

Implementasi Model PjBL dan Media Flipbook pada Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tri Murtiningsih^{1*}, Sutrisno Wibawa²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

SD Negeri Jetis Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia¹

trimurtiningsih1905@gmail.com^{1*} , trisnagb@ustjogja.ac.id²

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran digital berupa *flipbook* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Jetis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif menggunakan lembar observasi dan wawancara untuk pengambilan data. Metode kuantitatif menggunakan tes. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan pembelajaran berbasis proyek, pelaksanaan kegiatan menggunakan *flipbook*, pengamatan terhadap aktivitas dan respon siswa, serta refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas II yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Di mana rata-rata skor motivasi mengalami kenaikan dari 68,5 menjadi 85,2. Dari data hasil penelitian melalui wawancara serta observasi yang diperoleh menunjukkan bahwa Penerapan model PjBL yang didukung oleh media digital *flipbook* terbukti mampu meningkatkan semangat belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu pemanfaatan media ajar digital *flipbook* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: *project based learning*; media digital *flipbook*; motivasi belajar; pendidikan Pancasila; sekolah dasar.

Implementation of the PjBL Model and Flipbook Media in Pancasila Education Lessons to Increase Student Learning Motivation

Abstract: The purpose of this study was to examine the implementation of the *Project Based Learning* (PjBL) model integrated with digital learning media in the form of *flipbooks* to enhance the learning motivation of second-grade students at SD Negeri Jetis in Pancasila Education subject during the 2024/2025 academic year. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method with a mixed-method approach combining qualitative and quantitative data. The qualitative method utilized observation sheets and interviews for data collection, while the quantitative method used tests. Each cycle consisted of four stages: planning project-based learning, implementing activities using *flipbooks*, observing student activities and responses, and reflecting for improvements in the subsequent cycle. The subjects of this study were 28 second-grade students, consisting of 14 male students and 14 female students. The results showed an increase in student learning motivation from cycle I to cycle II, with each cycle consisting of two meetings, where the average motivation score increased from 68.5 to 85.2. Data obtained through interviews and observations indicated that the implementation of the PjBL model supported by digital *flipbook* media proved effective in enhancing learning enthusiasm, active student engagement in the learning process, and their understanding of Pancasila values. Recommendations for future research include the utilization of digital *flipbook* learning media to improve student comprehension in Pancasila Education.

Keywords: *project based learning*; digital *flipbook* media; learning motivation; Pancasila education; elementary school.

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila adalah sebuah disiplin ilmu yang sangat penting, yang ditujukan untuk membangun karakter serta kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Namun, di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering terkendala oleh kurangnya motivasi belajar siswa, yang umumnya dipicu oleh penggunaan metode yang masih konvensional dan belum cukup menarik perhatian mereka.

SD Negeri Jetis sebagai salah satu institusi pendidikan dasar menghadapi permasalahan serupa. Berdasarkan observasi awal, motivasi belajar siswa kelas II dalam ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cukup rendah, yang tercermin dari rendahnya energi dan partisipasi mereka saat pelajaran berlangsung, minimnya keterlibatan aktif selama proses belajar, serta hasil belajar yang belum mencapai standar optimal. Di tengah perkembangan teknologi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk lebih berminat dan termotivasi dalam Afriana dan rekan-rekannya (2023) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam membangun pemahaman, dengan berpartisipasi secara aktif dalam proyek yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari, membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang bermakna bagi diri mereka, penting untuk menggali konten melalui berbagai metode yang menarik dan memungkinkan mereka melakukan eksplorasi secara bersama-sama. Pemanfaatan media secara kreatif dapat memperluas kesempatan belajar, membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik, serta meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana, 2009).

Saat guru mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa serta isi materi, hal tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini juga memberi ruang bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi sekaligus menyalurkan kreativitas mereka. Guru di jenjang sekolah dasar perlu memahami bahwa anak-anak masa kini cenderung senang bermain, aktif bergerak, berkolaborasi dalam kelompok, dan memperlihatkan hasil karyanya secara langsung (Hayati, 2021).

