	0.896	0.412	Valid
8	0.570	0.412	Valid
9	0.642	0.412	Valid
10	0.747	0.412	Valid
11	0.505	0.412	Valid
12	0.626	0.412	Valid
13	0.154	0.412	Tidak Valid
14	0.782	0.412	Valid
15	0.898	0.412	Valid
16	0.532	0.412	Valid
17	0.699	0.412	Valid
18	0.107	0.412	Tidak Valid
19	0.635	0.412	Valid
20	0.153	0.412	Tidak Valid

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, dari 20 butir soal pretest terdapat 15 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal tidak valid. Lima soal yang tidak memenuhi kriteria validitas adalah nomor 2, 5, 13, 18, dan 20. Dengan demikian, 15 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen pretest dalam penelitian

Tabel 2. Uji Validitas Soal Post-Test

No Soal	Nilai Person Correlation	R tabel	Kevalidan
1	0.58	0.412	Valid
2	0.522	0.412	Valid
3	0.573	0.412	Valid

4	0.544	0.412	Valid
5	0.327	0.412	Tidak Valid
6	0.858	0.412	Valid
7	0.613	0.412	Valid
8	0.924	0.412	Valid
9	0.543	0.412	Valid
10	0.573	0.412	Valid
11	0.096	0.412	Tidak Valid
12	0.606	0.412	Valid
13	0.268	0.412	Tidak Valid
14	0.690	0.412	Valid
15	0.690	0.412	Valid
16	0.785	0.412	Valid
17	0.692	0.412	Valid
18	0.027	0.412	Tidak Valid
19	0.630	0.412	Valid
20	0.156	0.412	Tidak Valid

(Sumber: hasil Analisis Peneliti, 2026)

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal posttest terdapat 15 soal valid dan 5 soal tidak valid. Butir soal yang tidak valid yaitu nomor 5, 11, 13, 18, dan 20. Lima belas soal yang memenuhi kriteria validitas kemudian digunakan sebagai instrumen posttest dalam penelitian.

<i>Pre-test</i>			
Nomor Soal	r-hitung (<i>output SPSS</i>)	r-tabel	Keterangan
1	0.642	0.412	Valid
3	0.747	0.412	Valid
4	0.816	0.412	Valid
6	0.565	0.412	Valid
7	0.896	0.412	Valid
8	0.570	0.412	Valid
9	0.642	0.412	Valid
10	0.747	0.412	Valid
11	0.505	0.412	Valid
12	0.626	0.412	Valid
14	0.782	0.412	Valid
15	0.898	0.412	Valid
16	0.532	0.412	Valid
17	0.699	0.412	Valid
19	0.635	0.412	Valid
<i>Post-test</i>			
Nomor Soal	r-hitung (<i>output SPSS</i>)	r-tabel	Keterangan
1	0.58	0.412	Valid
2	0.522	0.412	Valid
3	0.573	0.412	Valid
4	0.544	0.412	Valid
6	0.858	0.412	Valid
7	0.613	0.412	Valid
8	0.924	0.412	Valid

9	0.543	0.412	Valid
10	0.573	0.412	Valid
12	0.606	0.412	Valid
14	0.690	0.412	Valid
15	0.690	0.412	Valid
16	0.785	0.412	Valid
17	0.692	0.412	Valid
19	0.630	0.412	Valid

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Peneliti menetapkan 15 butir soal, yaitu nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17 dan 19 sebagai instrumen *pre-test* dan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, dan 19 sebagai instrumen *post-test* karena tergolong valid berdasarkan hasil uji validitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel sebesar 0,412. Soal dikategorikan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Dengan demikian, butir soal yang terpilih dianggap layak digunakan dalam pretest dan posttest karena memenuhi kriteria validitas.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh 15 butir soal pretest dan 15 butir soal posttest yang dinyatakan valid. Selanjutnya, 15 butir soal yang valid tersebut dianalisis reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS. Semakin tinggi koefisien reliabilitas yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan yang diteliti. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Alpha pre-test* sebesar 0,925 ($0,925 > 0,60$) dan *post-test* 0,912 ($0,912 > 0,60$) yang menandakan bahwa butir-butir soal memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Pre-test</i>	
Cronbach's Alpha	N of items
0,925	15
<i>Post-test</i>	
Cronbach's Alpha	N of items
0,912	15

