

ANALISIS KESULITAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENGGUNAKAN FLIPBOOK INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Nur Muhammad Hafidhi¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

^{1,2}PENDAS SPs Universitas Negeri Malang,

¹afihafeidhi@gmail.com, ²oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

Pancasila education has an important role in instilling noble values in elementary school students. However, with the rapid digital transformation, learning media such as flipbooks are increasingly being used. Flipbooks help visualize the values of Pancasila, but there are several obstacles faced by students in their use. This study aims to analyze the difficulties experienced by grade V students in using interactive flipbooks during Pancasila Education learning. This research used a qualitative case study method, with the research subjects being the teacher and five grade V students who experienced difficulties. Data collection was conducted through interviews, observations, and document analysis, which were then analyzed using an interactive cycle. The results showed that students experienced navigation difficulties after opening the barcode, noise disturbance in a crowded classroom, weak fine motor skills, and boredom with monotonous learning activities. To overcome these obstacles, teachers are advised to vary learning methods by adding simulations or interactive games, as well as asking students to bring earphones to improve focus while listening to the material. Teachers also need to pay special attention and provide guidance to students with weak fine motor skills. This approach is in line with the principles of the Merdeka Curriculum, which is student-centered and integrates technology into learning. This research provides important insights for the development and application of digital learning media in Pancasila Education, as well as maximizing the use of flipbooks in elementary schools.

Keywords: interactive flipbook, student difficulties, elementary school

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur pada siswa sekolah dasar. Namun, dengan transformasi digital yang pesat, media pembelajaran seperti flipbook semakin banyak digunakan. Flipbook membantu memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila, tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan yang dialami oleh siswa kelas V dalam menggunakan flipbook interaktif selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus, dengan subjek penelitian adalah guru dan lima siswa kelas V yang mengalami kesulitan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang kemudian dianalisis menggunakan siklus interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan navigasi setelah membuka barcode, gangguan suara di kelas yang ramai, keterampilan motorik halus yang lemah, dan kebosanan terhadap aktivitas pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi kendala ini, guru disarankan memvariasikan metode pembelajaran dengan menambahkan simulasi atau permainan interaktif, serta

meminta siswa membawa earphone untuk meningkatkan fokus dalam menyimak materi. Guru juga perlu memberikan perhatian khusus dan bimbingan kepada siswa dengan keterampilan motorik halus yang lemah. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila, serta memaksimalkan penggunaan flipbook di sekolah dasar.

Kata Kunci: flipbook interaktif, kesulitan siswa, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur dan membentuk generasi penerus bangsa yang berkarakter, utamanya pada siswa sekolah dasar (Dewi dkk., 2021; Kusumawardani dkk., 2021). Usia anak sekolah dasar merupakan masa emas dalam perkembangan karakter dan moral anak (Rosyida, 2023; Sukma, 2021). Oleh karena itu, menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar menjadi hal krusial agar anak memiliki landasan moral yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa akan dibantu untuk memahami dan menghayati Pancasila sebagai dasar negara (Harefa & Daliwu, 2020; Tirtoni, 2022; Uno, 2022). Pemahaman siswa terkait nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila akan memupuk rasa nasionalisme dan cinta tanah air pada anak sejak

dini (Ritonga dkk., 2022). Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat mengembangkan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penanaman nilai-nilai Pancasila inilah yang nantinya akan menjadi fondasi kuat bagi siswa untuk menghadapi tantangan zaman dan membangun masa depan Indonesia yang gemilang (Kusumawardani dkk., 2021; Pratama dkk., 2023; Rosyida, 2023; Sukma, 2021; Tirtoni, 2022).

Dunia pendidikan pada saat ini telah mengalami transformasi digital yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan maraknya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan selama proses pembelajaran, adapun media pembelajaran yang digunakan berupa flipbook, video edukasi, *game* edukasi, kelas *online*, *Augmented Reality* (AR), dan *Learning Management System* (LMS) yang dapat diakses melalui gadget setiap siswa (Kurnia dkk., 2021; Nurkholis

dkk., 2022; Puspita dkk., 2022; Putri dkk., 2022; Santi dkk., 2022; Yusuf dkk., 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam menjalani proses pembelajaran (Mayudho & Supriyanto, 2020; Muthy & Pujiastuti, 2020; Wardani dkk., 2024). Media pembelajaran berbasis digital yang memiliki tampilan yang menarik akan membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari materi yang disajikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital sangat memungkinkan untuk memberikan pengalaman belajar dipersonalisasi yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa (Hadiyanti, 2021; Salsabila dkk., 2020; Subroto dkk., 2023).