Karakteristik utama *Project Based Learning* (PjBL) meliputi: (1) berpusat pada siswa, (2) menggunakan pertanyaan mendasar, (3) menghasilkan produk nyata, (4) melibatkan kolaborasi, dan (5) memiliki durasi yang memadai. Suryanti & Widodo (2023) menegaskan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) sanggup meningkatkan motivasi belajar siswa sebab membagikan pengalaman belajar yang bermakna serta relevan di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran untuk generasi digital perlu dirancang secara menyenangkan dan memanfaatkan teknologi (Harmanto, 2015). Media digital *flipbook* adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan informasi dalam bentuk buku digital yang dapat "dibuka" secara virtual. Menurut Putri et al. (2024), *flipbook* digital memiliki keunggulan dalam menyajikan konten pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa.

Keunggulan media digital *flipbook* antara lain: (1) tampilan visual yang menarik, (2) dapat mengintegrasikan multimedia, (3) interaktif dan responsif, (4) mudah diakses dan dibagikan, dan (5) ramah lingkungan. Penelitian Sari & Wahyuni (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sufiani & Marzuki, 2021).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal serta eksternal yang menggerakkan siswa buat melaksanakan kegiatan belajar. Uno (2023) mendefinisikan motivasi belajar selaku dorongan yang mencuat pada diri seorang secara sadar ataupun tidak sadar buat melaksanakan aksi dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar menempati kedudukan penting dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Emda, 2018).

Menurut Sardiman (2024), tanda-tanda seseorang memiliki motivasi belajar antara lain: (1) rajin menyelesaikan tugas, (2) tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, (3) tertarik pada berbagai persoalan, (4) cenderung memilih untuk belajar secara mandiri, (5) mudah kehilangan minat saat menghadapi tugas yang bersifat monoton, (6) dapat menyampaikan dan mempertahankan pendapatnya dengan percaya diri, (7) tetap teguh pada keyakinannya, dan (8) antusias dalam mencari serta menyelesaikan berbagai soal atau tantangan. Studi sebelumnya menunjukkan hubungan positif antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa SD (Ulandari et al., 2014).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana dalam pembentukan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Mengacu pada panduan Kemendikbudristek (2023), pembelajaran di jenjang sekolah dasar sebaiknya dirancang secara menarik dan bermakna, sehingga peserta didik dapat memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui metode tindakan kelas (PTK) dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. PTK merupakan metode yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara sistematis (Ramdhan, 2021). Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran di kelas Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media digital *flipbook* menjadi strategi utama dalam penelitian ini. Proses pengumpulan informasi lewat metode observasi, di mana lembar observasi digunakan sebagai alat utama. Instrumen ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk memantau dan mengevaluasi tingkat motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas, peneliti menggunakan teknik wawancara. Instrumen yang digunakan untuk wawancara adalah lembar wawancara. Peneliti menggunakan lembar wawancara untuk mengetahui respon perasaan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran tanpa atau dengan *flipbook*.

Subjek yang diteliti adalah murid-murid kelas dua di SD Negeri Jetis dengan total 28 peserta, yang terdiri dari 14 murid pria dan 14 murid Wanita. Pemilihan subjek ini berdasarkan identifikasi masalah rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan tiga kali pada bulan Mei pada saat pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 4,5 dan 12 Mei 2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan pembelajaran berbasis proyek, pelaksanaan kegiatan menggunakan *flipbook*, pengamatan terhadap aktivitas dan respon siswa, serta refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya Materi ajar pada penelitian ini adalah tentang identitas diri.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media

digital *flipbook*, motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Jetis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 32% siswa yang terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, sekitar 28% terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa berada pada angka 65,2.