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengelompokkan soal ke dalam

kategori mudah, sedang, dan sukar, sehingga instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang sesuai untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap 15 butir soal pretest dan 15 butir soal posttest yang sebelumnya telah dinyatakan valid dan reliabel. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh data tingkat kesukaran seperti berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

<i>Pre-test</i>		
Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0.80	Mudah
2	0.67	Sedang
3	0.60	Sedang
4	0.67	Sedang
5	0.53	Sedang
6	0.27	Sukar
7	0.80	Mudah
8	0.67	Sedang
9	0.67	Sedang
10	0.67	Sedang
11	0.53	Sedang
12	0.67	Sedang
13	0.87	Mudah
14	0.27	Sukar
15	0.27	Sukar
<i>Post-test</i>		
Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0.73	Mudah
2	0.60	Sedang
3	0.67	Sedang
4	0.67	Sedang
5	0.60	Sedang
6	0.73	Mudah
7	0.53	Sedang
8	0.80	Mudah
9	0.67	Sedang
10	0.60	Sedang
11	0.67	Sedang
12	0.67	Sedang
13	0.27	Sukar
14	0.27	Sukar
15	0.27	Sukar

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh hasil dari 15 soal *pretest* yang valid dengan kategori mudah sebanyak 3 soal, kategori sedang sebanyak 9 soal, dan kategori sukar sebanyak 3 soal. Kemudian dari 15 soal *posttest* yang valid dengan kategori mudah sebanyak 3 soal, kategori sedang sebanyak 9 soal, dan kategori

sukar sebanyak 3 soal. Sehingga sesuai dengan proposi soal yang digunakan yakni, 20% soal mudah, 60% soal sedang, dan 20% soal sukar.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan tahap akhir dalam analisis instrumen yang dilakukan setelah uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Analisis daya pembeda diperlukan untuk mengetahui apakah suatu butir soal mampu memberikan gambaran mengenai perbedaan tingkat penguasaan materi yang dimiliki peserta didik. Analisis daya pembeda dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS guna mempermudah proses pengolahan serta interpretasi data. Berikut disajikan hasil analisis uji daya pembeda.

Tabel 5. Hasil Uji Daya Pembeda

<i>Pre-test</i>		
No. Soal	Nilai Corrected Item Total Correlation	Kategori
1	0.647	Baik
2	0.683	Baik
3	0.780	Baik Sekali
4	0.481	Baik
5	0.895	Baik Sekali
6	0.548	Baik
7	0.607	Baik
8	0.752	Baik Sekali
9	0.415	Baik
10	0.581	Baik
11	0.693	Baik
12	0.857	Baik Sekali
13	0.521	Baik
14	0.619	Baik
15	0.583	Baik
<i>Post-test</i>		
No. Soal	Nilai Corrected Item Total Correlation	Kategori
1	0.549	Baik
2	0.588	Baik
3	0.459	Baik
4	0.425	Baik
5	0.828	Baik Sekali
6	0.585	Baik
7	0.939	Baik Sekali
8	0.519	Baik
9	0.425	Baik
11	0.622	Baik
11	0.735	Baik Sekali
12	0.595	Baik Sekali
13	0.700	Baik

14	0.626	Baik
15	0.553	Baik

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji daya pembeda diperoleh hasil seluruh 15 butir soal pretest memiliki daya pembeda yang memenuhi kriteria. Sebanyak 11 soal termasuk kategori baik, sedangkan 4 soal termasuk kategori baik sekali. Tidak terdapat soal yang masuk dalam kategori cukup maupun jelek. Sedangkan uji daya pembeda soal posttest diperoleh 11 soal dengan kategori baik dan 4 soal dengan kategori baik sekali.

