

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 5A SDN
DUKUH KUPANG II SURABAYA MELALUI PBL MATERI BAGAIMANA
BENTUK INDONESIAKU BERBANTUAN MEDIA DIGITAL ARCGIS**

Galih Juang Laksono¹, Wahyu Susiloningsih², Sutarti³, Darsono⁴, Achmad Eka Romadhoni⁵, Auliya Niswatul Farichah⁶, Bintang Apriyan Prahastowo⁷, Fatma Nur Fadilla⁸, Feri Candra Saputra⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} PPG Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

1galihjuang025@gmail.com, 2wahyus@unipasby.ac.id, 3sutartiagus@gmail.com,
4darsonodk2@gmail.com, 5achmadekar@gmail.com, 6auliyaniswath@gmail.com,
7bintangapriyan5372@gmail.com, 8fatmanurfadila053@gmail.com,
9candra.fery13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of 5A grade students at SDN DUKUH KUPANG II SURABAYA through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model in the subject "How is the Shape of My Indonesia," supported by the digital media ArcGIS. The background of this research is the low student motivation in understanding abstract and less contextual geographical material. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected using questionnaires, observations, and interviews. The results showed that the implementation of PBL assisted by ArcGIS significantly enhanced students' learning motivation. In cycle I, the average motivation level was 68%, which increased to 85% in cycle II. Student engagement in discussions also increased from 65% to 82%. These findings indicate that PBL combined with digital media can create active, enjoyable, and meaningful learning experiences, and is therefore recommended as an innovative approach to thematic learning in primary schools.

Keywords: Learning Motivation, Problem Based Learning, ArcGIS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5A SDN DUKUH KUPANG II SURABAYA melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada materi "Bagaimana Bentuk Indonesiaku" dengan bantuan media digital ArcGIS. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi geografis yang abstrak dan kurang kontekstual. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan ArcGIS secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata motivasi siswa sebesar 68% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Demikian pula, keterlibatan siswa dalam diskusi meningkat dari 65% menjadi 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa PBL dengan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga direkomendasikan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Problem Based Learning, ArcGIS

PENDAHULUAN

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam proses pendidikan karena berpengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Ketika motivasi siswa tinggi, mereka cenderung menunjukkan sikap belajar yang aktif, rajin, dan antusias. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa bersikap pasif, mudah bosan, dan tidak memperoleh hasil belajar yang optimal. Dalam praktiknya, tidak sedikit guru yang menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan kurang menyentuh kehidupan nyata siswa.

Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran siswa kelas 5 SD, khususnya pada materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku” yang merupakan

bagian dari mata pelajaran IPAS atau Tematik. Materi ini membahas tentang bentuk geografis wilayah Indonesia, batas-batas wilayah, dan serta komponen yang ada dalam peta. Materi ini sangat penting untuk membangun rasa kebangsaan dan pemahaman siswa terhadap keanekaragaman wilayah tanah air. Namun, dalam kenyataannya, siswa kerap kali kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti letak geografis dan bentuk wilayah, terutama jika pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kurang kontekstual.

Motivasi belajar di era digital juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik. Menurut (Fadilah, Mukhlis, & Latief, 2025), integrasi media digital dalam proses belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang

lebih bermakna karena menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan kontekstual. ArcGIS sebagai media pembelajaran berbasis geospasial memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelajah informasi geografis secara real-time, yang secara tidak langsung merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Faudah, Alwin, & Savitri, 2023) menyebutkan bahwa penggunaan peta digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep spasial dan keterampilan berpikir kritis. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”, yang mengharuskan siswa mengenali letak geografis, batas wilayah, serta bentuk wilayah Indonesia dengan cara yang konkret. Dalam hal ini, penggunaan ArcGIS menjadi solusi inovatif untuk menyajikan konten yang selama ini sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui gambar statis.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, sehingga mereka memerlukan pengalaman belajar yang nyata dan relevan dengan kehidupan

sehari-hari. Penggunaan peta digital interaktif melalui ArcGIS memungkinkan siswa mengakses informasi spasial yang kompleks dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Menurut (Zahra, Dewi, Lestari, & Nugraha, 2024), media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak akan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membentuk sikap positif terhadap mata pelajaran.

