

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 52 LUBUKLINGGAU

Cinta Sabrina¹, Hamdan², Andri Valen³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan Indonesia

Email: sabbrna09@gmail.com , hamdan@ac.di , valen87@gmail.com

Abstrak

Pada penelitian ini bertujuan Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* (Pbl) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa lembar angket, soal tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid dengan rata-rata kevalidan sebesar 0,92 dan praktis berdasarkan hasil rekapitulasi kepraktisan guru, *one to one*, *small group* dengan klasifikasi sangat tinggi sebesar 97,04%, serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan skor N-Gain pada uji coba kelompok besar sebesar 0,79 dengan klasifikasi tinggi. Simpulan utama penelitian ini adalah produk yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau.

Kata kunci: Pengembangan; *Flipbook*; PBL; Pendidikan Pancasila.

Abstrac

In this study aims to develop a valid, practical, and effective *Flipbook* Media Based on *Problem Based Learning* (PBL) in Pancasila Education Subjects for Grade IV. The method used is R&D using the ADDIE model. The research subjects were grade IV students of SD Negeri 52 Lubuklinggau. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation. The instruments used were questionnaire sheets, written questions. The results of the study showed that the product developed was valid with an average validity of 0.92 and practical based on the results of the recapitulation of teacher practicality, *one to one*, *small group* with a very high classification of 97.04%, and effective in improving student learning outcomes based on the N-Gain score in large group trials of 0.79 with a high classification. The main conclusion of this study is that the product developed is proven to be valid, practical, and effective so that it is suitable for use in the material Proud to Be an Indonesian Nation for Grade IV of SD Negeri 52 Lubuklinggau.

Key words: Development; *Flipbook*; PBL; Education; Pancasila.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membentuk peserta didik agar mampu, mewarisi serta mengembangkan nilai, pengetahuan, dan budaya dari generasi sebelumnya. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya menerima ilmu pengetahuan, tetapi juga diarahkan menjadi pribadi yang dapat

dijadikan contoh dalam bersikap dan berperilaku. Proses pendidikan inilah yang berperan penting dalam menyiapkan generasi penerus agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan datang (Rahman dkk, 2022). Dalam pelaksanaannya, pendidikan di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar pembentukan karakter dan sikap peserta didik. Pada jenjang ini, peserta didik

mulai dikenalkan dengan nilai-nilai kehidupan yang akan membentuk cara berpikir dan berperilaku mereka di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dirancang secara tepat agar peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan serta mendorong peserta didik melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran juga dipahami sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan dari pendidik kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Melalui pembelajaran yang terencana dan terarah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dilakukan dengan persiapan yang baik agar peserta didik dapat berperan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Nilai-nilai Pancasila pada jenjang sekolah dasar dapat ditanamkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut (Nurohmah, dkk 2021) Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk peserta didik agar tumbuh menjadi warga yang baik (*good citizen*). Dengan pembelajaran ini, peserta didik sekolah dasar diperkenalkan pada hak dan kewajiban sebagai warga negara serta dibimbing untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu,

penanaman nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan sejak usia dini, khususnya pada peserta didik, karena pada tahap ini peserta didik sedang berada masa pembentukan karakter. Nilai-nilai Pancasila yang ditanamkan sejak dini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peserta didik dalam bersikap dan berperilaku, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran melalui berbagai saluran yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ningsih, dkk 2024). Nurfadhillah (2021), Zahwa & Syafi'i (2022), Sitepu (2021) dan Kustandi & Darmawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Wahid (2025), Aghni (2018), Rejeki, dkk (2020), dan Cahayadi (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi serta mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, proses belajar tidak hanya berpusat pada

