

Literatur Riview : Pengaruh Penggunaan Media Digital Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS bidang IPS di Sekolah Dasar.

Silvia Rahma Sari¹, Elfia Sukma², Inggria Kharisma³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

E-mail : silviarahma641@gmail.com elfiasukma@fip.unp.ac.id,
inggriakharisma@unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of digital learning media in the form of flipbooks in improving student learning outcomes in IPAS subjects in the social studies field at the elementary school level. The method used is a literature review by examining various sources such as scientific journals, books, and relevant articles in the period 2020–2025. The results of the study show that the use of flipbooks as digital learning media can increase student interest, motivation, and understanding because of the interactive presentation of material through a combination of text, images, audio, and video. In addition, flipbooks also make it easier for students to access learning materials anytime and anywhere. Therefore, flipbooks are considered effective as digital learning media innovations in improving student learning outcomes in social studies learning.

Keywords: flipbook, Social Studies, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan flipbook sebagai alat pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS bidang IPS di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah melakukan review literatur dengan melihat berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel, yang relevan dari tahun 2020 hingga 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi gambar, audio, teks, dan video. Selain itu, flipbook memudahkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, flipbook dianggap sebagai inovasi media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Flipbook, IPS, dan Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu seseorang mengembangkan potensi dirinya, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap maupun nilai-nilai kehidupan. Proses pendidikan membutuhkan kemauan untuk melekat huruf, yang paling penting dalam pendidikan (Trisiana, 2020). Pendidikan adalah proses untuk mencapai hasil belajar terbaik. Untuk mencapai hasil ini, media pembelajaran yang efektif diperlukan.

Media termasuk interaksi manusia, realitas, tulisan, gambar, dan suara. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru, dan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pembelajaran digital, yang juga dikenal sebagai "media digital". Media ini meningkatkan hasil belajar karena membuat materi lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti buku

cetak dan penjelasan lisan saat mengajar. Akibatnya, suasana belajar menjadi tidak menarik dan seringkali monoton. Di sisi lain, siswa lebih menyukai media interaktif dan visual di era komputer dan internet saat ini. Namun, teknologi masih belum digunakan sepenuhnya dalam pembelajaran. Meskipun Flipbook dapat menjadi salah satu alternatif media digital, banyak guru yang tidak tahu cara menggunakannya. Akibatnya, flipbook memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Cahyono Budi Tri, 2023) terdapat keuntungan dari pemanfaatan media pembelajaran flipbook yaitu secara waktu tidak terbuang dengan mengulang-ngulang materi, tetapi dengan media siswa sudah memperoleh penjelasan.

Ketika proses pembelajaran media dan metode pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain, ada banyak teknologi yang membantu proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting, khususnya dalam

bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih dalam (Sapulette, 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami bagaimana konsep dalam sains dan sosial berinteraksi satu sama lain. Tantangan terbesar dalam pembelajaran IPAS khususnya pada bidang IPS adalah membuat materi yang bersifat abstrak dan konseptual menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Harefa, 2020).

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan metode literatur review atau studi pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode studi pustaka digunakan karena penelitian ini berfokus pada penelitian, penelaahan, dan analisis berbagai literatur yang relevan tentang penggunaan media pembelajaran digital, khususnya

flipbook, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan metodologi ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang teori, gagasan, manfaat, dan temuan penelitian sebelumnya tentang penggunaan flipbook dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dari berbagai penelitian yang telah dipublikasikan, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat kajian penelitian yang komprehensif.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis atau perhitungan statistik, melainkan pada proses mendeskripsikan dan menginterpretasikan berbagai data dan informasi yang diperoleh dari sumber pustaka. Fokus penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana penggunaan media pembelajaran digital berbasis flipbook dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan metode ini,

peneliti dapat menghubungkan hasil dari berbagai penelitian sebelumnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat flipbook dalam dunia pendidikan.

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber ilmiah, termasuk buku referensi, tesis, jurnal nasional, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian. Untuk membuat data dan informasi yang diperoleh lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini, literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2020–2025. Pemilihan tahun ini dilakukan karena penggunaan media pembelajaran digital terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Oleh karena itu, penelitian terbaru dianggap lebih relevan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran kontemporer.

