

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK DIGITAL*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



SELLA YELMIWATI

NIM.21129114

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sella Yelmiwati
NIM : 21129114
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 13 Agustus 2025
Saya yang menyatakan,



Sella Yelmiwati
NIM. 21129114

PERSETUJUAN SKRIPSI

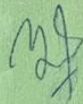
PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Sella Yelmiwati
NIM/BP : 21129114/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 17 September 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197605202008012020



Dra. Reinita, M. Pd.
NIP. 196306041988032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Pada
Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah
Dasar
Nama : Sella Yelmiwati
NIM : 21129114/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 September 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Dr. Dina Amsari, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Atri Walidi, M.Pd.	3. 

ABSTRAK

Sella Yelmiwati. 2025. Pengembangan Media *Pop Up Book Digital* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh studi pendahuluan di lima Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa pengembangan media *Pop up book digital* belum pernah di terapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Guru masih menggunakan media berupa gambar dan video dari *Youtube* yang membuat peserta didik kurang aktif dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Pop Up Book Digital* yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti melakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi, kemudian merancang media yang divalidasi oleh ahli materi, Subjek uji coba mencakup 15 orang peserta didik dari SDN 02 Sungai Naniang, kemudian 18 peserta didik SDN 03 Sungai Naniang, dan 20 peserta didik SDN 05 Sungai Naniang.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* sangat valid dengan skor 96% oleh ahli materi, 86% oleh ahli bahasa dan 96% oleh ahli media, dengan rata-rata validitas sebesar 92,66%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis dengan skor 90% respon guru dan 95% pada respon peserta didik di SDN 02 Sungai Naniang, kemudian 95% pada respon guru dan 97% pada respon peserta didik SDN 03 Sungai Naniang, dan 97,5% pada respon guru dan 98% pada respon peserta didik SDN 05 Sungai Naniang. Hasil uji efektivitas menunjukkan media efektif digunakan dalam pembelajaran dengan skor uji N-Gain sebesar 0,7611 (tinggi) di SDN 02 Sungai Naniang, 0,8046 (tinggi) di SDN 03 Sungai Naniang, dan 0,8558 (tinggi) di SDN 05 Sungai Naniang. Dengan demikian, media *Pop Up Book Digital* sudah valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Pop Up Book Digital*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pop Up Book Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd sebagai Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Masniladevi, S. Pd, M.Pd sebagai koordinator UPP I Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dina Amsari, M.Pd sebagai dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Atri Walidi, M.Pd sebagai dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Leni Zahara, S.Pd., MP, ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd dan ibu Dr. Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran dalam kesempurnaan produk media pembelajaran peneliti.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
8. Ibu Ernawilis, S.Pd.SD sebagai kepala sekolah SDN 05 Sungai Naniang, guru kelas IV Ibu Yulvi Rahman, S.Pd, kepala sekolah SDN 02 Sungai Naniang Syafni Harianti, S.Pd.SD dan guru kelas IV ibu Yelti, S.Pd.,SD, kepala sekolah SDN 03 Sungai Naniang bapak Irwan, S.Pd dan guru kelas IV ibu Fera Oktavianti, S.Pd serta guru-guru karyawan dan peserta didik yang telah memberikan izin penelitian di kelas IV dan membantu memberikan informasi serta kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

9. Ayah tercinta, Bapak Irwan, S.Pd yang selalu menjadi panutan dalam hidup peneliti. Beliau adalah sumber kekuatan dan semangat bagi peneliti dalam menyelesaikan setiap langkah perjalanan, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Tercinta, ibu Sofli Yelmi yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang. Beliau merupakan sosok yang luar biasa yang menjadi sumber kekuatan, kasih sayang, dan do'a yang tidak pernah putus. Terima kasih yang tak terhingga atas setiap peluh, air mata, dan do'a yang mengiringi setiap langkah sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan Namanya satu persatu, terimakasih atas semua doa, semangat, kebaikan dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti.