penjelasan yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan, dengan hasil 4 siswa yang menyatakan ingin menggunakan media pembelajaran digital yang menarik dan 2 lainnya menyatakan tidak tertarik menggunakan pembelajaran digital dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap media pembelajaran digital. Selama ini pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak, sehingga diperlukan media pendukung yang dapat membantu pendidik menjelaskan materi secara lebih konkret dan variatif. Nursidik (2014) karakteristik peserta didik sekolah dasar antara lain, senang bermain, senang bergerak, menyukai kerja kelompok, serta gemar melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menampilkan materi secara visual dan sistematis agar peserta didik lebih mudah memahami materi NKRI yang dipelajari. Selain itu, media yang digunakan perlu mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada pendidik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu alternatif dalam mengatasi masalah ini antara lain, dengan menggunakan media interaktif yang mampu mempermudah pendidik dan peserta didik yaitu media interaktif Flipbook. Media pembelajaran Flipbook

sangat fleksibel dan mudah digunakan sehingga peserta didik dapat belajar di mana dan kapan pun (Arisandhi, dkk., 2023). Media tersebut dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku digital yang menarik dan mudah digunakan. Flipbook digital dapat membantu peserta didik untuk membaca materi secara bertahap, melihat ilustrasi secara jelas, serta mengakses materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Sedangkan dengan pembelajaran menggunakan Problem Based Learning (PBL), memanfaatkan intelegensi dari individu, kelompok, dan lingkungan untuk memecahkan permasalahan yang bermakna, relevan, dan kontekstual (Agustina & Fitrihidajati 2020). Dengan demikian, media ini lebih sesuai digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membutuhkan contoh konkret dalam memahami materi NKRI.

Keistimewaan media flipbook berbasis Problem Based Learning terletak pada penyajian materi yang menarik, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar akan tetapi juga pada penggunaan PBL. Menurut Asmara & Septiana (2023) menjelaskan problem based learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam proses pemecahan masalah melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Adapun menurut Setyo dkk (2020) Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam memecahkan masalah, sekaligus memahami pengetahuan serta konsep-konsep penting yang terdapat dalam

materi pembelajaran. Lain halnya menurut Subiyantoro (2019) Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam memecahkan permasalahan nyata melalui proses penyelidikan, kerja sama, serta refleksi secara mendalam. Asmara & Septiana (2023) menyatakan bahwa model PBL memiliki langkah-langkah sebagai berikut: Masrinah dkk (2019) menjelaskan urutan sintaks atau langkah pelaksanaan PBL sebagai berikut: Peserta didik diberikan suatu permasalahan oleh pendidik atau masalah diangkat dari pengalaman yang dialami peserta didik. Materi disajikan secara bertahap melalui tampilan buku digital yang dilengkapi ilustrasi sehingga membantu peserta didik memahami materi NKRI secara lebih konkret. Selain itu, flipbook mendukung peserta didik terlibat aktif melalui penyajian permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir menemukan solusi. Media ini juga mudah digunakan oleh pendidik dan tidak memerlukan keterampilan teknologi yang rumit, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar.

Adapun penulisan yang membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran Flipbook digital ini layak digunakan, yaitu penulisan yang dilakukan oleh Ridiyanto dan Sutrisna Wibawa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD” (2023) dengan hasil menunjukkan bahwa Uji coba media pembelajaran interaktif didukung dengan penilaian kevalidan tim ahli, dan data angket kevalidan dari para responden peserta didik kelas IV sekolah dasar, dan berdasarkan hasil penilaian

ahli materi mendapatkan nilai 82% dengan kategori sangat layak dan valid, ahli media mendapatkan nilai 83% dengan kategori sangat layak dan menarik, dan penilaian skala kecil yang berjumlah 7 responden dari peserta didik rata-rata 4,65 dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif flipbook ini layak digunakan untuk peserta didik.

Adanya media Flipbook berbasis Problem Based Learning (PBL) akan membantu peserta didik mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak monoton, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penulisan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penulisan dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau”.