Terdapat sebuah pendekatan yang efektif yang dalam hal ini dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau PBL. Melalui PBL, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, yang mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, selain itu juga dapat menyampaikan pendapat, dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi (Wicaksono & Iswan, 2019). Dalam konteks pembelajaran IPAS, khususnya materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”, penerapan PBL dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geografis dengan lebih baik melalui eksplorasi peta, proses diskusi dengan kelompok, dan pemecahan atas sebuah masalah yang relevan

atau dalam hal ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, PBL memiliki kesesuaian tinggi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Studi oleh (Azizah, Kasdriyanto, & Qomariyah, 2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan dukungan media digital terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui permasalahan yang kontekstual, siswa menjadi lebih aktif mencari informasi dan membangun pemahaman secara mandiri maupun dalam kelompok.

Keunggulan PBL terletak pada prosesnya yang aktif dan menyenangkan, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dengan memberikan permasalahan yang relevan, siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi juga belajar bagaimana belajar. PBL juga mampu mengembangkan berbagai kompetensi penting seperti komunikasi, kerja sama tim,

pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Arends, 2012).

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV SD. Dalam penelitian tersebut, PBL diterapkan pada berbagai muatan pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PKN, IPA, IPS, dan SBdP, dan hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa hingga mencapai 100% pada beberapa muatan pelajaran. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa PBL merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran tematik yang memerlukan keterlibatan aktif siswa (Saputra & Susilowati, 2021).

Penerapan PBL dalam materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku” tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep

siswa terhadap bentuk dan letak wilayah Indonesia, tetapi juga untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa terhadap kekayaan wilayah tanah air. Dengan kegiatan yang menyenangkan

Dalam konteks tersebut, kolaborasi antara model PBL dan pemanfaatan media digital ArcGIS diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam terhadap pentingnya geografi dan keberagaman wilayah Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi tinggi sebagai upaya inovatif dalam menghadirkan pembelajaran tematik yang menarik, relevan, dan berdampak positif terhadap semangat belajar siswa

Berdasarkan paparan tersebut, maka diperlukan upaya yang sistematis untuk mengintegrasikan model PBL dalam pembelajaran siswa kelas 5A SDN DUKUH KUPANG KUPANG II SURABAYA pada materi IPAS topik “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”. Oleh karena itu, peneliti menilai perlu untuk melakukan proses penelitian ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5A SDN DUKUH KUPANG

KUPANG II SURABAYA Melalui PBL Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku Berbantuan Media Digital ArcGIS”.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah PTK atau penelitian tindakan kelas, yakni sebuah pendekatan yang dilakukan langsung di lingkungan kelas dengan tujuan untuk memantau dan memperbaiki secara langsung praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini dilaksanakan secara berulang melalui beberapa siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN DUKUH KUPANG KUPANG II SURABAYA, yang juga merupakan lokasi peneliti menjalani kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai calon guru, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi IPAS topik Bagaimana Bentuk Indonesiaku, yang dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan

subjek penelitian yaitu siswa kelas 5A yang berjumlah 27 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara. Untuk mengukur motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan kombinasi teknik angket dan observasi, dengan cara menganalisis keterlibatan siswa secara langsung serta respon mereka terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif, peneliti juga memanfaatkan media teknologi berbantuan Canva dan ArcGIS dalam proses belajar mengajar. Penggunaan Canva dan ArcGIS bertujuan untuk menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, proses pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah atau PBL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5A SDN DUKUH KUPANG

KUPANG II SURABAYA dilakukan melalui dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi keterlibatan siswa, wawancara, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Pada siklus I, pembelajaran diawali dengan pengenalan masalah mengenai bentuk wilayah Indonesia menggunakan media visual berbantuan Canva yang terintegrasi dengan ArcGIS. Hasil pengukuran motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi siswa mencapai 68%, yang dikategorikan dalam tingkat "Cukup". Observasi keterlibatan siswa menunjukkan angka 65%, di mana masih banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang aktif dalam bertanya. Hasil tes pemahaman materi pada siklus I juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60%.