Flipbook merupakan media pembelajaran yang mensimulasikan buku cetak dalam format elektronik (Arnita dkk., 2021; Sofya & Adzka, 2023). Flipbook dapat memberikan pengalaman seperti membaca buku cetak dengan membalik halaman secara virtual. Selain itu, flipbook juga memiliki fitur multimedia dengan menambahkan video, audio, animasi,

kuis, dan tautan interaktif lainnya yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Alamanda dkk., 2023; Putra dkk., 2023; Usman dkk., 2023).

Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat membantu memvisualisasikan nilai-nilai pancasila yang abstrak melalui sebuah animasi, simulasi dan video terkait penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang membantu siswa memiliki pemahaman yang lebih baik dan konkret terkait nilai-nilai Pancasila. Riset yang dilakukan oleh Putra dkk., (2023) mengungkapkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar yang sebelumnya di sekolah menggunakan bahan ajar cetak. Eksperimen yang dilakukan oleh Aprilia, (2021) mengenai efektivitas penggunaan media sains flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan bahwa siswa dengan *treatment* menggunakan flipbook memiliki daya pikir kritis yang lebih

tinggi daripada siswa yang menggunakan buku cetak IPA.

Selain dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa, flipbook juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Pengembangan media flipbook *animation* yang dilakukan oleh Alamanda dkk., (2023) mengungkapkan bahwa flipbook *animation* yang dikembangkan dengan konten pendidikan karakter di dalamnya setelah diujikan pada siswa kelas V memperoleh respon sangat menarik bagi siswa.

Berdasarkan pra riset yang dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas V SDN Pragaan Laok I Sumenep, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital berupa flipbook interaktif terdapat siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan didominasi oleh pengembangan bahan ajar flipbook di beberapa mata pelajaran (Alamanda dkk., 2023; Manzil dkk., 2022; Putra

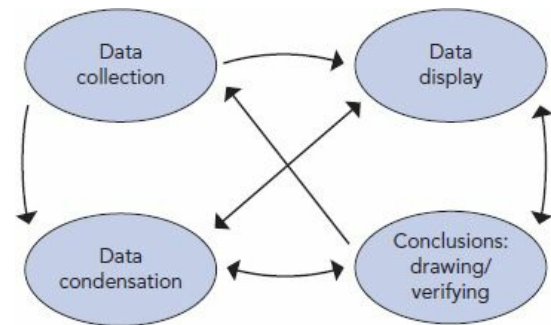
dkk., 2023; Sari & Ahmad, 2021; Usman dkk., 2023; Yusuf dkk., 2022). Sedangkan masih sedikit penelitian yang mengungkapkan kesulitan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan flipbook, utamanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan yang dialami siswa kelas V dalam menggunakan flipbook interaktif. Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengetahui akar permasalahan yang dialami oleh siswa. Penelitian ini dapat menjadi sebuah landasan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan flipbook pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan dan landasan dalam penelitian terkait media pembelajaran digital.

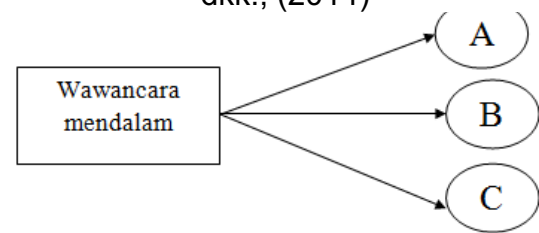
Agar guru dapat memberikan perbaikan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan yang dialami siswa kelas V dalam menggunakan flipbook interaktif selama pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

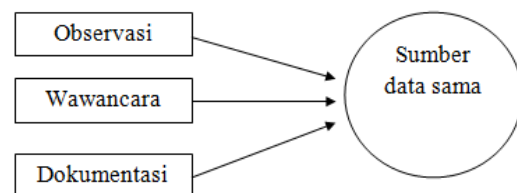
Riset ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena melalui pengumpulan data deskriptif yang kaya makna (Creswell & Creswell, 2018; Moleong, 2019). Melalui pendekatan kualitatif peneliti dapat memperoleh pemahaman yang holistik tentang kesulitan yang dialami oleh siswa kelas V dalam penggunaan flipbook selama pembelajarn. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan lima siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam menggunakan flipbook. Wawancara, observasi, dan analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data. Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan siklus interaktif milik B. Miles dkk., (2014) dengan tahapan koleksi data, kondensasi, penyajian, dan verifikasi data. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Sugiyono, 2020).