Berdasarkan analisis data awal, hasil perhitungan yang diperoleh dari pre-test dan post-test. Analisis data awal dimulai uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro Wilk karena sampel < 50 peserta didik. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,170 pada data pre-test dan 0,112 pada data post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data pre-test dan post-test dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil belajar telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada analisis statistik parametrik. Berikut disajikan hasil analisis uji normalitas menggunakan SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Shapiro Wilk		
Hasil output SPSS		Sig
<i>Pretest</i>	0.943	0.170
Posttest	0.935	0.112

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Setelah data pre-test dan post-test dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital. Berikut hasil uji paired sample t-test menggunakan SPSS.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.480	8.893	1.779	-30.151	-22.809	-14.887	24	.000

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji t menggunakan Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-

tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain berdasarkan nilai signifikansi, nilai t hitung sebesar 14,887 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,064 pada taraf signifikansi 0,05 dengan df 24. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar. Nilai rata-rata pre-test sebesar 57,84, sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 84,32. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 26,48 poin setelah diberikan pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

Selain hasil tes, penelitian ini juga memperoleh data pendukung berupa keterlaksanaan pembelajaran guru. Observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rancangan yang telah dibuat dalam modul ajar. Observasi dilakukan selama dua kali pertemuan dan diisi oleh wali kelas IV, yaitu Bapak Fredy Gawan Santoso, S.Pd.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Rata-Rata Persentase	Kriteria
1	10	100%	100%	Sangat baik
2	10	100%		

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10 dengan persentase 100%. Pada pertemuan kedua juga diperoleh skor 10 dengan persentase 100%. Dengan demikian, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran selama dua pertemuan mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital dapat terlaksana sesuai dengan rancangan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa, melakukan presensi, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi. Setelah kegiatan awal, guru melaksanakan kegiatan inti melalui sintaks Value Orientation, Reality Exploration, Value Reflection, dan Value Meaning Construction. Guru memanfaatkan *Flipbook Digital* sebagai sumber belajar, mengarahkan peserta didik mengamati gambar dan video, memberikan pertanyaan pemantik,

membimbing diskusi kelompok, dan mengarahkan peserta didik melakukan refleksi terhadap nilai yang diperoleh selama pembelajaran. Pada pertemuan kedua, kegiatan awal dilakukan sebagaimana pada pertemuan pertama. Kegiatan inti kemudian dilanjutkan melalui sintaks Value Appreciation, Value Enactment, dan Value Reconstruction. Peserta didik menggunakan *Flipbook Digital*, berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi bersama guru, dan mengikuti simulasi pemilihan ketua RT sebagai bentuk penerapan nilai yang telah dipelajari. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan baik. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi, memberikan penguatan, menyampaikan tindak lanjut, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam. Dengan demikian, seluruh indikator dalam lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat terpenuhi sehingga memperoleh persentase 100% pada kedua pertemuan.

Aktivitas siswa merupakan data pendukung yang digunakan untuk mengetahui keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital. Observasi dilakukan oleh tiga observer pada pertemuan pertama dan kedua.

Tabel 9. Hasil Aktivitas Siswa

Pertemuan ke-	Observer 1	Observer 2	Observer 3	Rata-Rata
1	98%	94%	100%	97,3%
2	100%	100%	100%	100%

(Sumber: hasil analisis peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata 97,3% dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan kedua, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, terlihat adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan tertib dan merespons apersepsi serta motivasi yang diberikan guru. Pada kegiatan inti, peserta didik memperhatikan materi yang ditampilkan melalui Flipbook Digital, mengamati gambar dan video, menjawab pertanyaan, berdiskusi bersama kelompok, bekerja sama menyelesaikan tugas, dan menyampaikan hasil diskusi. Media Flipbook Digital yang memuat gambar, video, dan QR Code membantu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, pada pertemuan pertama masih terdapat beberapa peserta didik yang belum berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Sebagian peserta didik masih