Tahapan pembelajaran yang dilakukan meliputi beberapa langkah, yaitu:

Penyampaian pertanyaan pemantik pada tahap ini, siswa diajak untuk mengamati gambar yang disajikan sebagai stimulus awal pembelajaran tentang perilaku yang sesuai /tidak sesuai norma di layar proyektor. Membuat desain proyek Peserta didik mendiskusikan desain proyek *flipbook* yang mau dibuat bersama anggota kelompoknya. Peserta didik mencari sumber belajar dari *chrome book* dan tablet kemudian mendiskusikan rencana/rancangan dengan kelompok masing masing. Siswa dan guru membuat kesepakatan jadwal pelaksanaan proyek. Siswa bersama guru tanya jawab tentang proyek yang dilaksanakan dan mempresentasikan hasil proyek di depan kelas dan kelompok lain memberikan umpan balik.

Siswa kembali menempati bangku mereka dan tidak lagi dalam posisi berkelompok. Setelah proses eksplorasi, mereka diharapkan mampu menarik kesimpulan dari pelajaran yang telah dibahas bersama guru. Guru kemudian membagikan tautan *flipbook* melalui grup *WhatsApp* sebagai bentuk penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas di kelas. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas jalannya pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagai penutup, siswa melaksanakan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal Penelitian

NO	Aspek yang diamati	persentase
1.	memperhatikan	24%
2.	bertanya	27%
3.	bekerjasama	21%
4.	kreativitas	19%

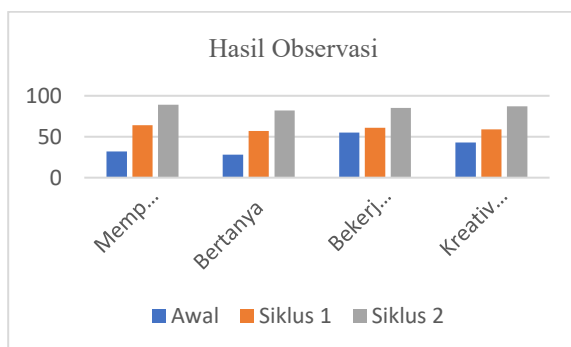
Berdasarkan hasil tabel 1 pada awal siklus diketahui bahwa motivasi siswa untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah berdasarkan hasil pengamatan serta evaluasi menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai tingkat yang diharapkan, sebagaimana tercermin dari nilai yang diperoleh. pada hasil penilaian harian peserta didik. Hasil Penilaian

Harian menunjukkan rata rata 67,83. Nilai ini belum mencapai target nilai Minimal SD Negeri Jetis yang mencapai 75. Pada siklus I peneliti merancang pembelajaran dengan tema "Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari" menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media digital *flipbook*. Proyek yang diberikan adalah membuat poster digital tentang pengamalan sila-sila Pancasila di lingkungan sekolah. Pada pertemuan 1 Peneliti membentuk enam kelompok belajar, masing-masing terdiri dari empat siswa. Penyusunan kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan persebaran kemampuan akademik siswa secara merata. Pada tiap kelompok terdapat siswa yang memiliki kompetensi tinggi, rendah, dan kurang.

Tabel 2. Hasil Observasi Pertemuan 1

NO	Aspek yang diamati	persentase
1.	memperhatikan	64%
2.	bertanya	57%
3.	bekerjasama	61%
4.	kreativitas	59%

Berdasarkan pada hasil tabel 2 pertemuan tahap 1 dapat di simpulkan bahwa 64% anak sudah memperhatikan, 57% anak sudah aktif bertanya, 61% sudah bisa bekerja sama serta 59% anak kreatif. Adapun refleksi pada pertemuan 1 beberapa siswa masih belum bisa mengaplikasikan *quizziz* membutuhkan bimbingan dan bantuan anak lain. Manajemen pembagian waktu anak untuk mengerjakan masih belum optimal masih sering bertanya antar teman, sehingga menghambat teman yang lain. Berikut hasil Observasi dari Awal, pertemuan 1, dan pertemuan 2.



