

Pendampingan Penggunaan E-Flipbooks CERIA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Keteladanan KHAD di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran

Andik Mahardika¹, Gusmaniarti², Imtihanatul Ma'isyatuts Tsalitsah³, Dian Berkah⁴, Yuni Gayatri⁵, Anita Agustini⁶, Dewi Surendra⁷, Elliana Nur Fatulloh⁸, Esy Melia Ananda⁹, Nuralianisa¹⁰, Putri Assyaffa Nabila¹¹, Ratna Fatma Dewi¹², Ratu Ayu Ubaidiah¹³, Resti Dwi Kurniawati¹⁴

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14} Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Received : 3 Agustus 2026, Revised : 15 Agustus 2026, Published : 8 September 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Yuni Gayatri

E-mail: yunigayatri@um-surabaya.ac.id

Abstrak

Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran Surabaya merupakan lembaga kesejahteraan sosial anak yang memberikan pelayanan pengasuhan bagi anak yatim, piatu, yatim piatu, serta anak-anak dari keluarga kurang mampu. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu kurangnya variasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta munculnya rasa bosan pada anak-anak panti. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui pendampingan penggunaan CERIA E-Flipbook (Creative, Educational, Friendly, Interactive, and Active) yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning (PBL) pada materi keteladanan KH Ahmad Dahlan. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan melalui pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyahan (AIK) dengan memanfaatkan CERIA E-Flipbook sebagai media pembelajaran digital yang interaktif. Evaluasi dilakukan melalui observasi serta penilaian aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar menggunakan angket. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan CERIA E-Flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar anak, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi dari 72,67 menjadi 77,89 atau mengalami peningkatan sebesar 7,18%. Selain itu, anak-anak menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi, meningkatnya rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, CERIA E-Flipbook yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning (PBL) dapat menjadi media pembelajaran AIK yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran Surabaya.

Kata Kunci - CERIA E-Flipbook, keteladanan KH Ahmad Dahlan, Motivasi Belajar, Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran Surabaya, Problem Based Learning

Abstract

Muhammadiyah Kenjeran Surabaya Orphanage is a child social welfare institution that provided care for orphans and underprivileged children. Based on preliminary observations, problems were identified, including a lack of variation and innovation in learning activities that led to low learning motivation and boredom among the children. This community service program aimed to improve children's learning motivation through assistance in using the CERIA E-Flipbook (Creative, Educational, Friendly, Interactive, and Active) integrated with the

Problem Based Learning (PBL) model on the topic of KH Ahmad Dahlan's exemplary values. The implementation method consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The program was conducted in two meetings through Al-Islam and Kemuhammadiyah (AIK) learning activities utilizing the CERIA E-Flipbook as an interactive digital learning medium. Evaluation was carried out through observation and assessment of attitudes, knowledge, skills, and learning motivation using questionnaires. The results showed that the use of the CERIA E-Flipbook improved children's learning motivation, indicated by an increase in the average motivation score from 72.67 to 77.89, representing a 7.18% improvement. Children also demonstrated greater participation in discussions, increased confidence in expressing opinions, and higher engagement in completing tasks. The CERIA E-Flipbook integrated with PBL can serve as an innovative and effective AIK learning medium for improving learning motivation among orphanage children.

Keywords - Learning Motivation, CERIA E-Flipbook, Problem Based Learning, KH Ahmad Dahlan's exemplary values, Muhammadiyah Kenjeran Orphanage

How To Cite : Mahardika, A. ., Gusmaniarti, G., Tsalitsah, I. M. ., Berkah, D. ., Gayatri, Y. ., Agustini, A. ., Surendra, D. ., Fatulloh, E. N. ., Ananda, E. M. ., Nuralianisa, N., Nabila, P. A. ., Dewi, R. F. ., Ubaidiah, R. A. ., & Kurniawati, R. D. . (2026). Pendampingan Penggunaan E-Flipbooks CERIA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Keteladanan KHAD di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 3(11), 921-935. <https://doi.org/10.59837/re1rjk94>

Copyright ©2026 Andik Mahardika, Gusmaniarti, Imtihanatul Ma'isyatuts Tsalitsah, Dian Berkah, Yuni Gayatri, Anita Agustini, Dewi Surendra, Elliana Nur Fatulloh, Esy Melia Ananda, Nuralianisa Nuralianisa, Putri Assyaffa Nabila, Ratna Fatma Dewi, Ratu Ayu Ubaidiah, Resti Dwi Kurniawati

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi individu serta membentuk karakter yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam konteks pendidikan nonformal, lembaga kesejahteraan sosial anak tidak hanya berfungsi sebagai tempat pemenuhan kebutuhan dasar anak, tetapi juga berperan sebagai lingkungan belajar yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan spiritual anak (Simbolon, 2024 & Hakim, 2022). Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan anak .

Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran Surabaya merupakan lembaga sosial yang bergerak dalam bidang pengasuhan dan pembinaan anak yatim, piatu, serta dhuafa. Panti asuhan ini berlokasi di Kelurahan Tambak Wedi, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya dan menyelenggarakan layanan pengasuhan, pendidikan, serta pembinaan keagamaan bagi anak asuh. Panti asuhan Muhammadiyah kenjeran sendiri memiliki 18 anak asuh dan 15 orang pengurus. Selain memenuhi kebutuhan dasar anak, lembaga ini juga berperan dalam mendukung proses pendidikan dan pengembangan karakter melalui berbagai kegiatan yang terstruktur.