merasa ragu untuk menyampaikan pendapat karena kurang percaya diri dan khawatir jawaban yang diberikan belum tepat. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan aktivitas peserta didik belum mencapai 100%, meskipun secara keseluruhan masih berada pada kategori sangat baik. Pada akhir pembelajaran, peserta didik bersama guru menyimpulkan materi dan melakukan refleksi. Melalui refleksi tersebut, peserta didik mulai menghubungkan materi dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, meskipun masih memerlukan arahan guru agar refleksi yang disampaikan lebih mendalam. Pada pertemuan kedua, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan hingga mencapai 100%. Peserta didik lebih terbiasa mengikuti alur pembelajaran. Mereka menggunakan Flipbook Digital sebagai sumber belajar, berdiskusi menyelesaikan tugas, mempresentasikan hasil diskusi, serta mengikuti simulasi pemilihan ketua RT. Kegiatan simulasi memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga peserta didik terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Penggunaan Flipbook Digital yang memuat gambar, video, serta materi yang disajikan secara menarik juga mendukung perhatian dan minat belajar peserta didik. Kegiatan refleksi membantu peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman nyata yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2. Hal tersebut ditunjukkan melalui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 57,84, kemudian meningkat menjadi 84,32 pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan VRP 3-F berbantuan Flipbook Digital, hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Untuk memastikan bahwa peningkatan tersebut bukan hanya terlihat dari perubahan rata-rata, dilakukan pengujian statistik menggunakan Paired Sample T-Test. Hasil pengujian memperoleh nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t hitung sebesar 14,887 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,064. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan pendekatan VRP 3-F berbantuan Flipbook Digital

memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memperoleh dan membangun pemahaman. Pendekatan VRP 3-F memiliki tiga fase utama, yaitu Feel, Find, dan Flow. Pada fase Feel peserta didik diarahkan untuk merasakan dan memahami nilai melalui pengalaman belajar yang melibatkan emosi dan empati. Pada fase Find peserta didik menemukan makna melalui proses berpikir, refleksi, dan diskusi. Selanjutnya, pada fase Flow peserta didik diarahkan untuk menerapkan nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penerapannya, pendekatan VRP 3-F didukung oleh Reflective Value Learning Model (RVLM) sebagai langkah operasional pembelajaran. Pada pertemuan pertama digunakan tahapan Value Orientation, Reality Exploration, Value Reflection, dan Value Meaning Construction. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali nilai, mengamati realitas yang berkaitan dengan materi, melakukan refleksi, serta membangun pemahaman mengenai makna nilai melalui diskusi. Pada tahap Value Orientation, guru memperkenalkan materi dan nilai yang akan dipelajari sehingga peserta didik memperoleh gambaran mengenai arah pembelajaran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan Reality Exploration melalui pengamatan terhadap peristiwa atau permasalahan yang berkaitan dengan materi. Dalam proses ini Flipbook Digital digunakan untuk membantu menyajikan gambar, video, dan informasi yang dapat diamati oleh peserta didik. Kegiatan tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi memperoleh rangsangan visual yang membantu mereka memahami materi.

Tahap berikutnya adalah Value Reflection. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk memikirkan kembali pengalaman dan situasi yang telah diamati. Refleksi menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena peserta didik tidak berhenti pada pemahaman terhadap suatu permasalahan, tetapi juga diarahkan untuk menemukan nilai yang terkandung di dalamnya. Setelah itu, pada tahap Value Meaning Construction, peserta didik bersama guru membangun pemahaman mengenai makna nilai melalui diskusi dan tanya jawab. Dengan proses tersebut, pemahaman yang diperoleh peserta didik menjadi lebih berkaitan dengan pengalaman dan kondisi nyata yang mereka temui. Pada pertemuan kedua, kegiatan dilanjutkan melalui Value Appreciation, Value Enactment, dan Value Reconstruction. Peserta didik tidak hanya mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diberikan kesempatan untuk menghargai nilai yang diperoleh,

menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran, dan membangun kembali pemahaman berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah simulasi pemilihan ketua RT. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menerapkan nilai yang telah dipelajari. Pelaksanaan pembelajaran yang baik juga terlihat dari hasil observasi keterlaksanaan guru. Persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara utuh. Tingginya keterlaksanaan ini menunjukkan bahwa pendekatan VRP 3-F dan langkah pembelajaran RVLm dapat diterapkan secara sistematis selama proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Aktivitas meningkat dari 97,3% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan kedua. Pada awal pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. Namun, pada pertemuan kedua peserta didik mulai terbiasa dengan pola pembelajaran sehingga keterlibatan mereka menjadi lebih optimal. Peserta didik aktif mengamati materi, berdiskusi, bekerja sama, mempresentasikan hasil diskusi, mengikuti simulasi, dan melakukan refleksi. Tingginya aktivitas peserta didik menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, mereka memperoleh kesempatan untuk memproses informasi, menyampaikan pemikiran, menerima tanggapan, dan menghubungkan materi dengan pengalaman. Dalam penelitian ini, kegiatan refleksi juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk memahami makna materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan Flipbook Digital turut mendukung proses pembelajaran. Media tersebut memuat gambar, video, dan QR Code sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik. Berdasarkan hasil observasi, media tersebut mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus mengamati materi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Dengan demikian, Flipbook Digital berfungsi sebagai pendukung pendekatan VRP 3-F dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu peserta didik memperoleh informasi yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menghasilkan peningkatan pada aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa yang berada pada kategori sangat baik dan keterlaksanaan guru yang mencapai kategori sangat

baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari hasil uji statistik, tetapi juga didukung oleh proses pembelajaran yang terlaksana dengan baik dan keterlibatan peserta didik yang tinggi. Pembelajaran menggunakan pendekatan VRP 3-F berbantuan Flipbook Digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk merasakan permasalahan, menemukan informasi dan makna, melakukan refleksi, serta menerapkan nilai yang telah dipelajari. Kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Peningkatan nilai rata-rata dari 57,84 menjadi 84,32, hasil uji Paired Sample T-Test dengan Sig. 0,000, keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100%, serta aktivitas peserta didik yang meningkat dari 97,3% menjadi 100% secara bersama-sama menunjukkan bahwa pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, pendekatan VRP 3-F berbantuan Flipbook Digital dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memahami makna nilai melalui refleksi, serta menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang demikian tidak hanya membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, reflektif, dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 57,84 pada pre-test menjadi 84,32 pada post-test. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pelaksanaan pembelajaran juga berjalan dengan sangat baik. Hasil observasi keterlaksanaan

pembelajaran guru memperoleh persentase 100% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua. Sementara itu, aktivitas siswa memperoleh rata-rata 97,3% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan VRP 3-F berbantuan Flipbook Digital mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mengamati, menemukan informasi, berdiskusi, melakukan refleksi, menyampaikan pendapat, serta menerapkan nilai yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan VRP 3-F berbantuan media Flipbook Digital dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna sekaligus memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