Gambar 1. Hasil Observasi 3 kali pertemuan

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa ada peningkatan yang signifikan dari pertemuan awal yang siswa menunjukkan kegembiraan yang lebih besar saat mengikuti pembelajaran dengan *flipbook* digital dan proyek

yang menarik. Terbukti dengan peningkatan di mana pertemuan siklus 1 dari 64% meningkat menjadi 89% peningkatan terjadi sebanyak 25% sedangkan untuk aspek bertanya pada siklus 1 yang semula 57% meningkat menjadi 82% terjadi peningkatan 25%. Penerapan *Flipbook* dengan metode *Project Based Learning* (PjBL) ini. Penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL), *Flipbook* dan *Quizziz* peneliti amati membuat pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan kegembiraan yang lebih besar saat mengikuti pembelajaran dengan *flipbook* digital dan proyek yang menarik. Siswa lebih berani mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Proyek-proyek yang dihasilkan siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dengan penggunaan teknologi yang kreatif, siswa mampu menghasilkan karya yang menarik, pembelajaran di kelas lebih berwarna dan hidup. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok meningkat signifikan, siswa saling membantu dan berbagi ide. Saling melengkapi antar siswa sehingga siswa saling membantu sehingga tercipta kerukunan dan kekompakan di kelas. Semua siswa merasa lebih menyukai pembelajaran menggunakan *Flipbook* dan proyek dibanding hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

Semua siswa merasa lebih menyukai kegiatan belajar menggunakan *flipbook* dibanding hanya mendengarkan penjelasan dari guru semata. Hal ini diungkapkan oleh siswa dalam data wawancara sebagai berikut.

"Wah, senang banget Bu! Bukunya bisa bergerak-gerak dan ada suaranya. Kayak nonton film tapi belajar. Aku jadi nggak ngantuk lagi kalau pelajaran Pancasila." (Siswa 1)

"Bagus banget Bu! Gambarnya warna-warni dan bisa diklik-klik. Aku suka banget sama animasinya. Terus kalau ada yang nggak paham, bisa diulang-ulang." (Sari)

"Aku suka banget sama animasinya Bu! Ada tokoh kartun yang jelasin Pancasila. Terus ada mini games yang bikin kita paham tanpa ngerasa lagi belajar. Kayak main sambil belajar." (Siswa 4)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik memberikan gambaran bahwa meningkatnya semangat belajar siswa selama kegiatan belajar, siswa memperlihatkan minat dan keterlibatan yang tinggi. Pelajaran Pancasila menjadi mata Pelajaran favorit. Tidak ada lagi keluhan mengantuk, membosankan dan mengantuk Ketika pembelajaran berlangsung. Peningkatan Selama proses belajar di kelas, siswa

menjadi lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Ketika siswa melakukan presentasi sudah percaya diri, berbeda jauh Ketika di awal observasi dilakukan. Siswa lebih semangat dan antusias Ketika melakukan diskusi kelompok dikelas, hal ini jauh berbeda Ketika awal observasi sebelum dilakukan penelitian.

Pemahaman Konsep yang mendalam, Siswa menunjukkan kesadaran dalam menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam aktivitas hariannya. Pemahaman tidak hanya hafalan tetapi implementasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran. Siswa dapat menjelaskan Pancasila dengan Bahasa sederhana dan mudah dipahami oleh semua orang.