Anak asuh yang berada di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran berasal dari berbagai daerah dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Sebagian besar anak berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi terbatas sehingga memerlukan dukungan dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan dan pengembangan diri. Berdasarkan data pengelola panti, anak asuh terdiri atas jenjang pendidikan SD, SMP, SMA, dan SMK yang mengikuti kegiatan pembinaan secara rutin di lingkungan panti.

Dalam pelaksanaan pembinaan, anak asuh mengikuti berbagai kegiatan yang mencakup pendidikan formal, pembelajaran keagamaan, serta kegiatan sosial yang bertujuan menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara terjadwal dengan pendampingan dari pengurus dan pengasuh panti. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian, khususnya yang berkaitan dengan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus panti, ditemukan bahwa sebagian anak asuh menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi saat kegiatan berlangsung, serta kecenderungan merasa jenuh ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode yang monoton (Kadir, K 2026). Sependapat dengan pernyataan tersebut menurut Iliza, I. N., & Hanif (2025), motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran karena berpengaruh terhadap minat, perhatian, ketekunan, dan keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif (Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B, 2023). Perkembangan teknologi informasi telah mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak (Aulia, 2026). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah flipbook digital, yaitu media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan berbagai fitur interaktif dalam satu platform sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak (Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E 2025).

Pemanfaatan flipbook digital telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak. Ghifari dan Linggowati (2024) menyatakan bahwa penggunaan flipbook berbasis aplikasi mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui penyajian materi yang lebih interaktif. Selain itu, Anggraini et al. (2024) menjelaskan bahwa integrasi gambar, video, dan latihan interaktif dalam flipbook digital dapat membantu anak memahami materi dengan lebih baik sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Hasil pengabdian yang dilakukan oleh Aisyah dan Wibowo (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan membaca anak.

Meskipun demikian, penggunaan flipbook digital pada kegiatan pembelajaran sebelumnya umumnya lebih menekankan pada penyajian materi secara visual dan interaktif, sementara integrasi antara media digital, pendekatan berbasis masalah, materi pendidikan karakter, dan kegiatan reflektif dalam konteks pendidikan anak di panti asuhan masih belum banyak dikembangkan. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya dituntut mampu menyampaikan informasi secara menarik, tetapi juga perlu memberikan ruang kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman dan permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Diniyah, N., & Purwodidodo, 2025). Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mendukung aspek afektif melalui penanaman nilai-nilai karakter dan mendorong keterlibatan anak secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Puspita, R., & Waroh, 2024). Dengan demikian, diperlukan inovasi media yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mampu mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi materi,

berdiskusi, memecahkan masalah, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah yang perlu dianalisis dan diselesaikan secara bersama-sama (Nurlaila, L., & Mubarak, 2023). Melalui proses tersebut, anak didorong untuk berpikir kritis, aktif berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Marzuki, S. P., Hasratuddin, M. P., & Sumarno, M. P 2026).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tim pengabdian mengembangkan E-Flipbook CERIA (Creative, Edukatif, Ramah, Interaktif, dan Aktif) sebagai media pembelajaran digital pada materi keteladanan KH Ahmad Dahlan. Materi ini dipilih karena memuat nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan anak, seperti keimanan dan ketakwaan, semangat pembaruan (tajdid), kecintaan terhadap pendidikan, kepedulian sosial, keikhlasan, kerja keras, dan sikap pantang menyerah. Kebaruan program ini terletak pada integrasi beberapa komponen pembelajaran dalam satu media, yaitu materi keteladanan KH Ahmad Dahlan yang kontekstual dengan nilai-nilai pendidikan karakter, penyajian multimedia interaktif, sintaks *Problem Based Learning*, serta aktivitas diskusi dan refleksi yang mengarahkan anak untuk menghubungkan nilai keteladanan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.

Keunikan E-Flipbook CERIA juga terletak pada konteks penggunaannya. Berbeda dengan pemanfaatan flipbook digital yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran formal di sekolah, media ini dirancang untuk mendukung kegiatan pembinaan anak di lingkungan panti asuhan dengan karakteristik peserta yang berasal dari jenjang pendidikan dan latar belakang yang beragam. Materi keteladanan KH Ahmad Dahlan dipilih karena memuat nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan anak, seperti keimanan dan ketakwaan, semangat pembaruan (tajdid), kecintaan terhadap pendidikan, kepedulian sosial, keikhlasan, kerja keras, dan sikap pantang menyerah. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman pengetahuan mengenai tokoh, tetapi diarahkan pada proses internalisasi dan penerapan nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, kontribusi inovatif kegiatan pengabdian ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi flipbook, tetapi pada perancangan E-Flipbook CERIA sebagai media pembelajaran berbasis karakter yang mengintegrasikan konten keteladanan KH Ahmad Dahlan, Problem Based Learning, multimedia interaktif, serta kegiatan diskusi dan refleksi dalam konteks pembinaan anak di panti asuhan. Integrasi tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengatasi kejenuhan pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk melaksanakan pembelajaran mengenai keteladanan KH Ahmad Dahlan menggunakan E-Flipbook CERIA sebagai upaya penanaman akhlak pada anak (IKU 2), serta melakukan pendampingan melalui kegiatan diskusi dan refleksi yang memanfaatkan E-Flipbook sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar anak (IKU 2). Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai keteladanan KH Ahmad Dahlan, tetapi juga mampu menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik serta menerapkan nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran, Kota Surabaya, dengan sasaran anak-anak panti asuhan yang berasal dari jenjang pendidikan SD, SMP, hingga SMA maupun SMK. Program dilaksanakan melalui pendekatan pendidikan berkelanjutan dan pendampingan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital interaktif berupa E-Flipbook CERIA (Creative, Edukatif, Ramah, Interaktif, dan Aktif) yang dipadukan dengan model