Padang, Agustus 2025
Peneliti



Sella Yelmiwati
NIM.21129114

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	12
E. Manfaat Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah.....	15
BAB II.....	18
KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Hakekat Media Pembelajaran.....	18
2. Media Pembelajaran Menggunakan <i>Pop Up Book Digital</i>	26
3. Hakikat Kurikulum Merdeka.....	39
4. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	43
5. Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	52
B. Penelitian Relevan.....	57
C. Kerangka Berpikir	61
BAB III	65
METODE PENGEMBANGAN	65
A. Model Pengembangan.....	65

B. Prosedur Pengembangan	66
1. Studi Pendahuluan	66
2. Pengembangan Model	67
C. Uji Coba Produk.....	78
1. Subjek Uji Coba	78
2. Jenis Data	78
3. Instrumen Pengumpulan Data	79
4. Teknik Analisis Data	81
BAB IV	85
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	85
A. Penyajian data uji coba.....	85
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	85
B. Analisis Data	108
1. Analisis Data Uji Validitas Media.....	109
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	110
3. Analisis Data Uji Efektivitas Media.....	119
C. Pembahasan.....	126
BAB V.....	130
SIMPULAN DAN SARAN	130
A. Simpulan	130
B. Saran.....	132
DAFTAR RUJUKAN	136
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Penilaian Angket Validitas Media Pembelajaran.....	82
Tabel 3. 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	82
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta didik	83
Tabel 3. 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	84
Tabel 3. 5 Kriteria hasil uji N - Gain	85
Tabel 3. 6 Kriteria keefektifan media interaktif.....	85
Tabel 4. 1 Nama-Nama Validator	97
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	99
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Bahasa	102
Tabel 4. 4 Hasil Validitas Media Sebelum dan Sesudah Revisi	105
Tabel 4. 5 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 02 Sungai Naniang	112
Tabel 4. 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 03 Sungai Naniang	113
Tabel 4. 7 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 05 Sungai Naniang	114
Tabel 4. 8 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 02 Sungai Naniang..	116
Tabel 4. 9 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 03 Sungai Naniang..	117
Tabel 4. 10 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 05 Sungai Naniang	118
Tabel 4. 11 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 02 Sungai Naniang.	120
Tabel 4.12 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 03 Sungai Naniang..	122
Tabel 4. 13 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 05 Sungai Naniang.	124
Tabel 4. 14 Revisi Tampilan Bagian Materi	72
Tabel 4. 15 Revisi Tampilan Bagian Bahasa	73
Tabel 4. 16 Revisi Tampilan Bagian Media.....	74

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi	99
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Bahasa	102
Tabel 4. 4 Hasil Validitas Media Sebelum dan Sesudah Revisi	105
Tabel 4. 5 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 02 Sungai Naniang	112
Tabel 4. 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 03 Sungai Naniang	113
Tabel 4. 7 Hasil Praktikalitas Respon Guru SDN 05 Sungai Naniang	114
Tabel 4. 8 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 02 Sungai Naniang..	116
Tabel 4. 9 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 03 Sungai Naniang..	117
Tabel 4. 10 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 05 Sungai Naniang	118
Tabel 4. 11 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 02 Sungai Naniang.	120
Tabel 4.12 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 03 Sungai Naniang..	122
Tabel 4. 13 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran di SDN 05 Sungai Naniang.	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah pertama <i>Pop Up Book Digital</i>	32
Gambar 2. 2 Langkah Kedua <i>Pop Up Book Digital</i>	32
Gambar 2. 3 Langkah Ketiga <i>Pop Up Book Digital</i>	33
Gambar 2. 4 Langkah Keempat <i>Pop Up Book Digital</i>	33
Gambar 2. 5 Langkah Kelima <i>Pop Up Book Digital</i>	34
Gambar 2. 6 Langkah Keenam <i>Pop Up Book Digital</i>	34
Gambar 2. 7 Langkah Ketujuh <i>Pop Up Book Digital</i>	35
Gambar 2. 8 Langkah Kedelapan <i>Pop Up Book Digital</i>	35
Gambar 2. 9 Langkah Kesembilan <i>Pop Up Book Digital</i>	36
Gambar 2. 10 Langkah Keepuluh <i>Pop Up Book Digital</i>	36
Gambar 2. 11 Langkah Kesebelas <i>Pop Up Book Digital</i>	37
Gambar 2. 12 Langkah Keduabelas <i>Pop Up Book Digital</i>	37
Gambar 2. 13 Langkah Ketigabelas <i>Pop Up Book Digital</i>	38
Gambar 2. 14 Langkah Keempatbelas <i>Pop Up Book Digital</i>	38
Gambar 2. 15 Langkah Kelimabelas <i>Pop Up Book Digital</i>	39
Gambar 4. 1 Tampilan Microsoft Powerpoint	90
Gambar 4. 2 Tampilan awal Microsoft PowerPoint	90
Gambar 4. 3 Pemilihan tampilan.....	91
Gambar 4. 4 Tampilan lembar <i>Pop Up Book Digital</i>	91
Gambar 4. 5 Halaman awal.....	92
Gambar 4. 6 Profil pengembang	92
Gambar 4. 7 Menu utama.....	92