Pengembangan Keterampilan Abad 21, kemampuan berkolaborasi dan berkerjasama yang meningkat secara signifikan. Berkembangnya kreativitas siswa berkarya Ketika pembelajaran. Meningkatnya literasi digital. Perubahan sikap dan Perilaku yaitu meningkatnya rasa toleransi dan menghargai perbedaan pendapat. Siswa lebih aktif membantu satu sama lain dalam berkelompok dan menerapkan nilai-nilai Pancasila baik di rumah maupun disekolah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi Integrasi model PjBl dengan media *flipbook* digital menunjukkan dampak positif terhadap tumbuhnya motivasi belajar siswa. Para siswa tidak hanya terlihat lebih bersemangat selama proses belajar berlangsung, tetapi juga menunjukkan perubahan positif dalam memahami serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3 Hasil Observasi Pertemuan 2

No	Aspek yang diamati	Persentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Memperhatikan	64%	89%	25%
2.	Bertanya	57%	82%	25%
3.	Bekerjasama	61%	85%	24%
4.	Kreativitas	59%	87%	28%

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi pertemuan kedua, siswa memperhatikan sebanyak 89%. Semua siswa mampu menjawab pertanyaan terkait *flipbook*. Pada pertemuan kedua ini, meningkat 25% dari pada pertemuan 1, sedangkan untuk keaktifan bertanya meningkat dari 25% dari 57% menjadi 82%, pada aspek bekerjasama siswa meningkat menjadi 85% atau meningkat 24%, untuk kreativitas siswa dalam membuat proyek siswa meningkat dari 28% dari 59% menjadi 87% rata-rata

keseluruhan peningkatan untuk semua aspek dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebanyak 25,5%. Adapun refleksi pada pertemuan 2 ini dapat diketahui bahwa penggunaan tutorial dan contoh mengerjakan menggunakan *flipbook* sangat efektif bagi siswa, pengaturan dan pembagian waktu dalam mengerjakan lebih teratur dan terkondisi dengan baik

4. Simpulan dan Saran

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBl) dengan bantuan media digital *flipbook* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri Jetis dapat dilaksanakan dengan baik melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dijalankan dalam dua tahap siklus belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi secara signifikan setelah implementasi PjBl dengan media digital *flipbook*, dengan rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 61,2 pada awal meningkat menjadi 85,2 pada siklus II, yang berarti terjadi kenaikan sebesar 24,0 poin. Pemanfaatan media *flipbook* terbukti dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Melalui penggunaan media ini, siswa terlihat lebih aktif, terutama dalam menuliskan berbagai contoh yang berkaitan dengan materi identitas diri diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Jetis Sedayu.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, menunjukkan hasil bahwa implementasi *flipbook* dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang telah diteliti sebelumnya. Dengan begitu, siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan pembelajaran ke depan. Guru dapat mencoba menerapkan media *flipbook* digital pada mata pelajaran lain, tidak hanya Pendidikan Pancasila, supaya semangat belajar siswa tetap terjaga. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengkaji lebih dalam terkait pemahaman konsep siswa setelah menggunakan *flipbook* digital, terutama bagaimana siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Afriana, A., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2023). Penerapan project based learning terintegrasi STEM untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 165-176.

- Emda, A. (2018). *Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. Lantanida Journal, 5(2), 172–182.
- Harmanto, B. (2015). *Merancang pembelajaran menyenangkan bagi generasi digital*. GoogleBooks.
<https://books.google.co.id/books?id=rbDNEAAAQBAJ>
- Hayati, S. (2021). *Psikologi perkembangan anak usia sekolah dasar*. Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Pedoman pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar*. Direktorat Sekolah Dasar.
- Putri, D. A., Sari, M. K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45-58.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sardiman, A. M. (2024). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, L. P. & Wahyuni, R. (2023). Efektivitas penggunaan media flipbook digital terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 178-189.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141.
- Suryanti, K. & Widodo, H. (2023). Implementasi model project based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 234-245.
- Susilana, R. (2009). *Media pembelajaran hakekat, pengembangan, pemanfaatan, penilaian*. CV Wacana Prima.
- Ulandari, K. S. S., Dibia, I. K., & Sudana, D. N. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V Semester Ganjil di Desa Buruan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(2).
- Uno, H.B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.