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Problem Based Learning (PBL). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai keteladanan KH Ahmad Dahlan kepada anak-anak panti.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan menjalin kerja sama antara tim pengabdian dan pihak Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran sebagai mitra program. Pada tahap persiapan dilakukan observasi, wawancara, dan diskusi bersama pengurus serta anak-anak panti untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi E-Flipbook CERIA, modul pembelajaran, lembar kerja peserta didik, instrumen evaluasi, serta skenario pendampingan pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan inti dilaksanakan dalam dua kali pertemuan melalui metode pendidikan dan pendampingan pembelajaran. Pertemuan pertama membahas nilai-nilai keteladanan KH Ahmad Dahlan yang meliputi keimanan dan ketakwaan, semangat pembaruan (tajdid), serta kecintaan terhadap pendidikan. Pertemuan kedua membahas nilai kepedulian sosial, keikhlasan, kerja keras, dan sikap pantang menyerah. Materi disampaikan melalui media E-Flipbook CERIA yang mengintegrasikan teks, gambar, aktivitas interaktif, dan diskusi berbasis masalah sehingga peserta dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, penguatan materi, serta pendampingan kepada peserta dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkelanjutan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program dan efektivitas metode yang diterapkan. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung, penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta, serta pengukuran motivasi belajar menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan (Putra, 2024). Hasil evaluasi dianalisis untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan program, serta menjadi dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan pengabdian pada masa mendatang (Nazilah, U., & Navlia, 2026).

Mitra yang menjadi sasaran adalah pengurus panti yang berjumlah 15 orang dan anak-anak panti yang berjumlah 18 orang. Selama pengabdian, mitra berperan aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari memberikan informasi terkait kebutuhan dan karakteristik peserta, menyediakan tempat dan fasilitas pendukung kegiatan, membantu koordinasi pelaksanaan program, hingga berpartisipasi dalam proses evaluasi. Keterlibatan aktif mitra tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibagi dalam beberapa tahapan dengan hasil sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan



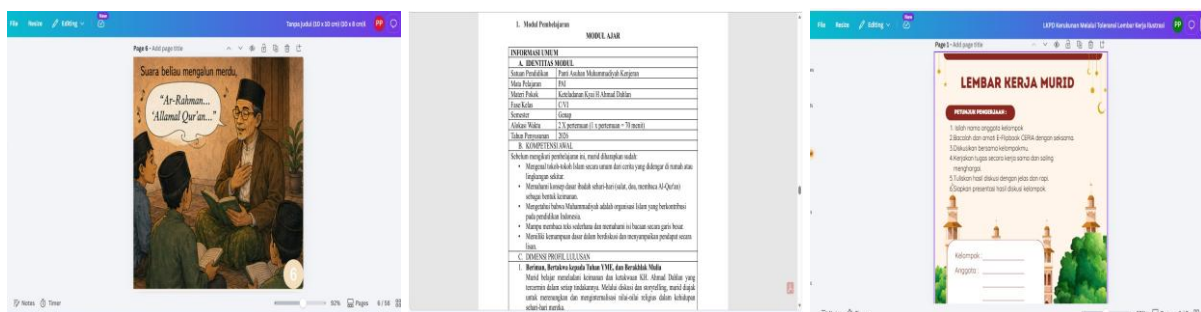
Gambar 2. Diskusi dengan pimpinan panti perihal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan bapak M. Wasyib Tirtanang, S.H, M.Pd.

Menjelang pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada anak panti diadakan pertemuan dan diskusi bersama pimpinan Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran, yaitu Bapak M. Wasyib Tirtanang, S.H., M.Pd. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga kali kunjungan ke PAM Kenjeran sebagai bagian dari tahap persiapan program pengabdian kepada masyarakat. Kunjungan pertama dan kedua difokuskan pada proses identifikasi permasalahan serta analisis kebutuhan anak-anak panti, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran dan motivasi belajar. Pada kunjungan pertama, tim pengabdian melakukan observasi lingkungan panti serta wawancara dengan beberapa pengurus PAM Kenjeran untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi, karakteristik, dan kebutuhan anak-anak panti. Selanjutnya, pada kunjungan kedua, tim pengabdian melakukan pendekatan secara langsung kepada anak-anak panti melalui kegiatan wawancara dan berbagi pengalaman guna menggali informasi yang lebih mendalam terkait kebutuhan mereka, terutama dalam aspek pembelajaran. Sementara itu, kunjungan ketiga dimanfaatkan untuk menyerahkan instrumen pre-test, sekaligus melakukan koordinasi dengan pihak panti terkait penyusunan jadwal pelaksanaan program.