Hasil observasi keterlibatan siswa pada siklus I memperlihatkan bahwa dari 27 siswa, hanya 17 siswa (63%) yang aktif mengikuti diskusi kelompok, sedangkan 10 siswa lainnya (37%) tampak kurang berpartisipasi. Partisipasi siswa dalam bertanya maupun menjawab

pertanyaan guru juga terpantau rendah, dengan rata-rata hanya 1–2 siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam satu sesi diskusi. Sikap antusias siswa terhadap tugas individu pun belum maksimal, di mana 40% siswa terlihat belum menyelesaikan tugas tepat waktu.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa Pada Siklus I

No	Aspek Observasi	Hasil Siklus I
1	Jumlah siswa aktif dalam diskusi	17 siswa (63%)
2	Jumlah siswa pasif dalam diskusi	10 siswa (37%)
3	Rata-rata siswa bertanya/menjawab	1–2 siswa per sesi
4	Penyelesaian tugas individu tepat waktu	60% siswa
5	Penyelesaian tugas kelompok tepat waktu	65% siswa
6	Tingkat keterlibatan keseluruhan	65% Siswa

Melalui wawancara, siswa mengungkapkan ketertarikan terhadap materi berbasis visual yang terintegrasi dengan ArcGIS, namun mereka masih merasa bingung dalam berpartisipasi aktif pada saat diskusi. Indikator motivasi belajar menunjukkan ketekunan siswa

sebesar 65%, ketertarikan terhadap materi sebesar 70%, keaktifan diskusi sebesar 60%, tanggung jawab sebesar 65%, dan kemandirian sebesar 60%.

Tabel 2. Tingkat Persentase Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Indikator Motivasi	Persentase Siswa Memenuhi (%)
1	Ketekunan Belajar	65%
2	Ketertarikan Materi	70%
3	Keaktifan Diskusi	60%
4	Tanggung Jawab	65%
5	Kemandirian	60%

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan meningkatkan interaktivitas melalui simulasi peta digital interaktif dan pemberian tugas proyek mini berkelompok dengan dilengkapi LKPD yang terintegrasi dengan teknologi serta kuis yang diberi game. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 85% (kategori "Baik"). Observasi keterlibatan siswa juga meningkat menjadi 82%, dan hasil tes pemahaman materi mencapai rata-rata 78%.

Observasi keterlibatan siswa pada siklus II menunjukkan perkembangan yang positif. Dari seluruh siswa, sebanyak 24 siswa (89%) aktif dalam kegiatan kelompok, termasuk diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi hasil kerja. Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan atau memberi tanggapan meningkat hampir dua kali lipat dibandingkan siklus I. Sebagian besar siswa juga mampu menyelesaikan tugas individu dan kelompok tepat waktu dengan kualitas yang lebih baik, menunjukkan adanya peningkatan dalam kemandirian belajar.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Observasi	Hasil Siklus II
1	Jumlah siswa aktif dalam diskusi	24 siswa (89%)
2	Jumlah siswa pasif dalam diskusi	3 siswa (11%)
3	Rata-rata siswa bertanya/menjawab	4-5 siswa per sesi
4	Penyelesaian tugas individu tepat waktu	85% siswa
5	Penyelesaian tugas kelompok tepat waktu	90% siswa
6	Tingkat keterlibatan keseluruhan	82% siswa

Wawancara siswa setelah siklus II mengungkapkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena adanya kuis dari game. Indikator motivasi belajar pada siklus II menunjukkan ketekunan belajar sebesar 85%, ketertarikan materi sebesar 90%, keaktifan diskusi sebesar 80%, tanggung jawab sebesar 85%, dan kemandirian sebesar 80%.