Data dikumpulkan melalui penelusuran berbagai database ilmiah dan sumber digital online yang dapat diandalkan. Untuk mendapatkan literatur yang relevan, peneliti menggunakan platform akademik seperti Google Scholar, Garuda, dan ResearchGate, serta jurnal nasional yang diakui. Peneliti menggunakan

kata kunci seperti "media pembelajaran digital", "flipbook", "flipbook dalam pembelajaran", "efektivitas pembelajaran", "hasil belajar siswa", dan "media pembelajaran interaktif" selama proses pencarian literatur. Tujuan penggunaan kata kunci ini adalah untuk membantu peneliti menemukan berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian mereka.

Setelah mengumpulkan banyak literatur, peneliti melakukan proses seleksi dan evaluasi sumber pustaka. Kesesuaian topik penelitian, kualitas sumber, tahun publikasi, dan relevansi isi literatur dengan tujuan penelitian adalah semua faktor yang dipertimbangkan saat memilih topik penelitian. Selama proses analisis, literatur yang tidak sesuai dengan topik penelitian atau mengandung informasi yang tidak relevan tidak digunakan. Selanjutnya, sumber-sumber yang telah dipilih dikelompokkan berdasarkan tema diskusi. Tema-tema yang dikelompokkan termasuk gagasan tentang media pembelajaran digital, fitur flipbook, keuntungan dari penggunaan flipbook, dampak flipbook terhadap hasil belajar, motivasi belajar, dan efektivitas

pembelajaran. Tujuan pengelompokan ini adalah untuk membantu peneliti menganalisis data secara sistematis dan terarah.

Selama proses pengumpulan data, peneliti juga menulis berbagai informasi penting dari setiap literatur yang digunakan. Ini termasuk nama penulis, tahun dan judul penelitian, tujuan dan metode penelitian, hasil, dan kesimpulan dari penelitian sebelumnya. Selanjutnya, data ini digunakan sebagai dasar analisis dan diskusi penelitian. Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan flipbook sebagai alat pembelajaran digital dengan mencatat dengan cermat berbagai hasil penelitian.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Analisis dilakukan dengan membaca, memahami, membandingkan, menghubungkan, dan menginterpretasikan berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan flipbook dalam pembelajaran. Sebelum melakukan reduksi data, peneliti memilih data yang benar-benar relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah dipilih disusun dan disajikan dalam bentuk uraian

deskriptif agar mudah dipahami dan dianalisis. Peneliti juga membandingkan hasil penelitian dari berbagai sumber untuk menemukan persamaan dan kecenderungan mengenai seberapa efektif flipbook dalam pembelajaran.

Hasil analisis ini menunjukkan kepada peneliti bahwa penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran digital memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, membuat pelajaran lebih mudah dipahami, dan membuat pelajaran lebih interaktif dan menarik. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan flipbook dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik.

Setelah melakukan analisis literatur yang telah dikaji, tahap akhir dari penelitian ini adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian dan temuan diskusi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas, mendalam, dan komprehensif tentang seberapa efektif penggunaan media pembelajaran digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, metode

peninjauan literatur ini dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian di bidang pendidikan yang akan datang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang menampilkan materi layaknya buku fisik dengan halaman yang dapat dibalik secara virtual. Flipbook bersifat interaktif karena memuat teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan hidup. Secara teknis, flipbook adalah perangkat lunak profesional yang dirancang untuk mengubah file PDF atau gambar menjadi buku digital yang memiliki efek balik halaman seperti buku nyata (Rahmawati, 2022).

Flipbook digital mendukung berbagai format file, seperti SWF, HTML, atau PDF, yang dapat dengan mudah dibagikan melalui aplikasi seperti WhatsApp, email, dan platform pembelajaran lainnya. Fitur interaktif pada flipbook yang memungkinkan pengguna untuk membalik halaman secara digital menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai membaca buku fisik, sekaligus menghadirkan kekayaan konten

multimedia yang tidak mungkin diperoleh dari buku cetak biasa (Santi dkk., 2023).

Beberapa platform yang populer untuk membuat flipbook pendidikan adalah Heyzine, Flip PDF Professional, Canva, dan Kvisoft Flipbook Maker. Platform Heyzine memiliki fitur tata letak yang fleksibel, efek transisi halaman yang indah, dan kemampuan untuk berbagi flipbook secara online maupun mengunduhnya untuk digunakan offline. Sementara itu, guru yang belum memiliki pengalaman dalam desain grafis dapat dengan mudah membuat flipbook berkualitas tinggi dengan antarmuka desain Canva yang mudah digunakan.

