

IMPLEMENTASI MEDIA FLIPBOOK BERBASIS CERITA DALAM MENINGKATKAN PERILAKU TANGGUNG JAWAB SISWA PADA PEMBELAJARAN HAK DAN KEWAJIBAN DI RUMAH KELAS III SD NEGERI 2 MEURANDEH

Syahira Mosyaka¹, Lhutfia wahyu safutri²

¹program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Samudra.

syahiramosyaka5@gmail.com¹, lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

This research is motivated by the importance of instilling character values from an early age in elementary schools, specifically improving the responsible behavior of third-grade students at Meurandeh 2 Elementary School on the topic of rights and obligations at home. Symptoms of declining student awareness of homework are the basis of this research. As an alternative solution, digital flipbook media based on contextual stories are implemented to create interactive learning. This study aims to describe the application of the media, student responses, and the level of understanding of the material. Through a qualitative approach with descriptive methods, 20 third-grade students were involved as full subjects. Data collection relied on student response questionnaire instruments and documentation studies. The results of data analysis showed that the use of flipbook media had a significant positive impact. This is evidenced by the acquisition of positive student responses of 100%, the level of material understanding of 90%, and the success of all students exceeding the Minimum Completion (KKM) score through independent quiz evaluations. Thus, this media is effective for use in Pancasila Education learning at the elementary level.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya penanaman nilai karakter sejak dini di sekolah dasar, khususnya meningkatkan perilaku tanggung jawab siswa kelas III SD Negeri 2 Meurandeh pada materi hak dan kewajiban di rumah. Gejala penurunan kesadaran siswa terhadap tugas rumah menjadi landasan riset ini. Sebagai alternatif solusi, media flipbook digital berbasis cerita kontekstual diimplementasikan untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media, respons siswa, serta tingkat pemahaman materi. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, sebanyak 20 siswa kelas III terlibat sebagai subjek penuh. Pengumpulan data mengandalkan instrumen angket respons siswa dan studi dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan penggunaan media flipbook memberikan dampak positif signifikan. Hal ini dibuktikan oleh perolehan respons positif siswa sebesar 100%, tingkat pemahaman materi sebesar 90%, serta keberhasilan seluruh siswa melampaui nilai KKM melalui evaluasi kuis mandiri. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar.

Keywords: Flipbook, Cerita Kontekstual, Tanggung Jawab, Hak dan Kewajiban.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana yang memegang amanah besar dalam membentuk karakter anak sejak dini, salah satunya melalui penanaman nilai tanggung jawab. Karakter ini menjadi fondasi esensial bagi siswa dalam menjalani kehidupan sosial yang lebih luas di tengah masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam kurikulum Pendidikan Pancasila, pemahaman mengenai materi hak dan kewajiban di rumah menjadi pintu masuk utama untuk mengenalkan peran siswa secara nyata di lingkungan keluarga mereka. Pemahaman yang matang pada aspek kognitif ini diyakini oleh Putra dkk. (2025) menjadi landasan penting bagi terbentuknya sikap bertanggung jawab sejak usia sekolah dasar. Yalida dkk (2025) mendefinisikan karakter tanggung jawab sebagai sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kendala nyata, sebagian siswa kelas III SD Negeri 2 Meurandeh belum sepenuhnya mengerti dan menerapkan tanggung jawab tersebut. Berdasarkan pengamatan awal, beberapa gejala yang muncul meliputi keengganan merapikan mainan secara mandiri, kurangnya inisiatif membantu orang tua, serta kesulitan dalam membedakan batas antara hak dan kewajiban pribadi. Hambatan ini dipertegas oleh Nanda dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan mengidentifikasi hak dan kewajiban anak di rumah, sehingga memberikan dampak langsung terhadap perilaku tanggung jawab mereka. Masalah tersebut disebabkan oleh keterbatasan media, di mana pembelajaran konvensional yang mengandalkan ceramah dan buku teks baku memicu kepasifan serta menurunkan gairah belajar siswa. Menurut Dewi dkk. (2026), penanaman karakter akan berjalan jauh lebih efektif apabila guru memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga menstimulasi keterlibatan siswa secara langsung.

