

## Implementasi Media Flipbook dan Spinner Mystery Toleransi dalam Materi Kebhinekaan Kelas IV SD Negeri 1 Gedong

Sila Karisma Bestari<sup>1</sup>, Safira Amalia Putri<sup>2</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>3</sup>, Eni Prasetyaningrum<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

<sup>4</sup>Guru SD Negeri 1 Gedong

e-mail: [silakarisma07@students.unnes.ac.id](mailto:silakarisma07@students.unnes.ac.id)

### Abstrak

Flipbook kebhinekaan dan spinner Mystery Toleransi dalam Pembelajaran materi Kebhinekaan sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi Kebhinekaan di SD Negeri 1 Gedong. Subjek penelitian ini guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Gedong. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan hasil observasi di SD Negeri 1 Gedong. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa dengan adanya penerapan flipbook kebhinekaan dan Spinner mystery toleransi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran materi Kebhinekaan sangat menyenangkan dan memberikan semangat pada peserta didik. Hasil angket menunjukkan peserta didik setuju jika model pembelajaran seperti ini diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.

**Kata kunci:** *Flipbook, Spinner, Kebhinekaan, PBL*

### Abstract

The flipbook of diversity and the spinner of the mystery of tolerance in delivering lesson material function as a learning aids for students. The purpose of this research is to increase fourth grade students' interest in learning about diversity at SD Negeri 1 Gedong. The data collection techniques used included interviews and observations at SD Negeri 1 Gedong. Based on the results of research conducted, the application of the flipbook of diversity and the spinner the mystery of tolerance in learning about diversity is very enjoyable and provides enthusiasm for students. The results of the questionnaire show that students agree that if kind of learning model is applied in subsequent learning.

**Keywords :** *Flipbook, Spinner, Kebhinekaan, PBL*

### PENDAHULUAN

Pendidikan berlangsung seumur hidup (long-life education). Pendidikan sebagai usaha terencana yang nyaman agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dalam bidang keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, serta akhlak. Pendidikan memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu melibatkan perkembangan keterampilan khusus, pengetahuan, dan sikap. (Pristiwanti., 2022).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Indonesia yang berbudaya pembelajaran hanya didominasi dengan ceramah, membaca, mengerjakan soal, hafalan. Sehingga kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi kurangnya minat belajar peserta didik, akibatnya pembelajaran membosankan dan aktivitas guru lebih menonjol. Kompleksnya permasalahan diatas menuntut guru melakukan perbaikan dalam Pembelajaran di kelas. Mata pelajaran pendidikan pancasila mempunyai kedudukan yang strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter pancasila pada diri seluruh warga

negara, menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun bagi terwujudnya Indonesia emas (Dewi., 2022).

Usaha peningkatan minat belajar peserta didik harus dilakukan pembelajaran tidak hanya dengan metode ceramah saja dalam penyampaian tetapi menggunakan media sebagai alat bantu sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan Pembelajaran akan berhasil sesuai harapan, dapat membangkitkan minat belajar dalam mendalami materi sehingga peserta didik tidak bergantung pada guru sebagai pengelola kelas sebagai sumber belajar. Menurut Magdalena et al., (2020) Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran yang ada, sehingga guru tidak perlu terlalu banyak menjelaskan materi kepada peserta didik. Seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Di SD Negeri 1 Gedong pada kelas IV setelah menggunakan kurikulum merdeka yang bersifat fokus yang mendalam pada materi sehingga pembelajaran bersifat mendalam, waktu yang banyak mengembangkan kompetensi dan karakter melalui belajar konteks nyata (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kebhinekaan yang mempengaruhi fokus belajar peserta didik. Minat peserta didik sangat berpengaruh proses pembelajaran. Maka dari itulah peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan implementasi penggunaan media flipbook dan spinner toleransi mystery dalam materi kebhinekaan.