Gambar 3. Sesi berbagi pengalaman bersama anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran.

Diskusi lanjutan dengan tim pengabdian sesuai dengan hasil pembahasan dengan pihak panti terkait kebutuhan pembelajaran, tim pengabdian merancang perangkat pembelajaran dan perangkat pendukung kegiatan. Perangkat yang disusun meliputi E-Flipbooks CERIA, modul pembelajaran, LKM, instrumen pre-test dan post-test, lembar evaluasi, serta skenario pendampingan penggunaan E-Flipbooks CERIA sebagai media pembelajaran yang memuat materi Keteladanan KHAD dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta aktivitas belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak.



Gambar 4. Penyusunan E-Flipbooks CERIA, modul pembelajaran, dan LKM.

2. Pelaksanaan Pendampingan
a) Pendampingan Pertemuan Pertama



Gambar 5. Pelaksanaan pembelajaran dengan anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran dengan menggunakan media *E-Flipbook CERIA* pada pertemuan pertama.

Pendampingan pembelajaran menggunakan media *E-Flipbook CERIA* pada materi keteladanan KH Ahmad Dahlan dengan judul cerita “Cahaya dari Kampung Ilmu” yang mengintegrasikan nilai keteladanan tentang keimanan dan ketakwaan, tajdid dan cinta pendidikan. Kegiatan diawali dengan pembukaan, doa, pengecekan kesiapan anak panti, *ice breaking*, serta pemberian pertanyaan pemantik untuk membangun motivasi belajar. Selanjutnya, anak panti diajak menyimak cerita keteladanan KH Ahmad Dahlan yang disajikan melalui *E-Flipbook CERIA* dengan metode *storytelling*. Pada tahap ini, peserta diminta untuk mengamati, mendengarkan, dan mencatat informasi penting yang terdapat dalam media pembelajaran.



Gambar 6. *E-Flipbook CERIA* dengan tema “Cahaya dari Kampung Ilmu” yang digunakan di pertemuan pertama.

Setelah kegiatan pembelajaran melalui *E-Flipbook CERIA* selesai, anak diajak mengikuti kuis interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* yang diakses melalui *Handphone* untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengerjakan Lembar Kerja Murid (LKM) dengan mengidentifikasi nilai-nilai keteladanan dalam cerita dan menghubungkannya dengan

kehidupan sehari-hari. Selama proses diskusi dan pengerjaan LKM, mahasiswa memberikan *scaffolding* berupa arahan, pertanyaan pemantik, dan pendampingan sesuai kebutuhan peserta. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan memperoleh tanggapan dari kelompok lain. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan pemberian penguatan materi, refleksi bersama mengenai pengalaman belajar yang diperoleh, serta doa penutup.

b) Pendampingan pertemuan kedua



Gambar 7. Pelaksanaan pembelajaran dengan anak-anak panti asuhan Muhammadiyah Kenjeran dengan menggunakan media *E-Flipbook CERIA* pada pertemuan kedua

Pada hari kedua pelaksanaan pendampingan melalui media *E-Flipbook CERIA* dengan judul cerita “Suara Syukur dari Kauman” yang mengintegrasikan nilai keteladanan KH. Ahmad Dahlan tentang Kepedulian sosial, Keikhlasan, Kerja Keras dan Pantang Menyerah. Kegiatan diawali dengan pembukaan, doa, pengecekan kesiapan anak-anak panti, *ice breaking*, serta pemberian pertanyaan pemantik untuk membangun motivasi belajar. Selanjutnya, anak diajak menyimak cerita keteladanan KH Ahmad Dahlan yang disajikan melalui *E-Flipbook CERIA* dengan metode *storytelling*, anak di ajak untuk berpartisipasi langsung membacakan cerita secara bergantian sesuai dengan peran yang telah diberikan. Pada tahap ini, anak diminta untuk mengamati, mendengarkan, dan mencatat informasi penting yang terdapat dalam media pembelajaran.



Gambar 8. *E-Flipbooks CERIA* dengan tema “Suara Syukur Dari Kauman” yang digunakan di pertemuan kedua

Pendampingan dilanjutkan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang melibatkan kegiatan diskusi kelompok, identifikasi nilai keteladanan, analisis permasalahan kontekstual, serta penyusunan solusi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi, menceritakan kembali isi *flipbook* dengan bahasa sendiri, dan melakukan refleksi terhadap nilai-nilai yang dipelajari. Selama proses berlangsung, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, penguatan konsep AIK, serta motivasi agar peserta aktif terlibat dalam seluruh rangkaian pembelajaran.