References

- Bashori. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends di MTS Yapita Tambusai Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Chiaralazzo, I., & Dewi. (2026). Sistem Among Ki Hajar Dewantara Sebagai Upaya Memanusiakan Siswa Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 309-319.
- Daulah, S.A., dkk. (2025). Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Nasionalis Siswa di SMPN 05 Tangerang. *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 13(2).
- Daulay, S.N., Harahap, F., Hayati, F., dkk. (2026). Kajian Validitas dan Reabilitas Tes dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidiplin*. 2(4).
- Erlia, E., Saadah, Z. A., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Muhammadiyah Surakarta, U., Yani, J. A., Kartasura, K., Sukoharjo, K., & Tengah, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Tugas Mata Pelajaran IPAS Secara Kelompok Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Ngadirejo, Kartosuro, Tahun Pelajaran 2023/202. *Journal on Education*, 06(03), 17790-17798.
- Fitriyah, N. F. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. *Journal Of Innovative and Creativity*, 5 (2), 181-189.
- Gazali, M. N., Ramadani, R., & Gusmaneli, G. (2025). Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Berbagai Model. *GURUKU : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 52-68.
- Handoyo Teguh., & Ani. (2025). Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(4), 162-171.
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64-73.
- Khotimah, H., Manaf, A. (2022) Belajar dan Pembelajaran. Malang: Literasi Nusantara.
- Khomariyah, L., Riefa'ah, L., dkk. (2026). Implementasi Buku Pendidikan Pancasila Berbasis Isu Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11 (02).
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Komara, R., Widyamahati, T., dkk. (2026). Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam Pendidikan Dasar: *A Systematic Literature Review* terhadap Pemahaman Konseptual, HOTS, dan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal ilmiah ilmu pendidikan JIIP*. 9(3). 3066-3071
- Lantong, D., dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Latihan Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 1 Ayong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 1201-1211.
- Lubis, P., Hasibuan, B., Gusmaneli. (2024). Teori0Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (3), 01-18.
- Magdalena, I., Haq, S. A., Ramadhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 2(3), 418-430.
- Mujtahidin. (2025). *Value Reflective Pedagogy (VRP-3F) Framework. Indonesia*. Civica Nusantara.
- Mujtahidin. (2025). *Value-Reflective Pedagogy (VRP-3F): A Conceptual Framework for Pancasila-Based Reflective-Value Learning*. Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 13, No. 3.
- Musthofa, A., & Anggraeni, D. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2723-2328.
- Nurhidayatika, N., Imaniar, M., & Istiqamah, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa dan

- Sastra Di SDN 60 Kota Bima. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 309-315.
- Pradita, E., Megawanti, P., Yulianingsih. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109-118.
- Pratama, W., Nurfalah, E., & Suadah, Z. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 dengan Penerapan Model TGT dan Role Playing. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 194-203.
- Qundias, D., Nat, A., Nai, G. (2025). Refleksi Nilai Pancasila Dalam Sikap dan Perilaku Siswa di Lingkungan Sekolah Dasar Inpres Ngedubhaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11 (2), 1051-1061.
- Rahman, A., Tohari, B. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 2774-7689.
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto., & Herianingtyas, R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*. 1(18).
- Rahmi, W. (2024). Studi Analitis tentang Experiential Learning: Experiential Learning Teori dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*. 5(2), 115-126.
- Ratri, Y., Wagiran., Riyadi, A., dkk. (2026). Deep Learning (Pembelajaran mendalam) dalam pendidikan indonesia: Tinjauan sistematis teori dan praktik. *Jurnal ilmu pendidikan dan pembelajaran*. 04(02). 176-191.
- Rusidik, P. R., dkk. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).
- Sakinah, N., Mardhiyah, A. (2025). Pengaruh Interaksi Edukatif dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Bisnis Digital SMK Negeri 1 Binjai T.A 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (4), 2477-2143.
- Saputri, Apriliana. (2023). Analisis Instrumen Asesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2477-5673.
- Sari, L., Khasanah, U., Sulistyaningsih, W., Ahmad Dahlan, U., & Muhammadiyah Kleco, S. (2020). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023*. 11.
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11 (1).
- Slamet, R., Wahyuningsih, S. (2025). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*.
- Trihandayani. (2025). Refleksi Moral dan Kehidupan: Penerapan dalam Konteks Pendidikan dan Pengembangan Karakter. *Journal of Independent Education*, 1(1).
- Yeri, S., Darmiwanti. (2023). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Disiplin Belajar PAI Siswa SMK Negeri 1 Baso. *Journal Of Islamic Education*.
- Yus, M, J., Uliyanti, E. (2014). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan metode Diskusi Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Tanjungpura, Pontianak. https://media.neliti.com/media/publications/215169peningkatan-hasil-belajar-siswa-padapem.pdf?exp=1783529857&kid=1&sig=e5re8s6JRxYLVGk8fZncmCYSkA_U_z2xm-zvvr1x2YkI
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956-9965.
- Zulaikha, R., Tsaputra, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran flipbook digital untuk peningkatan keterampilan membaca permulaan pada anak penyandang disabilitas fisik. *Jurnal Edu Research - IICLS*, 6(2), 3102.