Diduga bahwa dengan penggunaan media Media Flipbook dan Spinner Mystery Toleransi dalam Pembelajaran materi "Kebhinekaan" dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Jelas bagi kita bahwa media sebagai alat bantu dalam Pembelajaran yang berfungsi memperjelas, memudahkan peserta didik memahami prinsip/konsep atau teori dan membuat pesan yang disampaikan menarik, sehingga minat belajar peserta didik menjadi meningkat dan proses belajar dapat lebih efektif dan efisien.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan berupa metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong dengan jumlah 10 siswa dan guru kelas IV yaitu Eni Prasetyaningrum. S.Pd.SD. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan berupa wawancara dan observasi. Wawancara yang dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian merencanakan solusi permasalahan dengan teknik dan deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan pada hari Jum'at 29 September 2023 di SD Negeri 1 Gedong. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 4 di SD Negeri 1 Gedong menjelaskan bahwa kurangnya minat peserta didik kelas 4 terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terutama pada materi kebhinekaan. Hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang tidak fokus dan terlihat jenuh saat pembelajaran berlangsung. Minat belajar sangat diperlukan pada diri peserta didik, karena dengan adanya minat belajar peserta didik akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Dengan minat belajar yang tinggi, peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membantu mereka untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Sedangkan, bila minat belajar rendah, peserta didik akan merasa bosan dan akan mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini minat belajar peserta didik juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik kelas 4, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Negeri 1 Gedong adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi kebhinekaan. Media pembelajaran merupakan alat pendukung untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Maka dari itu peneliti dan guru kelas 4 berkolaborasi dalam mendesain pembelajaran dan menentukan media yang tepat untuk materi kebhinekaan.

Dalam proses Pembelajaran diperlukannya fokus perhatian peserta didik supaya konsep yang dibelajarkan dapat diterima dan dipahami dengan baik. Minat peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran, karena minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap sikap dan perilaku peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat yang besar terhadap pembelajaran akan lebih berusaha keras dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang kurang berminat pada pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya minat peserta didik agar suasana pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan bermanfaat.

### **Desain Pembelajaran**

Dalam pembelajaran materi Kebhinekaan, peneliti membagi menjadi dua pertemuan. Pertemuan pertama menjelaskan materi mengenai Bhineka Tunggal Ika dan keberagaman budaya Indonesia. Pertemuan kedua menjelaskan materi kerja sama dalam keberagaman dan menyikapi keberagaman dengan toleransi. Untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik, peneliti mendesain pembelajaran menggunakan dua macam media yaitu flipbook dan spinner mystery toleransi yang dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk buku digital. Media pembelajaran flipbook ini dirancang dengan desain semenarik mungkin sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik. Dengan menghadirkan gambar-gambar pada flipbook peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan flipbook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama yakni meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pada materi kebhinekaan peneliti memfokuskan flipbook pada pengenalan berbagai budaya yang ada di Indonesia. Flipbook ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Isi materi yang terdapat di dalam flipbook berupa kebudayaan Indonesia yang sudah diklasifikasikan berdasarkan daerah. Pada Setiap daerah ditampilkan kebudayaan berupa rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan tarian daerah yang ada di Indonesia. Diantaranya keberagaman budaya dari Provinsi Sumatera Utara, banten, DKI Jakarta, Jawa barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta, Bali, Kalimantan Tengah, Sulawesi Selatan, dan Papua. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, flipbook mampu mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih hidup.

Selain menggunakan flipbook peneliti juga menggunakan media pembelajaran berupa spinner mystery toleransi pada materi kerja sama dalam keberagaman dan menyikapi keberagaman dengan toleransi. Spinner mystery toleransi ini di desain seperti roda berputar, terbuat dari bahan kardus dan origami dengan poros menggunakan jarum jam. Pada spinner terdapat angka 1-8. Dimana angka tersebut berhubungan dengan amplop mystery. Terdapat delapan amplop yang setiap amplohnya berisi satu gambar. Gambar tersebut mengenai bentuk kerja sama atau toleransi di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Cara bermain Spinner Mystery Toleransi yaitu (1) Perwakilan kelompok maju untuk memutar Spinner Mystery Toleransi, (2) Peserta didik mengambil amplop sesuai pemberhentian jarum jam pada nomor yang didapat, (3) Peserta didik membuka amplop, didalam amplop terdapat satu gambar dapat berupa contoh gambar kerja sama atau gambar toleransi, (4) Peserta didik diminta untuk menganalisisnya, (5) Bersama kelompok peserta mengisi LKPD yang telah dibagikan.