3. Kendala

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa diantaranya:

- a) Kendala utama adalah perbedaan tingkat pemahaman dan kemampuan belajar anak-anak panti yang terdiri dari siswa SD hingga SMA, sehingga diperlukan penyesuaian strategi pembelajaran agar seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Selama proses pembelajaran, mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk mendampingi anak-anak panti selama proses pembelajaran sehingga ketika anak panti merasa kesulitan, mahasiswa dapat segera membantu dengan memberikan arahan selama proses pembelajaran.
- b) Rentang konsentrasi peserta yang beragam menyebabkan sebagian anak mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung sehingga untuk mengatasi ini beberapa kali dilakukan ice breaking serta kami memanfaatkan game berbasis online untuk membuat anak-anak panti kembali tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung.
- c) Keterbatasan waktu pelaksanaan yang membuat penyampaian materi dan pendampingan harus dilakukan secara efektif dan efisien sehingga pada saat pelaksanaan kami menyediakan time keeper untuk mengingatkan waktu pelaksanaan serta pembagian tugas kepada setiap mahasiswa sebelum proses pembelajaran sehingga waktu bisa dimaksimalkan dengan baik.
- d) Dari aspek teknis, penggunaan media digital seperti E-Flipbook CERIA memerlukan persiapan perangkat dan jaringan yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan lancar sedangkan anak panti hanya sebagian saja yang memiliki handphone untuk mengatasi hal tersebut pihak mahasiswa menyiapkan handphone serta paket data yang memadai sehingga seluruh anak panti dapat berpartisipasi dalam mengakses media pembelajaran

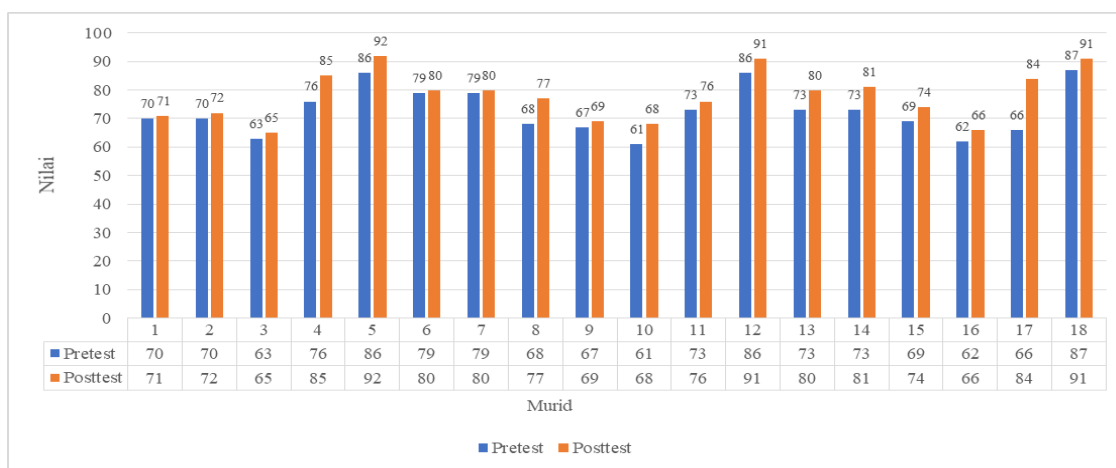
4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penilaian autentik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar anak. Keberhasilan pada aspek sikap dinilai melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan anak-anak panti menunjukkan capaian afektif yang sangat baik selama mengikuti kegiatan pendampingan pembelajaran menggunakan E-Flipbook CERIA. Hal ini terlihat dari sikap disiplin anak panti dalam mengikuti pembelajaran secara tertib dan mematuhi aturan yang telah disepakati. Anak panti juga menunjukkan tanggung jawab yang baik dengan menyelesaikan tugas secara sungguh-sungguh serta mengumpulkannya tepat waktu. Selain itu, anak panti mampu menghargai pendapat teman saat diskusi dan menunjukkan sikap hormat ketika tim pengabdian menyampaikan materi pembelajaran. Kemampuan bekerja sama juga tampak selama kegiatan berlangsung, di mana peserta aktif berkolaborasi dalam kelompok, saling membantu, dan berkontribusi dalam menyelesaikan tugas bersama. Di samping itu, sikap religius peserta turut berkembang dengan baik, yang ditunjukkan melalui kebiasaan berdoa sebelum kegiatan dimulai serta kemampuan mengaitkan dan mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan yang dipelajari selama proses pembelajaran.

Pada aspek pengetahuan (kognitif), yang diukur melalui instrumen tes yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif Wordwall dan quizziz, diperoleh hasil bahwa mayoritas anak telah mencapai penguasaan materi yang memadai dengan tingkat pencapaian yang relatif merata.

Pada penilaian aspek keterampilan (psikomotor), pertemuan pertama menunjukkan bahwa anak mampu menyampaikan kembali cerita secara runtut, menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif, menunjukkan pemahaman terhadap isi kisah serta nilai-nilai keteladanan yang terkandung di dalam E-Flipbook CERIA, dan menampilkan sikap percaya diri saat presentasi. Sementara itu, pada pertemuan kedua, anak menunjukkan kemampuan dalam menyusun solusi yang sesuai dengan nilai-nilai keteladanan yang telah dipelajari, mengemukakan ide secara kreatif, menyajikan solusi secara jelas dan sistematis, serta bekerja sama secara aktif dalam kelompok.