Gambar 1 Siklus Interaktif B. Miles dkk., (2014)



Gambar 2 Triangulasi Sumber Sugiyono, (2020).



Gambar 3 Triangulasi Teknik Sugiyono, (2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa guru menggunakan bahan ajar flipbook interaktif untuk memberikan contoh konkret dari sikap toleransi di masyarakat. Flipbook berisikan beberapa barcode yang apabila discan akan mengarah pada video sikap toleransi yang ada di YouTube.



Gambar 4 Sampul Bab Toleransi



Gambar 5 Pengantar Sikap Toleransi



Gambar 6 Materi Sikap Toleransi

Guru kelas V mengungkapkan bahwa sebelumnya siswa juga mempelajari tentang keberagaman budaya dan umat beragama yang berada di Indonesia. Selama proses pembelajaran guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mulai mempelajari materi yang diinginkan dari ketiga materi yang ada. Pembelajaran yang guru laksanakan pada dasarnya mengacu pada pembelajaran humanistik, hal ini diperkuat oleh Setiadi dkk., (2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran humanistik memandang siswa sebagai subjek bebas dalam menentukan arah hidupnya, hal ini membuat guru menjalankan peran sebagai fasilitator di dalam kelas dan siswa bebas mengakses materi pembelajaran yang disediakan oleh guru. Selain itu, kebebasan yang diberikan selama pembelajaran mencerminkan ciri khas pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, mengingat Kurikulum Merdeka merupakan Kurikulum yang dirancang untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi tantangan zaman

(Alimuiddin, 2023; Makarim, 2022; Marisa, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa kelas V ketika menggunakan flipbook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pertama, siswa kesulitan untuk kembali ke materi pada flipbook setelah menscan barcode membuka materi pembelajaran, setelah siswa selesai membuka materi dan ingin kembali ke materi di flipbook, flipbok mulai dari halaman sampul sehingga siswa harus membuka dari awal. Hal ini membuat siswa bosan untuk melanjutkan mencari materi selanjutnya. Kedua, siswa kesulitan dalam menyimak materi yang telah dipilih, hal ini terjadi karena kondisi kelas yang ramai dan terdapat beberapa handphone siswa yang tidak dapat mengeluarkan suara. Ketiga, terdapat siswa yang belum memiliki keterampilan motorik halus, sehingga siswa kesulitan dalam membalik halaman pada flipbokk. Keempat, siswa terkadang merasa bosan dengan aktivitas pembelajaran yang menonton video, siswa menyampaikan bahwa mereka ingin terdapat sebuah variasi lain seperti

simulasi atau permainan yang dapat mereka mainkan di dalam flipbook karena aktivitas siswa seperti mengamati perbedaan yang ada di sekitar siswa dilakukan secara tradisional.

Upaya yang dapat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menggunakan flipbook adalah memvariasikan pembelajaran agar dapat mengurangi rasa bosan siswa seperti melakukan permainan atau meminta siswa untuk menggunakan website flipbook maker yang lebih baik. Agar siswa lebih fokus dalam menyimak materi dan *handphone* siswa yang bermasalah guru dapat meminta siswa untuk membawa *earphone/headset* sehingga materi dapat didengar oleh setiap siswa. Bagi siswa yang memiliki keterampilan motorik halus yang lemah, guru perlu memberikan perhatian khusus dan memandu siswa secara perlahan agar dapat menggunakan flipbook secara maksimal. Relevan dengan ini, Daga, (2022); Hamdi dkk., (2022); Rahayu dkk., (2022) mengungkapkan bahwa seorang guru dalam Kurikulum Merdeka harus aktif, kreatif, dan kreatif untuk menjalankan peran fasilitator bagi siswa. Selain itu guru juga tidak cukup dengan hanya

menguasai materi pembelajaran, namun guru juga harus mampu membangun ikatan emosional dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik

E. Kesimpulan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur pada siswa sekolah dasar. Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran digital membantu memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila secara konkret. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kesulitan yang dialami siswa kelas V dalam menggunakan flipbook. Kesulitan tersebut meliputi masalah navigasi setelah membuka barcode, gangguan suara di kelas yang ramai, keterampilan motorik halus yang lemah, dan kebosanan terhadap aktivitas pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi kesulitan ini, guru disarankan untuk memvariasikan metode pembelajaran dengan menambahkan simulasi atau permainan interaktif, serta memastikan kondisi kelas yang lebih kondusif dengan meminta siswa membawa earphone. Guru juga perlu memberikan perhatian khusus dan

bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan motorik halus. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, M. P., Ramdani, N. P. A., Utami, S. N. I., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Media Flipbook Animation Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 34–47. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v7i1.989>
- Alimuddin, J. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i02>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Arnita, R., Purwaningsih, S., & Nehru, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematic) pada Materi FLuida Statis dan FLuida Dinamis Menggunakan Software Kvisoft

- Flipbook Maker. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 551–556.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1216>
- B. Miles, M., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3 ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 ed.). SAGE.
- Daga, A. T. (2022). Penguatan peran guru dalam implementasi kebijakan Merdeka Belajar di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*
<https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/9120>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Kamila, J. T., Putri, S. B., & Haliza, V. N. (2021). Penanaman Karakter Smart Young And Good Citizen untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5234–5240.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1614>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2).
<https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pedagogik. *SAP (Susunan Artikel)*
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/13015>
- Harefa, A., & Daliwu, S. (2020). *Teori Pendidikan Pancasila yang Terintergrasi Pendidikan Anti Korupsi*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Kurnia, I., Noviantiningtyas, T., & Nur Rohmania, Q. (2021). Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 119–129.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15955>
- Kusumawardani, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>
- Makarim, N. A. (2022). *Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Biro Hukum. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>

- Marisa, M. (2021). INOVASI KURIKULUM “MERDEKA BELAJAR” DI ERA SOCIETY 5.0. *Santhet: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Humaniora*, Vol. 5, No.1. <https://doi.org/10.36526>
- Mayudho, I., & Supriyanto, A. (2020). Penggunaan pembelajaran media elektronik untuk pendidikan. *Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19*.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT. Remaja Rosdakarya.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 94–103. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i1.14356>
- Nurkholis, Hendri Raharjo, & Toto Santi Aji. (2022). PENGGUNAAN LEARNINGAPPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1508–1515. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3108>
- Pratama, D. A., Ginanjar, D., & Solehah, L. S. (2023). Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari Sebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.114>
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Putri, E. A., Linguistika, Y., & Mas'ula, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL MATEMATIKA BERBASIS GOOGLE SITES MATERI KPK DAN FPB PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 87. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p087>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & ... (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*.

- <https://www.neliti.com/publication/s/452109/implementasi-kurikulum-merdeka-belajar-di-sekolah-penggerak>
- Ritonga, J., Fadhillah, A., Pelawi, D., Naibaho, E., Nasha, M., Ginting, S., & Yunita, S. (2022). Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air terhadap Indonesia Melalui Pemahaman Identitas Nasional Bangsa dan Penanaman Sikap Nasionalisme Pada Siswa SMP Negeri 39 Medan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 16. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.14881>
- Rosyida, A. (2023). Pembudayaan pendidikan moral pada anak sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 132–140.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). URGENSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Santi, L. N., Nuriman, N., & Mahmudi, K. (2022). PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN ASSEMBLR APPS PADA TEMA 9 “MENJELAJAH ANGKASA LUAR” KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 78. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p078>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Setiadi, W. A., Aryani, D., & Fu'adin, A. (2023). Teori Belajar Humanistik Terhadap Motivasi Siswa Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 1(3), 632–635. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jishs.v1i3.887>
- Sofya, R., & Adzkia, S. F. (2023). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14430>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. H. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK

- SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL DINI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 41 UTP SURAKARTA*, 1(01), 85–92.
<https://doi.org/10.36728/semnas-utp.v1i01.13>
- Tirtoni, F. (2022). NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI KARAKTER DASAR GENERASI MUDA. *INVENTA*, 6(2), 210–224.
<https://doi.org/10.36456/inventa.6.2.a6237>
- Uno, H. B. (2022). *Landasan pendidikan*. Bumi Aksara.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293–1301.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>