Gambar 4. 8 Petunjuk Penggunaan dan Capaian Pembelajaran	93
Gambar 4. 9 Tujuan pelajaran dan materi.....	93
Gambar 4. 10 Tampilan games	93
Gambar 4. 11 Ucapan Terima kasih.....	94
Gambar 4. 12 Cara membuka file media pembelajaran.....	94
Gambar 4. 13 Tampilan awal media	95
Gambar 4. 14 Fungsi tombol-tombol pada media.....	95
Gambar 4. 15 Cara penggunaan games.....	96

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	64
Bagan 3. 1 Langkah – langkah Model Pengembangan ADDIE.....	66
Bagan 3. 2 Alur Pengembangan Media Pop Up Book Digital.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	142
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi	147
Lampiran 3 Observasi Analisis Kebutuhan dan Kurikulum Guru	152
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	166
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran.....	170
Lampiran 6 Wawancara Guru	175
Lampiran 7 Dokumentasi Observasi.....	185
Lampiran 8 Surat Izin Validasi	187
Lampiran 9 Hasil Validasi Aspek Materi	188
Lampiran 10 Hasil Validasi Aspek Bahasa.....	196
Lampiran 11 Hasil Validasi Aspek Media	200
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	208
Lampiran 13 Surat Balasan Penelitian	211
Lampiran 14 Modul Ajar	214
Lampiran 15 Bahan Ajar.....	226
Lampiran 16 Hasil Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i>	233
Lampiran 17 Lembar Kerja Peserta Didik	242
Lampiran 18 Hasil LKPD	246
Lampiran 19 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	249
Lampiran 20 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	253
Lampiran 21 Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik	267
Lampiran 22 Hasil Praktikalitas Respon Guru	279
Lampiran 23 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	288
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian.....	294

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi merupakan hal mutlak dan tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, perkembangan teknologi akan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dengan timbulnya berbagai inovasi yang dapat memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia (Kamil et al., 2018). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi bisa dijadikan sebagai jalan keluar untuk meningkatkan mutu Pendidikan menjadi lebih baik, karena peningkatan mutu Pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan dengan segala perkembangan teknologi yang nantinya akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan saat ini harus menyesuaikan diri dengan perubahan besar, perubahan ini memengaruhi banyak hal dalam kehidupan, termasuk di dalam dunia pendidikan. Perubahan ini disertai dengan semakin luasnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari banyak orang yang memanfaatkan teknologi sebagai bagian penting dalam aktivitas mereka sehari-hari. Perkembangan teknologi bertujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas, termasuk dalam proses pembelajaran (Trisna, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Andriani, 2022). Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu

guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut Wulandari et al., (2023) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis positif terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut Wulandari et al., (2023) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis. Pertama, media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Kedua, media *visual*, yang hanya dapat dilihat tanpa melibatkan unsur suara, contohnya gambar, lukisan, dan foto. Ketiga, media *audio-visual*, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan visual, seperti video, film, dan sejenisnya (Mustika, 2015). Dengan pesatnya perkembangan dunia di era globalisasi ini, terutama dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan yang mempengaruhi setiap bidang, termasuk dalam proses pembelajaran. Pada saat ini peserta didik sudah terbiasa mengoperasikan berbagai teknologi digital seperti komputer, tablet, smartphone, dan lainnya dalam aktivitas sehari-hari (Anita et al., 2022). Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi digital dibandingkan

dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku pelajaran. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan kecenderungan ini untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik serta mengarahkan minat mereka, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Menurut (Akhyar & Dewi, 2022) Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme. Hal ini sangat erat kaitannya dengan makna sila-sila Pancasila yang mencakup nilai luhur yang perlu diterapkan dalam masyarakat. Peserta didik diharapkan memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya nilai-nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, terdapat materi yang bersifat abstrak, seperti pemahaman terhadap simbol-simbol Pancasila serta sikap dan perilaku yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat, yang seringkali sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Kurangnya keaktifan dan antusiasme dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh faktor lingkungan belajar seperti media dan perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, kondisi kelas, dan juga

pelaksanaan waktu pembelajaran yang belum optimal, untuk itu pendidik harus memiliki inovasi dan kreatifitas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang mendukung (Pujilestari & Susila, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah penulis lakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV serta pengisian angket kebutuhan peserta didik di lima SD gugus II Kecamatan Bukik Barisan, yaitu SDN 01 Sungai Naniang, SDN 02 Sungai Naniang, SDN 03 Sungai Naniang, SDN 04 Sungai Naniang, dan SDN 05 Sungai Naniang yang bertepatan pada bulan Juli 2025 ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang inovatif dan belum optimal dalam memanfaatkan teknologi.

Observasi dimulai pada tanggal 17 Juli 2025 di SDN 01 Sungai Naniang. Dalam proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menggunakan media pembelajaran seperti gambar konkret serta alat peraga. Namun, pemanfaatan media berbasis teknologi informasi (IT) masih sangat terbatas. Teknologi yang tersedia di sekolah belum digunakan secara optimal, sehingga berdampak pada proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan pengetahuan yang luas dan terbaru sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Di sekolah ini, guru kelas IV belum pernah mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh

keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, di mana proyektor di sekolah ini sudah tidak bisa digunakan lagi. Kemudian guru kelas IV di sekolah ini kurang cakap dalam menggunakan IT. Selain itu, guru tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran seperti *pop-up book digital* belum pernah diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Bahkan, guru tersebut baru mengenal konsep dan potensi penggunaan media tersebut, sehingga belum memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan memanfaatkannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selanjutnya, observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2025 di SDN 05 Sungai Naniang. Dalam proses pembelajaran di SDN 05 Sungai Naniang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan didukung fasilitas teknologi yang memadai. Namun, masih terdapat hambatan dalam memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Guru di kelas IV sudah mampu dalam menggunakan IT, akan tetapi guru tersebut sering menghadapi kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa lebih tertarik jika media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, mereka mengaku mudah merasa bosan apabila media pembelajaran tidak digunakan. Guru di kelas IV mengungkapkan bahwa

belum pernah mendengar dan menggunakan media *Pop up book digital* dan guru tersebut bersedia dengan pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Sekolah ini sudah menyediakan proyektor dan laptop yang dapat digunakan, serta akses WiFi untuk koneksi internet yang cukup lancar