Menurut Hotimah (2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif karena sebelum memulai pembelajaran peserta didik dihadapkan pada masalah dunia nyata (real world) sehingga kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan sistematis dalam memecahkan masalah dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dihadapkan pada masalah atau tantangan kompleks yang terkait dengan keberagaman budaya. Dalam konteks kebhinekaan, *Problem Based Learning* (PBL) dapat dirancang untuk memungkinkan peserta didik untuk memahami berbagai perspektif budaya, menghargai perbedaan, dan memecahkan masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan

keberagaman. Melalui kerja kelompok, peserta didik dapat saling bertukar pandangan dan pengalaman, menghadapi tantangan bersama, dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebhinekaan. Dengan menggabungkan dua media tersebut yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Kebhinekaan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan dengan 8 pertanyaan, sebagai berikut (1) Apakah kamu senang pada pembelajaran hari ini? (2) Apakah kamu memahami materi pembelajaran hari ini? (3) Apakah kamu senang berdiskusi dengan teman sekelas kamu saat pembelajaran berlangsung? (4) Apakah kamu senang dengan cara guru mengajar? (5) Apakah kamu senang dengan suasana pembelajaran seperti ini? (6) Apakah kamu senang jika diterapkan cara pembelajaran seperti ini pada pembelajaran berikutnya? (7) Apakah kamu senang bertanya pada guru?

## Pelaksanaan

Pelaksanaan Desain Pembelajaran pada materi Kebhinekaan pada pertemuan pertama mengenai materi Bhineka Tunggal Ika dan Keberagaman budaya Indonesia berbasis media flipbook keberagaman budaya dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dengan tujuan pembelajaran: (1) Melalui kegiatan video dalam PPT, peserta didik dapat memahami arti dan makna kebhinekaan dengan tepat, (2) Melalui kegiatan mengamati video dalam PPT, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh keberagaman budaya sebagai warisan bangsa Indonesia yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat, (3) Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Pada pertemuan pertama, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk menjelaskan materi Bhineka Tunggal Ika. Dalam video tersebut menjelaskan tentang materi Bhineka Tunggal Ika membahas sejarah, arti dan makna Bhinneka Tunggal Ika serta keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

Pada awal pembelajaran peserta didik diarahkan untuk mempersiapkan proses belajar. Mulai dari kegiatan pembuka yang mencangkup guru memberi salam, do'a, menyanyikan lagu nasional, presensi, kegiatan apersepsi, kemudian kegiatan pembelajaran berbasis model problem based learning dengan 5 langkah pembelajaran. Pembelajaran dengan model problem based learning menekankan pada penggunaan masalah sebagai permulaan dari pemecahan masalah, bekerja kelompok, berpikir kritis, serta peserta didik diharapkan dapat menyimpulkan di akhir pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan
<b>Tahap 1</b> Orientasi peserta didik pada masalah	Menampilkan power point yang didalamnya mencakup materi makna kebhinekaan dan keberagaman budaya.
<b>Tahap 2</b> Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Mengorganisasikan peserta mengakses flipbook melalui tablet sekolah. Kemudian membagi peserta didik dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok berisi 3-4 orang dan mengarahkan untuk mengisi LKPD macam keberagaman budaya yang ada di provinsi Indonesia.
<b>Tahap 3</b> Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas belajar mengelompokkan macam keberagaman budaya yang ada di provinsi Indonesia.
<b>Tahap 4</b> Mengembangkan dan menyajikan hasil	Memberi arahan pada perwakilan kelompok untuk melaporkan hasil diskusi di depan kelas.

---

<b>Tahap 5</b> Menganalisis dan mengevaluasi proses hasil pemecahan masalah	Peserta didik melakukan refleksi proses pembelajaran dan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan bantuan pengajar. .
--	--

---



Pada kegiatan penutup setelah peserta didik melaporkan hasil diskusi tentang temuan mengelompokkan macam-macam keberagaman yang ada di setiap provinsi, perwakilan kelompok menyampaikannya di depan kelas berdasarkan flipbook keberagaman budaya yang telah dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi dan refleksi pembelajaran serta penguatan materi yang telah dipelajari. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada angket berisi 8 pertanyaan kemudian peserta didik mengisi dengan menceklis pada lembar yang telah disediakan.

Pelaksanaan desain pembelajaran pada materi kerja sama dalam keberagaman dan menyikapi keberagaman dengan toleransi berbasis media spinner mystery toleransi dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dengan tujuan pembelajaran: (1) Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya pada lingkungan sekitar secara benar, (2) Melalui pengamatan power point dan video pembelajaran tentang bekerjasama dalam keberagaman, peserta didik mampu mengetahui contoh kerja sama dilingkungan masyarakat dengan tepat, (3) Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mengaitkan kerja sama dan toleransi terhadap keberagaman dengan tepat.