Flipbook memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai komponen multimedia dalam satu platform yang mudah dioperasikan, yang menjadikannya berbeda dari media pembelajaran lainnya. Siswa tidak perlu berpindah-pindah antara aplikasi untuk mendapatkan akses ke teks, gambar, dan video pembelajaran.

Salah satu keuntungan dari media flipbook dalam penelitian dapat menyajikan teks, gambar, animasi, dan video hanya dengan

menggunakan internet dan perangkat lainnya, Ini memungkinkan siswa untuk melakukan navigasi, interaksi, dan komunikasi (Tika, 2021).

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian yang relevan, media flipbook yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS bidang IPS di sekolah dasar umumnya memuat komponen-komponen utama sebagai berikut:

Pertama, halaman judul, atau cover, dirancang dengan menarik dengan menggunakan warna yang cerah dan gambar ilustrasi yang relevan dengan materi pelajaran. Cover menarik ini membuat siswa tertarik untuk lebih mempelajari isi flipbook.

Kedua, halaman kompetensi dan tujuan pembelajaran. Halaman ini mengandung indikator, tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang jalan dan tujuan belajar yang akan dicapai melalui bagian ini.

Ketiga, halaman materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan menarik dengan

ilustrasi berwarna, infografis, dan penjelasan yang menggunakan bahasa sederhana. Halaman ini sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa yang belajar di sekolah dasar. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika materi dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa.

Keempat, halaman video pembelajaran yang terintegrasi dengan flipbook. Video pembelajaran sangat membantu siswa memahami konsep IPS yang abstrak seperti interaksi sosial, kegiatan ekonomi masyarakat, dan keanekaragaman budaya dengan cara yang lebih konkret dan visual.

Kelima, halaman dengan latihan interaktif dan soal evaluasi memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka sendiri setelah belajar. Ketika evaluasi tersedia dalam flipbook, siswa dapat belajar sendiri dan melihat dengan cepat seberapa baik mereka menguasai materi.

Pengaruh penggunaan media digital flipbook terhadap hasil belajar siswa dapat dianalisis dari dua dimensi utama, yaitu dimensi peningkatan nilai akademik (kognitif) dan dimensi peningkatan motivasi

serta keterlibatan belajar (afektif). Dari dimensi kognitif, data pretest dan posttest yang dikumpulkan dari berbagai penelitian secara konsisten menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan flipbook. Penelitian Tampubolon dkk. (2025) mencatat kenaikan rata-rata nilai dari 63,54% menjadi 76,52%, dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 68% menjadi 100%. Penelitian Saputra dkk. (2024) menunjukkan pola yang serupa, yaitu nilai rata-rata meningkat dari 60,38% menjadi 73,52% dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan pada posttest. Peningkatan paling dramatis dilaporkan oleh Huwaidi dan Ansori (2024), di mana nilai rata-rata kelompok besar melonjak dari 43 menjadi 92,5, menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi dari penggabungan flipbook dengan model Problem Based Learning (PBL).

Secara statistik, pengaruh flipbook terhadap hasil belajar telah dikonfirmasi melalui berbagai uji analisis. Penelitian Saputra dkk. (2024) menggunakan uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, jauh di bawah taraf signifikansi 0,05.

Artinya, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media flipbook. Penelitian Huwaidi dan Ansori (2024) juga melaporkan hasil uji-t yang serupa dengan nilai sig. 0,001 pada kelompok kecil dan 0,000 pada kelompok besar. Uji N-Gain pada penelitian tersebut menghasilkan skor 0,75215 pada kelompok besar yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan efektivitas yang substansial dari penggunaan flipbook berbasis Heyzine yang dipadukan dengan model PBL.

Dari dimensi afektif dan motivasional, seluruh penelitian yang dikaji melaporkan respons positif siswa terhadap penggunaan media flipbook. Siswa menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini berbeda secara mencolok dengan kondisi sebelum penggunaan flipbook, di mana siswa seringkali bersikap pasif dan suasana kelas cenderung gaduh karena kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran konvensional yang monoton.

Dari berbagai penelitian yang dikaji, flipbook digital dapat membantu proses pembelajaran IPAS bidang IPS di sekolah dasar. Pertama dan terpenting, flipbook dapat menyajikan materi IPS yang abstrak seperti konsep ekonomi, keragaman budaya, interaksi sosial, dan dinamika masyarakat dalam format yang lebih konkret dan visual yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari dengan bantuan ilustrasi berwarna, video pendek, dan animasi sederhana.