Metode

Model ADDIE sebagai desain pengembangan produk. Model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan dengan menampilkan tahapan-tahapan dasar dalam proses pengembangan secara sistematis (Prihatiningtyas & Sholihah, 2020). Tahapan dalam model ini bersifat sederhana sehingga mudah dipahami dan diterapkan dalam kegiatan pengembangan pembelajaran. Menurut Judijanto, dkk (2024:58) mengemukakan model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analisis (Analysis), perancangan (Design), Pengembangan

atau produksi (Development or Production), penerapan atau pelaksanaan (Implementation or delivery) dan evaluasi (Evaluations). Dalam proses penulisan ini, prosedur pengembangan ADDIE menurut Slamet, (2022) terdiri dari lima langkah, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan ini yaitu menggunakan Reaserch and Development (R&D). Untuk menciptakan produk tertentu, penulisan yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, dan guna menguji efektivitas produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas (Slamet, 2022). Risal, dkk (2022) menerangkan bahwa metode (R&D) merupakan pendekatan penulisan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran maupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Metode penulisan dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penulisan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai tingkat keefektifan produk tersebut sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2022). Tahapan pengembangan Media Flipbook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut: 1) Analisis (Analyze) (Analisis Kebutuhan, Analisis Materi dan Analisis Peserta Didik), 2) Tahap Perencanaan (Design) (Rancangan Produk, Storyboard), 3) Tahap Pengembangan (Development) Validasi Tim Ahli, 4) Revisi Produk), 4) Tahap Implementasi (Implementation), 4) Tahap Evaluasi (Evaluation).

Uji coba produk Flipbook ini untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam uji coba produk ini, penulis menggunakan 3 kali uji coba, yaitu: Uji coba para ahli (ahli bahasa, media, dan

materi), uji coba One to One, uji coba kelompok kecil (Small Group Trial) dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba peserta didik dalam penulisan dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV 26 siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. Dengan melalui tiga tahap yaitu uji coba one to one, uji coba kelompok kecil (small group), uji coba kelompok besar (field test). Hal ini sependapat dengan Setyosari (2016) mengatakan ujicoba kelompok besar melibatkan subjek kelas yang lebih besar yang melibatkan 15-30 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pengembangan Flipbook Berbasis PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu observasi, wawancara, angket dan tes.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pengembangan produk ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk: Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis ini meliputi: analisis kebutuhan, analisis materi, analisis peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Tahap Perancangan (*Design*). Tahap perancangan bertujuan untuk membuat, mengembangkan dan menghasilkan draf *Flipbook* berbasis PBL. Tahap Implementasi (*Implementasi*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Penyajian Data Uji Coba

Hasil Uji Validasi

Ahli bahasa

Uji coba ahli bahasa dilaksanakan pada bulan April 2026 oleh Ibu IPS memberikan penilaian terdiri dari 15 butir pernyataan. Ahli bahasa juga memberikan kritik dan saran terkait

produk yang dikembangkan. Selanjutnya, penilaian pada setiap aspek dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* untuk memastikan validitasnya. Berdasarkan tabel 4.2 dapat diuraikan dari analisis keseluruhan aspek yang diuraikan dari analisis keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli bahasa terhadap *Flipbook* berbasis PBL, memperoleh $V=0,83$ dengan kategori sangat tinggi.

Ahli Media

Uji coba ahli media dilaksanakan pada bulan April 2026 oleh Bapak MNS hasil validasi ahli media disajikan pada 4.3. Selanjutnya, skor penilaian pada setiap aspek yang diberikan validator ahli media dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* untuk mengetahui kriteria kevalidan dalam aspek media. Hasil analisis penilaian validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.4. Berdasarkan tabel 4.4 dapat diuraikan dari analisis keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli media terhadap *Flipbook* berbasis PBL, memperoleh nilai $V=0,99$ dengan sangat tinggi.

Ahli Materi

Uji validasi materi dilaksanakan pada bulan April 2026 oleh Ibu PW, validasi dilakukan dengan penilaian angket validasi materi yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, memberikan kritik dan saran. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik utama sebagai pendidikan nilai dan moral yang berorientasi pada pembentukan sikap, perilaku, serta karakter pendidikan peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Nurgiansah, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang memuat nilai-nilai luhur bangsa dengan tujuan membentuk sikap dan perilaku manusia agar sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila (Pratiwi, 2021). Melalui pendidikan ini, peserta

didik diharapkan tidak hanya memahami nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman bersikap dan berperilaku. Adapun hasil validator materi dapat dilihat pada tabel 4.5. Selanjutnya, skor penilaian pada setiap aspek yang diberikan validator ahli materi dianalisis menggunakan *Aiken's V* untuk mengetahui kriteria kevalidan dalam aspek media. Hasil analisis penilaian validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.6 .