Selain ketiga aspek tersebut, evaluasi juga dilakukan terhadap motivasi belajar anak melalui angket yang diberikan. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak panti setelah menggunakan E-Flipbook CERIA. Hasil angket ditunjukkan pada Gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Grafik keberhasilan motivasi belajar anak

Berdasarkan hasil angket yang ditunjukkan pada Gambar 9, motivasi belajar anak meningkat dari 72,67 menjadi 77,89 atau sebesar 7,18%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *E-Flipbook CERIA* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penyajian materi melalui ilustrasi, fitur interaktif, dan permainan edukatif membuat anak lebih tertarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran keteladanan K.H. Ahmad Dahlan. Hasil observasi selama pendampingan juga menunjukkan peningkatan partisipasi anak dalam pembelajaran, seperti keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi.

Selain itu, anak menunjukkan peningkatan dalam ketekunan, tanggung jawab, kemandirian, dan sikap pantang menyerah saat menyelesaikan tugas, ditandai dengan kemampuan mereka untuk berusaha mencari solusi ketika menghadapi kesulitan serta meningkatnya rasa ingin tahu melalui keberanian mengajukan pertanyaan dan mencari informasi tambahan terkait materi. Menurut Yaqin, M. A., & Lestari (2025), motivasi belajar dapat ditunjukkan melalui ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai persoalan, serta dorongan untuk belajar secara mandiri, sehingga perubahan perilaku yang ditemukan selama pendampingan menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tidak hanya berupa ketertarikan anak terhadap media, tetapi juga tercermin dalam keterlibatan dan dorongan untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut juga berkaitan dengan karakteristik *E-Flipbook CERIA* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk

belajar melalui aktivitas interaktif, permainan edukatif, pemecahan masalah, diskusi, dan refleksi sehingga anak memperoleh pengalaman keberhasilan secara langsung yang dapat memperkuat keyakinan terhadap kemampuan dirinya (*self-efficacy*) dan mendorong mereka untuk lebih berani menghadapi tugas serta tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan. Peningkatan rasa ingin tahu dan keberanian berdiskusi menunjukkan adanya keterlibatan kognitif yang lebih tinggi karena anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mulai mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mengolah informasi, dan menghubungkan materi keteladanan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Khatimah, H et al., 2025).

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik E-Flipbook CERIA yang memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Dari perspektif teori motivasi belajar, peningkatan antusiasme, keaktifan, ketekunan, dan rasa ingin tahu menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran (Awaluddin, M., & Febriati, 2026). Media yang menyajikan materi dalam bentuk visual, teks, ilustrasi, permainan, serta aktivitas interaktif memberikan stimulus yang lebih beragam sehingga anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terdorong untuk memberikan respons terhadap materi yang dipelajari (Syafei, 2025). Kondisi tersebut sejalan dengan konsep motivasi belajar yang menempatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan sebagai aspek penting dalam mempertahankan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran (Selwyn, 2023). Dengan demikian, peningkatan skor motivasi sebesar 7,18% tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi digital, tetapi lebih berkaitan dengan bagaimana E-Flipbook CERIA dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan karakteristik belajar anak melalui aktivitas yang menarik, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang memberikan kepuasan.

Dari perspektif *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), penggunaan kombinasi teks dan gambar dalam E-Flipbook CERIA juga dapat membantu anak membangun pemahaman melalui pemrosesan informasi pada saluran visual dan verbal. Nurhatmi (2025), menjelaskan bahwa peserta didik dapat belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kata-kata dan gambar yang saling mendukung, selama informasi tersebut tidak diberikan secara berlebihan. Dalam konteks kegiatan ini, ilustrasi tokoh, tampilan materi, video, permainan edukatif, dan elemen interaktif dalam E-Flipbook CERIA memberikan representasi konkret terhadap materi keteladanan K.H. Ahmad Dahlan. Hal tersebut penting karena materi mengenai keteladanan seorang tokoh tidak hanya membutuhkan pemahaman terhadap fakta sejarah, tetapi juga membutuhkan penggambaran nilai dan perilaku yang dapat dikaitkan dengan kehidupan anak. Dengan adanya dukungan visual dan aktivitas interaktif, informasi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama pembelajaran (Wahidin, 2025).

Efektivitas E-Flipbook CERIA juga dapat dipahami melalui prinsip *active learning*. *Active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek yang secara aktif terlibat dalam proses memperoleh, mengolah, dan menerapkan pengetahuan, bukan hanya menerima informasi dari pendidik (Pirawati, 2026). Menurut Iqbal, M., & Erizar (2025), anak tidak hanya membaca materi, tetapi diarahkan untuk mengamati, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan permainan atau permasalahan, serta melakukan refleksi terhadap nilai-nilai keteladanan yang dipelajari. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi maupun teman belajar. Integrasi E-Flipbook dengan model *Problem Based Learning* memberikan stimulus berupa permasalahan yang dekat dengan kehidupan anak sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Ketika anak diminta menghubungkan sikap K.H. Ahmad Dahlan, seperti kerja keras, kepedulian sosial, kecintaan terhadap pendidikan, dan sikap