Berikutnya observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2025 di SDN 02 Sungai Naniang. Penulis menemukan bahwa guru hanya menggunakan buku guru dan buku peserta didik. Akibatnya, materi yang disampaikan kurang relevan dengan konteks lingkungan peserta didik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi tidak dilakukan, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan peserta didik pasif, sulit mengungkapkan ide, dan tidak memperoleh pemahaman materi yang mendalam. Guru di kelas IV mengungkapkan bahwa sudah pernah mendengar media *Pop up book digital* tetapi belum pernah menggunakannya dalam proses pembelajaran. Kemudian, guru tersebut bersedia jika dilakukan pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Sekolah ini sudah menyediakan proyektor, laptop yang dapat digunakan, serta akses WiFi untuk koneksi internet yang cukup lancar.

Kemudian, observasi yang dilakukan di SDN 04 Sungai Naniang pada tanggal 21 Juli 2025. Sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan sudah memanfaatkan teknologi digital dalam

proses pembelajaran, tetapi penggunaannya masih sangat terbatas dan sangat jarang digunakan. Selain itu, sekolah ini belum pernah menggunakan media *pop-up book digital* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *Media pop up book digital* memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Namun, hingga saat ini inovasi tersebut belum dimanfaatkan di SDN 04 Sungai Naniang. Hal tersebut disebabkan karena guru di SD tersebut kurang cakap dalam menggunakan IT. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan penggunaan media digital yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Observasi pada tanggal 22 Juli 2025 di SDN 03 Sungai Naniang. Dalam proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, akan tetapi pembelajaran masih mengandalkan buku guru dan buku siswa, sementara penggunaan teknologi dalam proses belajar sangat jarang dilakukan. Media yang digunakan umumnya hanya berupa video dari *YouTube*. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat selama pembelajaran karena media yang digunakan tidak cukup menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, penggunaan *media Pop Up Book Digital* menjadi pilihan yang tepat karena mampu menggabungkan elemen visual, interaktif, dan naratif secara menarik. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara lebih hidup, tetapi juga

mendorong partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila. *Pop Up Book Digital* membuat peserta didik lebih efektif di dalam proses pembelajaran dibandingkan media pembelajaran lain yang telah digunakan sebelumnya. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan kreativitas serta membantu peserta didik dalam memahami materi tentang Sikap dan Perilaku Yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila di Lingkungan Masyarakat. Guru di kelas IV mengungkapkan bahwa media *Pop up book digital* belum pernah digunakan sama sekali dan guru tersebut bersedia dengan pengembangan media *pop up book digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Di SDN 03 Sungai Naniang sudah memiliki sarana untuk mendukung aktifitas pembelajaran seperti laptop, , proyektor, dan jaringan WiFi yang lancar. Sementara itu guru kelas IV di sekolah ini mampu untuk menggunakan IT dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi, dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal. Hal tersebut memberikan dampak negatif terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik, kurangnya pemahaman terhadap materi, serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam metode

pengajaran berpotensi membuat peserta didik kurang tertarik dan sulit untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Melihat dari berbagai permasalahan diatas, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik bagi peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang menarik harus memiliki banyak gambar berwarna, visualisasi yang menarik, materi yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk terlibat aktif baik melalui pertanyaan, kuis ataupun game yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran adalah *Pop Up Book Digital*. *Pop Up Book Digital* sendiri merupakan sebuah buku digital yang didalamnya terdapat teks yang relevan yang sesuai dengan materi. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan gambar yang berbentuk objek-objek yang dapat bergerak, sehingga menciptakan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi pembacanya. Dengan desain tersebut memberikan dimensi tambahan yang tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan daya tarik visual dalam proses pembelajaran (Kusumawati & Madiun, 2024).

Dengan aplikasi *pop up book digital*, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi, menjadi lebih aktif, antusias, dan merasa senang selama proses pembelajaran. *Pop up book digital* ini

tidak hanya dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan dapat berdiri, tetapi juga dirancang secara khusus untuk memikat perhatian peserta didik. Selain itu, *pop up book digital* dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Islami et al., 2024).