Tabel 4.6 Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-rata <i>Aiken's V</i>
Kualitas isi materi dan tujuan	Kelayakan isi	2	0,88
	Kelayakan materi	3	0,92
	Penyajian	2	1
	Aspek penilaian <i>Flipbook</i>	3	1
Total Rata-rata			0,95

Berdasarkan tabel 4.6 analisis dari keseluruhan aspek yang dinilai oleh ahli materi terhadap *Flipbook*, memperoleh nilai $V=0,95$ dengan kategori sangat tinggi dapat dikatakan valid.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan media *Flipbook* berbasis PBL, berikut rekapitulasi hasil penilaian ketiga validator yaitu ahli bahasa, media, dan materi dapat dilihat pada tabel 4.7. Purwati dkk (2024) menjelaskan bahwa *flipbook* merupakan media yang berbentuk buku digital tiga dimensi yang menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, audio serta animasi bergerak. Andini, dkk (2024), (Masrifah,

dkk (2023), Septiyaningsih dkk (2023), Masrifah dkk (2023), mendefinisikan bahwa media *flipbook* adalah salah satu media pembelajaran inovatif dan interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk teks bacaan yang dilengkapi dengan gambar pendukung serta dikemas secara menarik sehingga dapat mendorong peserta didik memahami materi yang disajikan. Septiyaningsih (2023) yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan pendidik dan peserta didik yang baik dalam bidang TIK. Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan produk yang dikembangkan berupa media *Flipbook* berbasis PBL valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan memperoleh rata-rata 0,92 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas *Aiken's V* termasuk ke dalam >0,92 dengan kategori sangat tinggi dan dapat dikatakan valid.

Hasil Uji Kepraktisan

Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan guru dilaksanakan pada bulan April 2026, yang dilakukan oleh Ibu PW selaku guru kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan memberikan nilai pada lembar kepraktisan yang berisi 9 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8. Berdasarkan tabel 4.8 diketahui jumlah skor total yang didapat dalam penilaian kepraktisan guru terhadap produk yang dikembangkan yaitu sebesar 41. Selanjutnya skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus kepraktisan. Hasil analisis penilaian uji coba kepraktisan guru dapat dilihat tabel 4.9.

Tabel 4.9 Analisis Penilaian Uji Coba Kepraktisan Guru

Respon	Jumlah	Skor Maks	Tingkat	Klasifikasi
--------	--------	-----------	---------	-------------

	Skor	imal	Kepraktisan	
Purwanti, S. Pd	41	45	91,11%	Sangat Praktis
Hasil			91,11%	Sangat Praktis

Berdasarkan 4.9 maka diketahui tingkat kepraktisan uji coba kepraktisan guru terhadap *Flipbook* berbasis PBL dengan persentase rata-rata kepraktisan 91,11% dengan klasifikasi sangat praktis. *Hasil Uji Coba One To One*

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada bulan April 2026 dengan siswa berjumlah 3 orang dengan kemampuan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Susanto (2015) mengelompokkan karakteristik peserta didik ke dalam empat tahap perkembangan, diantaranya: Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun) merupakan tahap sebelum anak memasuki usia sekolah. Hasil respon siswa uji coba *one to one* terhadap *Flipbook* berbasis PBL dapat dilihat tabel 4.10.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada bulan April 2026, dengan siswa berjumlah 9 orang dengan kemampuan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil respon siswa uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap *Flipbook* berbasis PBL dapat dilihat tabel 4.11.

Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

Hasil keseluruhan penilaian *Flipbook* berbasis PBL yang diberikan guru dan siswa dapat dilihat 4.12. Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa rekapitulasi penilaian rata-rata tingkat kepraktisan pada uji coba kepraktisan

guru, dan siswa terhadap *Flipbook* berbasis PBL mencapai persentase 97,04%. Aliyah dkk (2021) menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik kelas tinggi diantaranya: perhatian yang tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar dan realitas, tumbuh minat pada pelajaran-pelajaran khusus, dan terakhir anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat untuk prestasi belajar disekolah. Hasil ini termasuk dalam klasifikasi sangat praktis.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Penilaian uji coba kelompok besar dilaksanakan pada bulan April 2026, dengan melibatkan 26 siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. *Flipbook* berbasis PBL ini diterapkan pada pembelajaran kemudian dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk melihat keefektifannya. Hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kemudian dihitung hasil akhirnya serta rata-rata setiap tes. Data hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dengan rumus *N-Gain* (g), kemudian hasil *N-Gain* (g) diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari data hasil *pretest* dan *posttest*, serta memberikan ilustrasi yang lebih jelas terkait keefektifan *Flipbook* yang dikembangkan.

2. Pembahasan

Hasil analisis data dari penelitian ini menggambarkan deskripsi dari hasil analisis yang dilakukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dapat disajikan sebagai berikut:

Analisis Uji Coba Validasi

Ahli Bahasa

Uji coba validasi yang dilakukan oleh Ibu IPS dosen Universitas PGRI Silampari. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 15 pernyataan, diperoleh nilai $V = 0,88$. Nilai ini masuk ke dalam

klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat valid pada aspek bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian dan saran mengenai penggunaan bahasa dan sistematika penulisan seperti penggunaan kata “Di sini” dan validator menyarankan agar penulisan pada produk menggunakan penomoran angka, bukan simbol *bullet*, agar lebih sesuai. Setelah diberikan penilaian peneliti merevisi *Flipbook* berbasis PBL sesuai saran yang diberikan oleh validator. Revisi pada produk yang dikembangkan telah dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 4.7 dan 4.8 di atas. Gambar sebelah kiri menunjukkan penulisan kalimat sebelum revisi dan gambar sebelah kanan menunjukkan penulisan setelah revisi.

Ahli Media

Uji coba validasi yang dilakukan oleh Bapak MNS dosen Universitas PGRI Silampari. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 15 pernyataan, diperoleh nilai $V = 0,99$. Nilai ini masuk ke dalam klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat valid pada aspek media. Ahli media memberikan penilaian dan mengatakan secara keseluruhan sudah baik serta produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Ahli Materi

Uji coba validasi yang dilakukan Ibu PW guru kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau. Sila dkk (2023) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila adalah pengetahuan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, untuk mencerdaskan bangsa, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan memperoleh semangat bangsa agar dapat menumbuhkan manusia

pembangunan yang handal dan mandiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Mulyoto dkk (2020) menjelaskan bahwa fungsi dan tujuan Pendidikan Pancasila ialah membentuk warga negara yang memiliki peran dan keterlibatan yang aktif, untuk mengembangkan diri ketika menjadi dewasa khususnya berkaitan dengan hukum, moral, dan fungsional antara warga satu dengan yang lainnya maupun dengan lembaga pemerintahan. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*, dari 10 pernyataan diperoleh nilai $V = 0,95$. Nilai ini masuk ke dalam klasifikasi sangat tinggi, dianggap sangat valid pada aspek materi serta produk yang dikembangkan secara umum dikatakan dapat digunakan tanpa revisi.

Rekapitulasi analisis penilaian validator

Berdasarkan penilaian keseluruhan yang telah dinilai oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, media, dan materi, *Flipbook* berbasis PBL yang telah dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 0,92 skor tersebut termasuk dalam kategori $>0,80$ yang diklasifikasikan tingkat validitas tinggi atau dapat dikatakan valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* berbasis PBL ini sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan guru

Uji coba kepraktisan guru dilaksanakan pada bulan April 2026 oleh guru kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau yaitu Ibu PW uji coba dilakukan dengan memberikan penilaian pada angket yang terdiri dari 9 pertanyaan. Hasilnya menunjukkan persentase 91,11% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Guru memberikan penilaian dan saran yaitu penggunaan *Flipbook* sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dan

memberikan penguatan kepada siswa terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Bangsa Sebagai bangsa Indonesia.