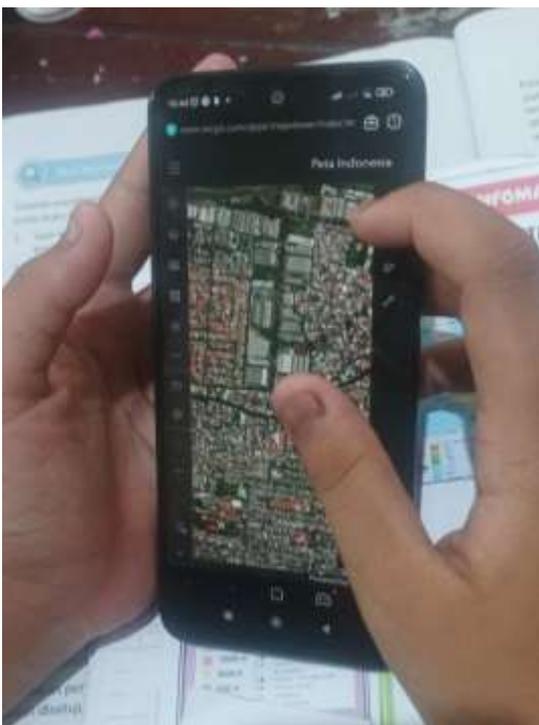
Tabel 4. Tingkat Persentase Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Indikator Motivasi	Persentase Siswa Memenuhi (%)
1	Ketekunan Belajar	85%
2	Ketertarikan Materi	90%
3	Keaktifan Diskusi	80%
4	Tanggung Jawab	85%
5	Kemandirian	80%

Perbandingan hasil motivasi belajar antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik batang berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II



Gambar 2. Dokumentasi Penggunaan Media ArcGIS

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning secara efektif dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Nugroho & Wulandari, 2023), yang menyatakan bahwa PBL berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, teori multimedia learning dari (Mayer, 2009) juga memperkuat bahwa penyajian materi secara visual mampu meningkatkan daya serap informasi siswa.

Penelitian ini juga selaras dengan temuan (Rahmawati et al., 2021) yang mengungkapkan bahwa transisi dari metode konvensional ke PBL memerlukan adaptasi, yang kemudian membawa dampak positif terhadap motivasi belajar setelah siswa terbiasa. Penelitian yang dilakukan oleh (Firman et al., 2021) juga menunjukkan bahwa pemberian proyek kolaboratif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks ini, keterlibatan siswa yang tinggi dalam kegiatan belajar pada siklus II membuktikan bahwa pembelajaran bermakna dan berbasis pengalaman menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan

model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi “Bagaimana Bentuk Indonesiaku” secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5A di SDN DUKUH KUPANG II SURABAYA. Peningkatan motivasi belajar tercermin dari keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, penyelesaian tugas tepat waktu, serta peningkatan indikator-indikator motivasi intrinsik seperti ketekunan, tanggung jawab, dan kemandirian. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dan ArcGIS serta pemberian proyek kolaboratif berupa LKPD yang terintegrasi dengan teknologi dan kuis berbasis game turut mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Adaptasi awal terhadap model PBL memang diperlukan, namun setelah siswa terbiasa, mereka menunjukkan peningkatan semangat belajar yang nyata. Oleh karena itu, PBL dengan bantuan media digital sangat direkomendasikan sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (Ninth Edit). McGraw-Hill.
- Azizah, S., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2024). Implementasi Pendekatan PJBL (Project Based Learning) Menggunakan Media Digital Storytelling Untuk Peningkatan Kreativitas Anak Di Kelas V SDN Ambulu 1. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 3264-3269
- Fadilah, N., Mukhlis, & Latief, S. A. (2025). Integrasi Pemanfaatan Pembelajaran Digital Untuk Menciptakan Suasana Belajar Yang Inovatif Dan Bermakna Di SD Negeri Panciro. *Communnity Development Journal*, 6(1), 1993-1996.
- Faudah, C. M., Alwin, & Savitri, A. J. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Google Earth untuk Meningkatkan Pemahaman Spasial Siswa. *Proceedings of International Student Conference on Education (ISCE)*, 13, 118-122.
- Firman, M., Septiana, T., Maulana Sudirman, I., & STKIP PGRI Sukabumi, D. (2021). Mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek: Memotivasi Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Dan Kolaboratif. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1300–1306.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21182>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. In *Cambridge University*

- (Second Edi). Cambridge University.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.eregsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Nugroho, T. P., & Wulandari, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Problem Based Learning Berbasis TPACK Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal SIPPG: Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 1–16. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SIPPG/article/view/6301>
- Rahmawati, R., Supriadi, G. S. F., Pratiwi, P., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Metode Konvensional dikombinasikan dengan Metode PBL. *Biodik*, 7(3), 68–72. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13020>
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 96. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.96-103>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), 111–126.
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615-623.