Pada pertemuan kedua selain menggunakan spinner mystery toleransi juga menggunakan media power point. Di dalam power point menjelaskan definisi dari kerja sama dan toleransi serta contoh dari keduanya. Pada awal pembelajaran peserta didik diarahkan untuk mempersiapkan proses belajar. Sama seperti pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dari pembuka yang mencangkup memberi salam, do'a, menyanyikan lagu nasional, presensi, kegiatan apersepsi,

kemudian kegiatan pembelajaran berbasis model problem based learning dengan 5 langkah pembelajaran.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	Menampilkan power point yang didalamnya mencakup materi kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Lalu melakukan tanya jawab kepada peserta didik mengenai kerja sama dan toleransi di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membagi peserta didik dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok berisi 3-4 orang dan menjelaskan aturan bermain Spinner Mystery Toleransi. Setiap kelompok mendapatkan LKPD untuk dikerjakan bersama-sama.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Membimbing jalannya diskusi dan pengisian LKPD. Perwakilan kelompok maju untuk memutar Spinner Mystery Toleransi untuk mendapatkan amplop yang berisi gambar kerja sama dan toleransi.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil	Perwakilan masing-masing kelompok membacakan hasil diskusinya di depan kelas, kelompok lain memberikan tanggapan.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses hasil pemecahan masalah	Peserta didik melakukan refleksi proses pembelajaran dan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan bantuan pengajar.

Pada kegiatan penutup setelah peserta didik melaporkan hasil diskusi tentang menganalisis gambar kerja sama dan toleransi. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dan refleksi pembelajaran serta penguatan yang telah dipelajari. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada angket berisi 8 pertanyaan kemudian peserta didik mengisi dengan menceklis pada lembar yang telah disediakan.



## Hasil Pelaksanaan

Dengan adanya flipbook kebhinekaan peserta didik antusias bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. peserta didik lebih aktif bertanya kepada guru dan senang melakukan diskusi dengan temannya mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dibuktikan dengan hasil evaluasi dari dua pertemuan peserta didik yang menunjukkan nilai 80-100 dari 10 peserta didik. Hal tersebut membuktikan dengan menggunakan flipbook keberagaman, peserta didik dapat memahami konsep keberagaman dan macam-macam keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan guru dan peneliti, pada pertemuan pertama hasil yang diperoleh pada pembelajaran meningkat. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai tes evaluasi siswa yang signifikan mengalami peningkatan dan memahami materi yang disampaikan. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bukan mata pelajaran yang sulit, tetapi menyenangkan sehingga siswa mulai termotivasi dengan adanya media flipbook kebhinekaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis penilaian tes evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap Pembelajaran materi Bhinneka Tunggal Ika meningkat. Dari 10 siswa rata-rata nilai 80 yang dikatakan tuntas. Dengan adanya flipbook kebhinekaan ini berarti siswa bersemangat dalam mengikuti Pembelajaran dan mendiskusikan macam keberagaman yang ada di Indonesia sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil angket bahwa 9 dari 10 siswa setuju pembelajaran dengan menggunakan flipbook kebhinekaan dan pinner mystery toleransi dalam Pembelajaran materi kebhinekaan sangat menyenangkan dan memberikan mereka semangat peserta didik untuk menerapkan model ini pada pembelajaran berikutnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian keberhasilan dalam hal ini dapat dilihat pada hasil tes evaluasi dan hasil angket peserta didik untuk mengetahui bahwa peserta didik paham tentang konsep kebhinekaan yang diberikan dengan media flipbook kebhinekaan dan spinner misteri toleransi. Kedua media flipbook kebhinekaan dan Spinner Toleransi Misteri mengajak peserta didik memahami nilai toleransi dan konsep kebhinekaan yang dirancang interaktif terlibat secara aktif dalam pemahaman konsep dan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kritis, empati, dan problem solving melalui diskusi reflektif bagaimana nilai toleransi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media flipbook kebhinekaan dan Spinner Toleransi Misteri menunjukkan peningkatan minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kebhinekaan berdasarkan hasil angket yang menunjukkan peserta didik setuju jika pembelajaran dilaksanakan dengan penggunaan media. Didukung dengan hasil evaluasi yang menunjukkan nilai signifikan bahwa siswa minat dan paham dengan materi kebhinekaan yang diajarkan dengan bantuan media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, Bahtiar. (2020). The Development of Digital Flipbook Media Based on the 5 Hours Battle of Kalianda upon High School History Materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI Journal)*, 1003-1012.
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 183-193.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173-2177
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of Flipbook-Based Teaching Materials for Learning in Elementary School's. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).