Guna memitigasi isu tersebut, penggunaan media flipbook digital dihadirkan sebagai

alternatif solusi pembelajaran interaktif. Amalia dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran flipbook mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila karena menyajikan konten edukatif secara visual dan mudah dipahami. Novelina & Vebrianto (2023) menambahkan bahwa media flipbook yang dikembangkan pada materi hak dan kewajiban mendapat respons positif dari siswa karena tampilan desain yang menarik serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Maka, melalui adaptasi cerita tokoh anak bernama Dika yang menjalankan aktivitas harian di rumah, materi abstrak mengenai hak dan kewajiban dapat ditransformasikan menjadi narasi yang kontekstual. Kholil dkk. (2025) menyebutkan bahwa flipbook interaktif yang berisi cerita sesuai dengan kehidupan nyata dapat mendongkrak minat dan keterlibatan emosional siswa. Selain itu, integrasi kuis interaktif berbasis web quizwhizzer di bagian akhir sesi diharapkan dapat memperkuat partisipasi aktif siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Soleh (2025) bahwa penambahan kuis digital efektif meningkatkan keaktifan siswa. Gagasan ini turut diperkuat oleh Lupita dan Hanifah (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan kontekstual melalui media interaktif sangat efektif mengatasi hambatan siswa dalam membedakan hak dan kewajiban di rumah.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran inovatif dan internalisasi nilai karakter di tingkat sekolah dasar telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu dengan fokus beragam. Riset pertama dilakukan oleh Amalia dkk. (2023) dalam artikel berjudul “Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila”. Persamaan penelitian tersebut dengan mini riset ini terletak pada penggunaan jenis media yang sama, yaitu flipbook digital untuk mengoptimalkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Perbedaannya terlihat pada subjek dan materi; penelitian Amalia dkk. (2023) berfokus pada siswa kelas V dengan

materi penerapan nilai Pancasila secara umum, sedangkan mini riset ini menyasar siswa kelas III dengan fokus materi hak dan kewajiban anak di rumah. Hal ini sejalan dengan temuan Rohman dkk. (2026) dalam studinya yang berjudul “Pengembangan Flipbook Interaktif Berbasis PJBL untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Teknik”. Persamaannya adalah pemanfaatan teknologi interaktif untuk membuat informasi visual menjadi lebih dinamis. Perbedaannya, Rohman dkk. (2026) menerapkan media tersebut untuk aspek keterampilan psikomotorik menggambar teknik pada pendidikan kejuruan, sedangkan mini riset ini menerapkannya untuk penguatan aspek afektif berupa karakter moral anak usia dini.

Selanjutnya, studi dari Kholil dkk. (2025) berjudul “Pemanfaatan Flipbook Interaktif Berbasis Narasi Cerita untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar” memiliki persamaan dalam penggunaan metode cerita untuk merangsang keterlibatan emosional siswa selama proses belajar. Perbedaannya terletak pada ruang lingkup evaluasi; jika Kholil dkk. (2025) mengukur keterlibatan belajar siswa secara umum dalam lingkup klasikal, mini riset ini melangkah lebih jauh untuk melihat manifestasi perubahan karakter tanggung jawab secara riil di rumah. Kondisi ini dipertegas oleh Lupita dan Hanifah (2025) melalui penelitian berjudul “Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Interaktif dalam Mengatasi Miskonsepsi Hak dan Kewajiban Anak di Rumah”. Persamaan esensial kedua kajian adalah kesamaan materi pokok seputar hak dan kewajiban anak di rumah serta pengadopsian pendekatan kontekstual. Namun, letak perbedaannya adalah Lupita dan Hanifah (2025) menitikberatkan keberhasilan pada ranah kognitif untuk meluruskan salah konsep (miskonsepsi) siswa, sementara mini riset ini memfokuskan muaranya pada pembentukan karakter perilaku (moral action) tanggung jawab harian siswa.