pantang menyerah, dengan permasalahan yang mereka temui sehari-hari, proses belajar menjadi lebih relevan secara personal. Relevansi tersebut dapat memperkuat motivasi intrinsik karena anak memiliki alasan yang lebih jelas untuk mempelajari materi, bukan sekadar menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendamping.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian internasional yang dilakukan oleh Mahdi, M. A., & Dewi (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik apabila teknologi tersebut digunakan sebagai bagian dari strategi pedagogis, bukan sekadar sebagai pengganti media cetak. Studi mengenai pembelajaran multimedia menunjukkan bahwa elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman ketika dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang baik (Maulidia, I., & Muthi, 2025). Penelitian mengenai *digital learning* juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan konten, memperoleh umpan balik, dan melakukan aktivitas secara mandiri dapat mendukung keterlibatan belajar (Al Fadillah, Y., & Akbar, 2024). Temuan tersebut memperkuat hasil kegiatan ini bahwa keunggulan E-Flipbook CERIA bukan terletak pada format digitalnya semata, melainkan pada integrasi konten, visual, interaktivitas, permainan edukatif, PBL, dan refleksi yang secara bersama-sama menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Peningkatan motivasi juga berkaitan dengan karakteristik E-Flipbook CERIA yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara lebih mandiri. Pada pembelajaran konvensional, anak cenderung bergantung pada penjelasan pendamping, sedangkan penggunaan E-Flipbook memungkinkan anak mengakses kembali materi, melihat ilustrasi, mengulang bagian yang belum dipahami, dan menyelesaikan aktivitas sesuai dengan kemampuan masing-masing. Fleksibilitas tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri karena anak memiliki kesempatan untuk mengontrol sebagian proses belajarnya. Menurut Nurapriani (2025), ketika anak berhasil menyelesaikan tugas atau permainan yang tersedia dalam media, muncul pengalaman keberhasilan yang dapat memperkuat keyakinan bahwa mereka mampu memahami materi. Selanjutnya, pengalaman keberhasilan tersebut dapat mendorong anak untuk lebih tekun menghadapi tugas berikutnya. Dengan demikian, peningkatan ketekunan dan keberanian anak dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat dapat dipandang sebagai dampak dari meningkatnya keterlibatan dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran.

Penggunaan E-Flipbook CERIA tidak berhenti pada pelaksanaan pendampingan oleh tim pengabdian. Media yang telah dikembangkan dapat diserahkan dan dimanfaatkan oleh pengurus atau pendamping panti sebagai salah satu alternatif media dalam kegiatan pembinaan AIK setelah program selesai. Pengurus dapat menggunakan E-Flipbook secara berulang pada kegiatan pembelajaran berikutnya, baik secara bersama-sama maupun melalui kegiatan belajar mandiri. Keberadaan media digital yang dapat digunakan kembali memberikan peluang keberlanjutan karena pengurus tidak harus membuat media baru untuk setiap kegiatan pembelajaran. Agar pemanfaatannya berkelanjutan, pengurus panti perlu memperoleh pemahaman mengenai cara mengakses, mengoperasikan, dan memanfaatkan fitur-fitur dalam E-Flipbook CERIA serta menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan karakteristik anak yang mengikuti kegiatan. Dengan demikian, keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada keberadaan produk, tetapi juga pada kesiapan pengurus dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam kegiatan pembinaan secara rutin.

Meskipun hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, peningkatan tersebut belum dapat secara langsung diartikan sebagai dampak jangka panjang terhadap hasil belajar anak. Pengukuran yang dilakukan dalam kegiatan ini lebih berfokus pada perubahan motivasi dan keterlibatan anak setelah memperoleh pendampingan, sehingga belum mencakup pengukuran retensi pengetahuan, perubahan hasil belajar dalam jangka panjang,