Uji Coba One to one

Uji coba *One to one* dilakukan pada bulan April 2026, dengan melibatkan 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau dengan kemampuan tinggi, sedang, rendah. Pengambilan menggunakan angket respon siswa berisi 10 pertanyaan. Siswa mengungkapkan bahwa *Flipbook* menyenangkan, seru, suka dengan *Flipbook* yang ditampilkan. Adapun hasil uji kepraktisan ini dapat dilihat pada tabel 4.15.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba *Small Group* dilakukan pada bulan April 2026, dengan melibatkan 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau dengan kemampuan tinggi, sedang, rendah. Pengambilan menggunakan angket respon siswa berisi 10 pertanyaan. Siswa mengungkapkan bahwa menyenangkan, seru, suka dengan *Flipbook* yang dikerjakan. Adapun hasil uji kepraktisan ini dapat dilihat pada tabel 4.16.

Rekapitulasi Analisis penilaian kepraktisan

Berdasarkan penilaian kepraktisan *Flipbook* berbasis PBL, yang telah diuji coba oleh guru dengan hasil 91,11 % dan siswa skor rata-rata 10. Hasil uji coba guru dan siswa ini memperoleh skor rata-rata 97,04%. Skor tersebut termasuk dalam interval 81-100% yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis atau dapat dikatakan praktis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* berbasis PBL. Ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Uji Coba Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan melibatkan 26 siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau sebagai subjek

penelitian. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan *Flipbook* berbasis PBL dengan memberikan soal *pretest* dan soal *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dijelaskan bahwa skor rata-rata *pretest* yang diperoleh adalah 41 dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 75. Di mana sebanyak 24 siswa yang belum mencapai KKTP dalam menjawab 20 butir soal, sisanya 2 sudah mencapai KKTP. Setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan *Flipbook* berbasis PBL materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia.

Kemudian setelah siswa belajar menggunakan *Flipbook* berbasis PBL yang dikembangkan, siswa diminta mengerjakan soal *posttest* dengan soal yang sama dengan *pretest*. Nilai rata-rata siswa saat *posttest* memperoleh hasil rata-rata 84 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95. Artinya semua siswa telah mencapai nilai KKTP. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Milo dkk (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Penyajian materi melalui media *Flipbook* yang memuat teks, gambar, video, dan latihan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, hasil *posttest* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Diketahui bahwa nilai *N-Gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga berdasarkan rekapitulasi nilai *N-gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* berbasis PBL dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi Produk Akhir

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan oleh validator, serta memberikan perbaikan. Penelitian ini penulis mengembangkan produk berupa *Flipbook* berbasis PBL dan materi di dalam *Flipbook* berbasis PBL yaitu tentang Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. Materi disusun dengan memperhatikan buku Pendidikan Pancasila sesuai dengan kurikulum merdeka. Uji coba menunjukkan bahwa Media *Flipbook* Berbasis PBL valid, praktis, dan efektif. Hal ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Nur, dkk., (2024) Judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar IPS kelas V” penulisan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penulisan menunjukkan bahwa bahan ajar mudah dipahami siswa dengan persentase 82%, sesuai dengan kehidupan sehari-hari sebesar 82%, dan memiliki manfaat sebesar 91%. Validasi ahli menunjukkan kelayakan media sebesar 88%, desain pembelajaran 91,43%, dan kelayakan kriteria 94,29%. Hal ini menunjukkan bahwa produk *Flipbook* berbasis PBL telah valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dan didukung dengan penelitian relevan maka produk yang dikembangkan penulis berupa *Flipbook* berbasis PBL valid dengan nilai 0,92, praktis dengan nilai 97,04 %, dan efektif dengan nilai *N-gain* 0,79 Layak untuk digunakan

Simpulan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk dengan inovasi baru yaitu *Flipbook* Berbasis Problem Based Learning untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar materi Bangsa

Sebagai Bangsa Indonesia. Hasil penelitian disimpulkan bahwa: Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau didapat berdasarkan hasil penilaian yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan kategori sangat tinggi dan dapat dikatakan valid. Uji validasi bahasa menunjukkan bahwa bahwa sistematika dan pemilihan kata menentukan kevalidan bahasa. Desain Flipbook Berbasis Problem Based Learning sangat baik dan terdapat gambar ilustrasi yang sesuai sehingga mudah untuk dipahami siswa, serta materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terhadap materi yang diajarkan juga penting dalam kevalidan materi.

Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kepraktisan guru, one to one dan small group dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hal tersebut dikarenakan kemudahan dalam Flipbook Berbasis Problem Based Learning, dan mampu menarik minat belajar peserta didik. Flipbook Berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 52 Lubuklinggau didapat berdasarkan hasil pretest dan posstest. Dari kedua tes tersebut diperoleh menggunakan N-gain produk dalam klasifikasi “Tinggi”. Sehingga media layak digunakan didalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abadi Slamet, F. (2022). *Model penulisan pengembangan (R & D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Abd Rahman BP., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–10. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.2183/jpai.v16i1.20173>
- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan flipbook berbasis Problem Based Learning (PBL) pada submateri pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 325–339.
- Aliyyah, R. R., dkk. (2022). *Psikologi pendidikan anak usia sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andini, S. H., Larasati, I., Amaloe, R. M., Anggraeni, H., Yustie, Y. A., Putri, Y. A., Muliani, D., Halizha, C. A., Pardede, C. B., & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Anggela, D. L., Satria, T. G., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) matematika berbasis Discovery Learning pada materi statistika untuk siswa kelas IV SD Negeri 46 Lubuklinggau. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2).
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023).

- Flipbook: Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kognitif IPA siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). *Model pembelajaran berkonteks masalah*. Pasaman Barat: CV Azka Pustaka.
- Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda Pulau Kemarau pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 16, 8–15.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan kotak permainan spinning wheel pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.6529>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi research and development (Teori dan penerapan metodologi R&D)*. Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKn untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2019* (hlm. 924). Universitas Majalengka.
- Milo, K., Dhiu, P., & Laksana, D. N. L. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan siswa di SDK Regina Pacis.

- Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA), 4(1), 96–105.
- Mulyoto, G. P., Miftahusyain, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*. Depok: Publica Institute.
- Nasution, T. (2022). *Pendidikan Pancasila*. Medan: CV Merdeka Kreasi Group.
- Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., & Purwanto, E. (2024). *Media pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 35.
- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 116–124. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.191>
- Nursidik, R. (2019). *Karakteristik siswa sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2024). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2).
- Prihatiningtyas, S., & Sholilhah, F. N. (2020). *Physics learning by e-module*. Jombang: Universitas KH A. Wahab Hasbullah.
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis implementasi Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan karakter. *Journal of Educational Development*, 2(3), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Purwati, P. D., dkk. (2024). *Desain pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan era digital*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Rahmadani. (2019). Metode penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1).
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.35>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode penulisan dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada materi turunan fungsi. *Jurnal Derivat*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Septiyaningsih, R., Widyastuti, P. R., & Fadhilah, R. (2023). *Media pembelajaran menunjang kemampuan belajar peserta*

- didik SD. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penulisan pendidikan*. Malang: Prenada Media.
- Sidiq, R., Najuah, & Lukitoyo, P. S. (2021). *Model-model pembelajaran abad 21*. Serang: CV AA Rizky.
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung. Mizan Pustaka
- Sila, I. M., Santika, I. G. N., & Dwindayani, N. M. A. (2023). Meningkatkan sikap disiplin siswa melalui optimalisasi peran guru PPKn. *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 1(2), 41–48.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penulisan pengembangan (R&D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Subiyantoro, S. (2025). *Problem & Project-Based Learning*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Sugiyono. (2022). *Metode penulisan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penulisan pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penulisan pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahid, A., Afni, N., & Hastati, S. (2025). *Buku ajar pengembangan pembelajaran PKn*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Yuningsi, A., Wardiah, D., & Surtiyoni, E. (2024). Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1124–1130.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penulisan Pendidikan*.