Di sisi lain, penelitian dari Sitepu dkk. (2025) berjudul “Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Studi Deskriptif SDN 105313 Namo Rube Julu” mempunyai persamaan dalam hal tujuan akhir, yaitu mendeskripsikan penanaman nilai karakter tanggung jawab siswa

melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode deskriptif. Perbedaan utamanya adalah Sitepu dkk. (2025) mengandalkan pembiasaan kultur sekolah secara konvensional tanpa media digital khusus, sedangkan mini riset ini menggunakan media flipbook digital berbasis cerita sebagai instrumen utama penggerak nilai karakter tersebut. Terakhir, penelitian oleh Rahma dkk. (2024) berjudul “Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa di SD” memiliki persamaan dalam fokus dimensi afektif yang diteliti, yakni perilaku tanggung jawab anak usia dasar. Perbedaannya terletak pada lokus pengamatan; riset Rahma dkk. (2024) mengamati karakter tanggung jawab dan disiplin siswa secara kolektif di lingkungan sekolah, sedangkan mini riset ini membatasi pengamatan pada tanggung jawab anak di dalam lingkungan rumah. Perbandingan literatur inilah yang menegaskan posisi dan kebaruan teoretis bagi peneliti dalam menggabungkan aspek media, narasi, dan materi di SD Negeri 2 Meurandeh. Secara keseluruhan, rangkaian penelitian terdahulu ini memberikan kontribusi yang sangat besar bagi pengembangan penelitian yang akan dilakukan di SD Negeri 2 Meurandeh.

3. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pemilihan metode deskriptif bertujuan untuk menyajikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta karakteristik populasi atau fenomena tertentu secara apa adanya di lapangan. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara mendalam. Penelitian ini tidak dirancang untuk melakukan pengujian hipotesis statistik ataupun membandingkan dua kelompok variabel seperti dalam penelitian kuantitatif, melainkan difokuskan untuk menguraikan fakta riil terkait implementasi media flipbook berbasis cerita dalam meningkatkan kesadaran perilaku tanggung jawab anak.

B. Tempat dan waktu penelitian

Tempat pelaksanaan riset ini adalah di SD Negeri 2 Meurandeh, Kota Langsa, Provinsi Aceh. Subjek penelitian yang terlibat secara penuh dan mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran digital menggunakan media flipbook berbasis cerita berjumlah 20 orang siswa. Pemilihan subjek penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), di mana seluruh anggota kelompok dalam satu kelas dijadikan sebagai subjek kajian secara utuh. Penentuan karakteristik subjek kelas rendah ini disesuaikan dengan fokus materi pembelajaran mengenai bentuk hak dan kewajiban anak ketika berada di lingkungan rumah. Penelitian ini dijadwalkan terlaksana pada semester pertama tahun ajaran 2026/2027. Waktu penelitian akan berlangsung mulai dari fase persiapan hingga penyusunan laporan akhir. Pada fase persiapan, kegiatan difokuskan pada pembuatan instrumen penelitian serta penyiapan media flipbook yang akan digunakan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan dengan mempraktikkan media flipbook berbasis cerita tersebut ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di rumah. Sebagai langkah akhir, peneliti akan melakukan pengumpulan data, pengolahan data, dan penulisan hasil penelitian secara menyeluruh.

C. Populasi dan sampel penelitian

1) Populasi penelitian

Menurut Sugiyono (2019) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 2 Meurandeh.

2) Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III a SD Negeri 2 Meurandeh yang berjumlah 20 siswa yang terdaftar aktif pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek

didasarkan pada karakteristik perkembangan usia siswa kelas III yang berada pada fase kognitif, sehingga dinilai sangat tepat untuk menerima implementasi hak dan kewajiban di rumah melalui media flipbook cerita. Mengingat jumlah populasi siswa kelas III di sekolah tersebut relatif terbatas dan berada dalam satu kelas yang utuh, maka teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian sekaligus sebagai kelompok eksperimen tunggal (Lestari dkk., 2024).

D. Teknik pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat dan objektif dalam menjawab rumusan masalah penelitian, teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini dibagi menjadi dua poin utama sebagai berikut.