Kedua, flipbook membantu siswa menjadi lebih mandiri dan lebih fleksibel saat belajar. Flipbook berbeda dengan buku teks biasa yang hanya dapat dibaca di kelas. Flipbook dapat diakses kapan saja melalui smartphone atau laptop. Siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami di rumah dengan kemampuan ini tanpa harus menunggu penjelasan ulang dari guru di sekolah.

Ketiga, flipbook membantu siswa berinteraksi dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Pengalaman belajar yang dinamis dan tidak

membosankan dihasilkan oleh fitur interaktif seperti animasi halaman, soal evaluasi berbasis klik, dan tautan video. Siswa aktif terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan pengetahuan, bukan hanya menjadi penerima pasif.

Keempat, flipbook membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan terstruktur. Dengan menggunakan platform yang terintegrasi, guru dapat merancang alur pembelajaran yang sistematis yang mencakup pengantar materi, penyajian materi inti, contoh aplikatif, dan evaluasi akhir. Hal ini memastikan konsistensi dan kelengkapan penyampaian materi dan menghemat waktu untuk mempersiapkan pelajaran.

Flipbook memiliki banyak manfaat, tetapi penting untuk memahami manfaat dan kekurangan sebelum menggunakannya. Dibandingkan dengan media interaktif berbasis aplikasi lainnya, flipbook unggul dalam hal daya tarik visualnya yang tinggi, ketersediaannya yang luas, dan biaya pengembangan yang relatif murah. Selain itu, tampilan flipbook yang mirip dengan buku asli membantu siswa menyesuaikan diri

dengan cepat tanpa memerlukan kurva pembelajaran yang panjang.

Keterbatasan flipbook termasuk ketersediaan perangkat digital dan koneksi internet, terutama pada awal penggunaan. Hal ini dapat menjadi hambatan yang signifikan di wilayah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. Selain itu, membuat flipbook yang bagus membutuhkan waktu dan keterampilan desain yang cukup dari guru. Beberapa guru tidak memiliki kemampuan digital yang cukup untuk membuat flipbook secara mandiri, jadi mereka perlu dilatih dan dibantu.

Keterbatasan lain yang perlu diperhatikan adalah kemungkinan gangguan perhatian, atau distraction, yang mungkin terjadi ketika siswa menggunakan flipbook melalui perangkat yang terhubung ke internet. Tanpa pengawasan yang cukup, siswa dapat beralih ke konten yang tidak relevan dengan pelajaran mereka. Oleh karena itu, penggunaan flipbook harus diikuti oleh pendekatan pengelolaan kelas yang efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian literatur yang relevan, dapat disimpulkan

bahwa flipbook digital berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS bidang IPS di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa secara konsisten di setiap penelitian yang dibahas. Persentase ketuntasan klasik meningkat secara signifikan, bahkan mencapai seratus persen pada beberapa penelitian.

Media flipbook terbukti valid dengan persentase penilaian ahli rata-rata di atas 86% pada aspek bahasa, media, dan materi. Flipbook juga dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa, dengan tingkat kepraktisan rata-rata di atas 90%. Selain itu, flipbook mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS yang selama ini sering dianggap monoton dan membosankan.

Flipbook menjadi lebih baik sebagai alat pembelajaran digital ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran aktif seperti Problem Based Learning (PBL). Model PBL meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Oleh karena itu, flipbook adalah inovasi pembelajaran digital yang layak untuk diterapkan pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook

- Berorientasi Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244-258.
- Harefa, D. T. (2020). Belajar Berpikir dan Bertindak Secara Praktis dalam Dunia Pendidikan: Kajian untuk Akademis. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 45-57.
- Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463-6476.
- Sapulette, V. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality(AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(1), 208-213.
<https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.17417>
- Saputra, N. E., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317-327.
- Tampubolon, P. G., Purba, V. A., & Damayanti, S. (2025). Implementasi Flipbook pada Pembelajaran IPAS Kelas V UPTD SDN 124405 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5740-5743.
- Tika, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu pendidikan*, 14(1), 10-21.
<http://dx.doi.org/10.21831/jpipfi.p.v14i1.32059>
- Trisiana, A. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Project Citizen dengan Pendekatan Humanis di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 38-51.