Pada penelitian sebelumnya, media ajar menggunakan *pop up book digital* ini sudah teruji dan sering di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Arif & Pandu (2023) dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Pancasila Materi Mengenal Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi oleh para ahli menghasilkan skor 90% ahli materi dengan kategori sangat valid, dan 92,5% ahli media dengan kategori sangat valid.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah terletak pada materi yang di bahas, tingkat kelas, model pembelajaran, tempat penelitian, subjek penelitian serta hasil produknya. Pada penelitian sebelumnya, hasil produk akhirnya berupa *pop up book* dari kertas sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan, penulis akan menghasilkan produk akhir berupa media *pop up book digital* yang dirancang lebih menarik dan memuat materi terkait sikap dan perilaku

yang mencerminkan pengamalan pancasila di lingkungan masyarakat. *Pop up book digital* bisa diakses secara online maupun offline.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan, maka penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Pop Up Book Digital* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.
3. Untuk menghasilkan produk pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penulisan ini adalah :

1. Produk yang dihasilkan berupa media *pop up book digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.
2. Media pembelajaran ini dirancang agar mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik, serta dianggap valid, praktis, dan efektif sehingga layak di terapkan dalam proses pembelajaran.
3. Media *pop up book digital* mencakup teks, gambar tiga dimensi, video, animasi, dan kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran *pop up book digital* di lengkapi dengan fitur yang menarik dan tampilan yang kreatif serta bisa digunakan di laptop.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *pop up book digital* dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan *pop up book digital* bagi penulis adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru serta sebagai pedoman dalam mengembangkan media digital di sekolah dasar.

2. Bagi Guru

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *pop up book digital* bagi guru adalah untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran yang dinamis sesuai dengan gaya belajar peserta didik, meningkatkan literasi dan keterampilan digital guru sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Manfaat media pembelajaran *pop up book digital* bagi peserta didik adalah media ini dapat meningkatkan minat dan semangat mereka dalam memahami materi, serta membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan *pop up book digital* bagi sekolah adalah penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi sekolah untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran dan sebagai alat pendukung dan inovasi penggunaan media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk diterapkan di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berbagai asumsi yang melatar belakangi penelitian dan pengembangan media *Pop Up Book Digital* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan media *Pop Up Book Digital* ini di desain dengan Bahasa yang mudah dimengerti, dan dikemas semenarik mungkin sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mencegah rasa bosan, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.
- b. Produk yang dihasilkan merupakan media *Pop Up Book Digital* yang dapat teruji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Pada

langkah implementasi, penulis melakukan uji coba pada skala terbatas yaitu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar didasarkan pada pertimbangan waktu, biaya, sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, seperti berikut :

1. Produk pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, hal lainnya dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.
2. Produk pengembangan ini hanya dapat digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti laptop, proyektor dan jaringan internet.
3. Pembatasan penulisan pengembangan dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1 Pancasila Dalam Diriku pada materi : Sikap dan Perilaku Yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila di Lingkungan Masyarakat

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penulisan yang dilaksanakan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik maupun teknis.

Media ini berperan sebagai alat bantu bagi guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

2. *Pop Up Book Digital* merupakan jenis buku elektronik yang menyajikan konten teks yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta dilengkapi dengan gambar. Gambar-gambar tersebut berupa objek yang dapat bergerak atau berubah, memberikan pengalaman visual yang menarik dan menakjubkan bagi pembaca, sehingga dapat memperkaya pemahaman dan memberikan kesan yang lebih hidup pada materi yang dipelajari.
3. Model ADDIE dalam pengembangan produk ini dengan tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).
4. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu produk dianggap sah atau sesuai. Proses validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang memiliki keahlian di bidangnya, dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, termasuk instrumen validasi yang menyertainya.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book digital* yang sudah dikembangkan.