1) Skala Psikologi (Angket)

Instrumen penilaian terdiri atas dua jenis angket, yakni angket keberhasilan media flipbook yang memuat 8 butir pernyataan serta angket pemahaman materi hak dan kewajiban siswa yang memuat 9 butir pernyataan. Kedua jenis angket menggunakan skala tiga pilihan jawaban (sangat suka, suka, tidak suka) yang dimodifikasi dengan simbol emoji ramah anak guna menyesuaikan karakteristik psikologis siswa kelas III a. Dan skala ini disusun menggunakan model Skala Likert yang dimodifikasi menjadi 4 pilihan jawaban untuk anak sekolah dasar (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) guna menghindari jawaban bias atau ragu-ragu. Skala psikologi ini dikembangkan berdasarkan dimensi kognitif (pengetahuan moral), afektif

(perasaan moral), dan psikomotorik (tindakan moral) yang dijabarkan ke dalam butir pernyataan positif (favorable) dan negatif (unfavorable). Untuk teknik analisis data, data kuantitatif sederhana dari skor angket dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi pilihan jawaban siswa

N = jumlah seluruh subjek penelitian

Hasil persentase tersebut kemudian ditarik kesimpulan secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat keberhasilan penggunaan media serta tingkat pemahaman karakter tanggung jawab siswa di lapangan.

2) Teknik dokumentasi

Dalam penelitian ini digunakan sebagai instrumen pendukung yang bersifat autentik untuk mengumpulkan data sekunder serta membuktikan legalitas pelaksanaan eksperimen di lapangan. Berbeda dengan skala psikologi yang mengukur aspek psikologis siswa secara kuantitatif, teknik dokumentasi bekerja dengan merekam dan mengarsipkan bukti fisik dari setiap tahapan pembelajaran. Adapun pemanfaatan teknik dokumentasi dalam penelitian ini dokumentasi foto atau rekaman ketika kegiatan belajar siswa kelas III a SD Negeri 2 Meurandeh.

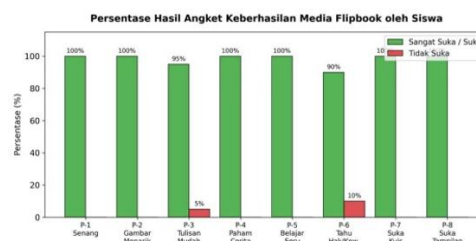
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan media flipbook berbasis cerita pada materi hak dan kewajiban di rumah berjalan dengan kondusif dan menunjukkan hasil yang signifikan di kelas III SD Negeri 2 Meurandeh. Data kuantitatif yang dihimpun melalui instrumen angket respons siswa pasca-pembelajaran memberikan gambaran yang sangat positif terkait keberhasilan penggunaan media

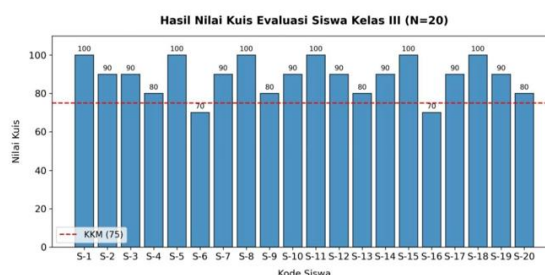
digital interaktif ini. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase, diperoleh tingkat respons positif siswa terhadap penggunaan media flipbook mencapai angka mutlak sebesar 100%. Capaian nilai kepuasan siswa pada setiap indikator penggunaan media tersebut disajikan secara visual melalui grafik berikut.

Merujuk pada paparan data grafik pada Gambar 1, seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 orang memberikan respons yang sangat baik. Mereka menyatakan rasa senang, merasa terbantu dalam menyerap esensi materi, serta memiliki motivasi belajar yang meningkat karena suguhan visual cerita yang interaktif.

Sejalan dengan tingginya respons terhadap media, tingkat pemahaman siswa mengenai substansi materi hak dan kewajiban di rumah juga mengalami penguatan yang selaras. Hasil analisis data angket materi menunjukkan bahwa akumulasi respons positif siswa berada pada angka 90%, sedangkan sisanya sebesar 10% menunjukkan respons netral atau memerlukan bimbingan lanjutan. Proporsi tingkat pemahaman siswa tersebut digambarkan secara jelas pada grafik di bawah ini.