maupun konsistensi penerapan nilai-nilai keteladanan setelah program berakhir. Selain itu, keberlanjutan penggunaan E-Flipbook oleh pengurus dan perkembangan motivasi anak setelah beberapa minggu atau bulan belum dilakukan melalui evaluasi longitudinal. Oleh karena itu, hasil kegiatan ini perlu dipahami sebagai indikasi awal bahwa E-Flipbook CERIA memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, bukan sebagai bukti final mengenai efektivitas jangka panjang. Evaluasi lanjutan melalui *follow-up assessment*, pengukuran hasil belajar secara berkala, observasi penerapan nilai keteladanan, serta wawancara dengan pengurus dan anak diperlukan untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi dapat dipertahankan dan berkembang menjadi peningkatan hasil belajar serta perubahan perilaku dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan skema pembelajaran pada kemitraan masyarakat yang berjudul Pendampingan Penggunaan *E-Flipbooks CERIA* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Keteladanan KHAD di Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak sekaligus mampu memperkuat penanaman nilai positif melalui keteladanan K.H Ahmad Dahlan. Solusi yang disarankan adalah mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai karakteristik anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami. Selain itu, diperlukan pendampingan yang berkelanjutan dari pengasuh maupun pendidik untuk menjaga konsistensi motivasi belajar anak serta membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai karakter yang telah dipelajari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Gusmaniarti, S.Pd., M.Pd dan ibu Dr. Imtihanatul Ma'isyatuts Tsalitsah, S.Ud., M.Pd selaku dosen pengampu Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran Berbasis AIK untuk Masyarakat Urban, serta kepada Panti Asuhan Muhammadiyah Kenjeran Kota Surabaya, khususnya kepada Bapak M. Wasyib Tirtanang, S.H., M.Pd. selaku pimpinan panti, seluruh pengurus dan anak-anak panti yang telah menerima, mendukung, berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, A. Z., Cahyono, A. E., & Kurniawan, M. U. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis web learning dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i6.2025.3>
- Aisyah, R. A., & Wibowo, S. E. (2025). Efforts to improve early reading skills and learning motivation through digital flipbook media. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 350–360. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.75663>
- Aulia, A., & Jasiah. (2026). Media digital sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(4), 7255–7267. <https://doi.org/10.61104/alz.v4i4.8462>
- Awaluddin, M., & Febriati, F. (2026). Analisis implementasi multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan Self-Determination Theory dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 291–308. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13865>
- Diniyah, N., Sholikhah, M., Fasya, Z., & Purwodidodo, A. (2025). Upaya memilih teknologi yang tepat untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 11(2), 127–138. <https://doi.org/10.69775/jpia.v11i2.428>
- Ghifari, M. Z., & Linggowati, T. (2024). Application-based flipbook increases student learning motivation. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(3).

- <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i3.846>
- Hakim, F. N. (2022). Eksistensi pendamping sosial di lembaga kesejahteraan sosial anak. *Sosio Konsepsia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 311–322. <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3082>
- Iqbal, M., & Erizar, S. P. I. (2025). Metode dan strategi pembelajaran active learning: Upaya peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar. *PT Nafal Global Nusantara*.
- Junianto, M., Setiagraha, D., Angguna, W. M., Bari, A., & Asfitri, M. K. (2024). Pelatihan memahami psikologis konsumen dan strategi pemasaran digital bagi kelompok wanita tani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 3(2). <https://doi.org/10.35960/pimas.v3i2.1431>
- Kadir, K. (2026). Strategi peningkatan motivasi belajar matematika di Madrasah Ibtidaiyah melalui pembelajaran joyful learning berbasis ice breaking. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 268–281. <https://doi.org/10.24256/pijies.v9i1.10113>
- Kamila, N., & Syaikh, A. (2026). Implementasi model Active Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Umbulsari. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5(4), 8601–8607. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i4.17851>
- Khatimah, H., Saputri, D. A., Natasya, L., Ananda, N., Ilaina, S., Khoirunnisa, & Budiono, H. (2025). Mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui pertanyaan provokatif dan gambar menarik pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 321–333. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23654>
- Mahdi, M. A., & Dewi, D. S. (2025). Students' experiences, engagement, and attitudes in the English education revolution: The role of interactive technology. *International Journal of Educational Qualitative Quantitative Research*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.58418/ijeqqr.v4i1.134>
- Marzuki, S. P., Hasratuddin, M. P., & Sumarno, M. P. (2026). *Model Problem Based Learning Berbasis 4C: Mathematical Thinking dan Self Concept Siswa Sekolah Dasar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 3(4), 10–24. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2624>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Nazilah, U., & Navlia, R. (2026). Evaluasi program pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.61404/jimad.v4i1.450>
- Nurapriani, R. (2025). Puzzle modifikasi: Solusi edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 44–60. <https://doi.org/10.71049/dgcfy076>
- Nurlaila, L., & Mubarak, D. H. (2023). Implementasi metode pembelajaran problem based learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas IV MIS Nurul 'Amal Ciamis. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 242–255. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.504>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257–1264. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Puspita, R., Waroh, S., & Gusmaneli. (2024). Peran dukungan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pendidikan menengah. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.41>
- Putra, R. A., Siregar, W. S., & Gusmaneli. (2024). Model pembelajaran adaptif: Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di era digital. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 1–9. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.832>
- Putra, R. P. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam: Analisis taksonomi Bloom

- (kognitif, afektif, psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Selwyn, N. (2024). On the limits of artificial intelligence (AI) in education. *Nordisk Tidsskrift for Pædagogikk og Kritik*, 10(1), 3–14. <https://doi.org/10.23865/ntpk.v10.6062>
- Simbolon, G. (2024). Relevansi Kebebasan Belajar dalam Konteks Pendidikan Non Formal. Nuansa Pembelajaran Sosiologi, Sosial Science Dan Ilmu Pengetahuan Sosial. *Social Science*, 1(2), 99. DOI:10.5281/zenodo.13853766
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Syafei, I. (2025). Media pembelajaran. *Penerbit Widina*.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>
- Wibawa, R. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran model tutorial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Paedagogy*, 4(2). <https://doi.org/10.33394/jp.v4i2.3022>
- Yaqin, M. A., & Lestari, W. D. (2025). Pendampingan Belajar'Darul Ilmi'untuk Meningkatkan Motivasi Anak Usia Madya. *Mumtaza: Journal of Community Engagement*, 1(1), 42-56. <https://doi.org/10.67490/mumtaza.v1i1.246>