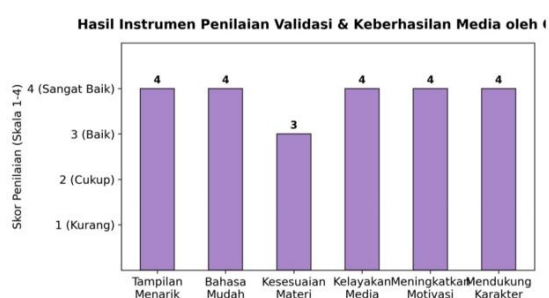


Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Angket Keberhasilan Media Flipbook oleh Siswa.



Gambar 2. Grafik Hasil Nilai Kuis Evaluasi Mandiri Siswa Kelas III (N=20).

Berdasarkan capaian data pada Gambar 2, mayoritas besar siswa kelas III telah mampu membedakan tugas-tugas rumah yang menjadi kewajiban mereka serta mengidentifikasi kelayakan yang menjadi hak mereka sebagai anak secara tepat. Hal ini menjadi modal dasar bagi terbentuknya sikap afektif berupa kesadaran perilaku tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari di lingkungan keluarga. Selanjutnya, penilaian instrumen keberhasilan media juga diisi oleh guru kelas III guna memvalidasi aspek kelayakan media. Hasil penilaian instrumen dari guru ditunjukkan pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Instrumen Penilaian Validasi & Keberhasilan Media oleh Guru Kelas.

Hasil dari instrumen guru (Gambar 3) menunjukkan tingkat keberhasilan maksimal (skor 4) pada indikator tampilan, kebahasaan, peningkatan motivasi, serta penguatan karakter tanggung jawab. Skor 3 (baik) diperoleh pada kesesuaian materi, yang berarti materi telah terintegrasi dengan baik namun terus dapat diperluas secara kontekstual. Hasil dokumentasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka memperhatikan penjelasan guru dengan baik, aktif menggunakan media yang disediakan, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap cerita dan materi yang dipelajari. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, dan siswa tampak lebih fokus selama proses berlangsung.

Keberhasilan implementasi media flipbook digital berbasis cerita ini terletak pada kemampuannya menerjemahkan nilai Pancasila yang abstrak ke dalam skenario nyata kehidupan sehari-hari anak. Secara teoretis, konsep ini sejalan dengan pandangan Thomas Lickona

mengenai tiga komponen dalam membangun karakter yang baik (good character), mencakup pengetahuan moral (moral knowing), perasaan moral (moral feeling), dan tindakan moral (moral action) sebagaimana diulas oleh Lickona dalam Mangoki dkk. (2026). Integrasi elemen narasi visual pada media ini sukses menstimulasi keterlibatan emosional (moral feeling) siswa kelas rendah, sehingga aturan hak dan kewajiban tidak sekadar menjadi hafalan kognitif melainkan menyentuh kesadaran bersikap.

Evaluasi akhir menggunakan kuis interaktif berbasis quizwhizzer juga memperkuat hal ini, di mana seluruh subjek penelitian (20 siswa) mampu melampaui standar nilai KKM individu yang ditetapkan sebesar 75, dengan dominasi capaian pada rentang nilai 90 hingga 100. Hasil ini memperkuat teori integrasi kuis digital dari Soleh (2025) yang menyatakan bahwa alat evaluasi interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, hasil validasi kelayakan media oleh guru kelas turut memberikan penilaian maksimal pada aspek estetika tampilan, kebahasaan yang ramah anak, serta kesesuaian nilai karakter.

Meskipun memberikan dampak positif yang besar, penggunaan media flipbook digital tetap menghadapi tantangan teknis dalam operasionalisasinya. Ketergantungan terhadap ketersediaan perangkat gawai elektronik serta stabilitas jaringan internet di lingkungan sekolah menjadi batasan operasional utama. Terlebih lagi untuk kategori siswa kelas rendah, pengoperasian gawai secara mandiri adakalanya membutuhkan waktu adaptasi teknis yang menyita perhatian.

Guna mengantisipasi hambatan tersebut, langkah mitigasi yang diterapkan peneliti terbukti berjalan efektif, meliputi pembagian kelompok belajar demi efisiensi jumlah gawai, pemanfaatan fasilitas proyektor oleh guru untuk pembelajaran klasikal, serta penyediaan format dokumen flipbook dalam mode luring (offline) agar terhindar dari kendala sinyal. Pendampingan bimbingan intensif dari guru secara berkala mampu menjaga fokus belajar siswa tetap terarah pada target capaian penguatan karakter tanggung jawab yang diinginkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 2 Meurandeh, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flipbook berbasis cerita di kelas III SD Negeri 2 Meurandeh memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implementasi media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa mengenai hak dan kewajiban anak di rumah, sekaligus merangsang penguatan aspek afektif berupa tumbuhnya kesadaran perilaku tanggung jawab sehari-hari. Karakteristik visual yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan nyata siswa berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga seluruh subjek penelitian mampu mencapai kriteria ketuntasan yang optimal.

Meskipun terdapat kemungkinan kendala dalam pelaksanaan seperti keterbatasan perangkat, operasional dan stabilitas jaringan internet, hal tersebut dapat diatasi melalui manajemen kelompok belajar luring yang terbimbing oleh guru kelas. Pemanfaatan media flipbook digital ini berhasil menyentuh ranah perasaan moral (*moral feeling*) dan tindakan moral (*moral action*) siswa secara seimbang. Hasil penelitian ini memberikan hasil praktis bahwa kreativitas pengembangan media digital yang mengikuti zaman memegang peran kunci dalam keberhasilan penanaman nilai moral di tingkat dasar. Oleh karena itu, media flipbook berbasis cerita ini sangat direkomendasikan bagi para guru sekolah dasar sebagai salah satu alternatif instrumen inovatif untuk mendukung optimalisasi keterlibatan belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalia, M. K., Jumiyati, F., Rosita, N. A., & Wijayanti, M. D. (2023). Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Penerapan Nilai Pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 133-137.
- [2] Dewi, N. N. C. W. K., Winangun, I. M. A., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 1027-1035.
- [3] Kholil, M., Ali, M. S. A., & Hamdan, M. (2025). Pemanfaatan Flipbook Interaktif Berbasis Narasi Cerita untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 45-56.
- [4] Lestari, P., Handayani, S., & Utami, R. (2024). Penentuan Subjek dan Teknik Sampling Jenuh pada Penelitian Tindakan dan Eksperimen di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Kebangsaan*, 12(1), 45-58.
- [5] Lupita, A., & Hanifah, N. (2025). Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Interaktif dalam Mengatasi Miskonsepsi Hak dan Kewajiban Anak di Rumah. *Jurnal Pembelajaran Kewarganegaraan*, 13(2), 112-123.
- [6] Mangoki, J., dkk. (2026). Implementasi Teori Thomas Lickona dalam Dimensi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Karakter Bangsa*, 4(1), 89-101.
- [7] Nanda, R., dkk. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Mengidentifikasi Hak dan Kewajiban Kontekstual. *Jurnal Edukasi Dasar*, 7(2), 201-210.
- [8] Novelina, R., & Vebrianto, R. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Digital Melalui Pendekatan STEAM (Berbasis ADDIE)*. Riau: CV. DOTPLUS Publisher.
- [9] Putra, N. L. J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H. S. (2025). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Journal of Citizenship Values*, 2(2), 73-79.
- [10] Rahma, Y., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa di SD. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1974-1982.
- [11] Rohman, M., Choirina, P., & Kumala, T. A. T. (2026). Pengembangan Flipbook Interaktif Berbasis PJBL untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Teknik. *STEAM Engineering*, 7(2), 143-152.
- [12] Sitepu, F. B., Ndona, Y., & Saragi, D. (2025). Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Studi Deskriptif SDN 105313 Namo Rube Julu. *Jurnal Civic Education*, 9(1), 15-27.
- [13] Soleh, M. (2025). Integrasi QuizWhizzer dalam Pembelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Pembelajaran Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 302-312.
- [14] Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Yalida, A., Enteding, A., & Nento, A. (2025). Penguatan Karkater Tanggung Jawab Pada Peserta Didik di SD N Inpres Poh. Kec. Pagimana Kab. Banggai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2003-2008.