6. Efektivitas adalah tingkat atau ukuran yang menunjukkan sejauh mana tujuan yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan harapan, khususnya dalam mewujudkan hasil pembelajaran yang diinginkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Kesimpulan ini berkaitan dengan penelitian pengembangan media *Pop Up Book Digital* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Saran yang diberikan merupakan rekomendasi dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji validitas dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media *Pop Up Book Digital* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh hasil 86% dengan kategori sangat valid dan validasi media diperoleh hasil 96% dengan kategori sangat valid.
2. Hasil uji kepraktisan yang peneliti lakukan melalui penyebaran angket respons guru dan peserta didik di sekolah uji coba, implementasi dan penyebaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book Digital* yang digunakan dalam proses pembelajaran tergolong sangat

praktis. Di SDN 02 Sungai Naniang, persentase kepraktisan berdasarkan angket respon guru mencapai 90% dan dari peserta didik sebesar 95%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Di SDN 03 Sungai Naniang, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 95% dari respon guru dan 97% dari peserta didik, yang juga termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, di SDN 05 Sungai Naniang, kepraktisan berdasarkan angket guru mencapai 97,5% dan dari peserta didik sebesar 98%, yang semuanya berada dalam kategori sangat praktis.

3. Efektivitas media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dinilai berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pelaksanaan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain di masing-masing sekolah, yaitu SDN 02 Sungai Naniang memperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,7611 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 76,11 yang termasuk dalam kategori efektif. Di SDN 03 Sungai Naniang diperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,8046 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 80,46% yang termasuk dalam kategori efektif. Sementara itu, di SDN 05 Sungai Naniang diperoleh rata-rata uji N-Gain sebesar 0,8558 yang tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 85,58% yang termasuk dalam kategori efektif. Hasil uji N-Gain di ketiga sekolah menunjukkan hasil yang tergolong dalam kategori

tinggi, sehingga media *Pop Up Book Digital* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1) Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada Bab I yang membahas sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat. Media tersebut telah terbukti memenuhi kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

2) Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *Pop Up Book Digital* ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas di kelas IV Sekolah Dasar yang relevan, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik 'Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan

Pengamalan Pancasila di Lingkungan Masyarakat'. Namun, dalam proses diseminasi media ini, penting untuk mempertimbangkan situasi

dan kondisi di lapangan agar penggunaannya dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

3) Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diperoleh, berikut disampaikan beberapa saran untuk pengembangan produk selanjutnya:

- a. Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada para guru untuk memanfaatkan fasilitas teknologi, seperti komputer, laptop, dan proyektor, baik dalam mengembangkan media pembelajaran maupun dalam menyampaikan materi secara inovatif dan kreatif.
- b. Guru diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam merancang media pembelajaran, serta mampu memaksimalkan penggunaan fasilitas dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dengan lingkup yang lebih luas serta menyesuaikannya dengan beragam situasi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah upaya membangun karakter bangsa Indonesia yang kuat dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Andriani, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 01 Bandar Buat*. Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Anggraeni, A., & Muhammadi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem-Based Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 135–147.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Antika, Y., & Suprianto, B. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis prezi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi dasar aplikasi rangkaian op amp mata pelajaran rangkaian elektronika di smk negeri 2 bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(02), 493–497.
- Arif, G. I. P., & Pandu, P. H. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pancasila Materi Mengenal Lambag Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(08), 1614–1625.
- Astria, R., & Aeni, K. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL BERBASIS MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1232–1246.
- Dandung, V. B., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Media Pop Up Book Digital

- pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1544. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2613>
- Desyandri, D. (2021). Pengembangan bahan ajar seni musik berbasis pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- Edray, A. E., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(2), 80–91.
- Fahyuni.E.F, 2011. (2017). *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017*. 1(1), 5–6.
- Hafid, A., Muin, A., & Zahrah, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Berbantuan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Global Science Education Journal*, 6, 21–27.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- Haq, R. (2022). Pancasila sebagai Ideologi dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 52–56. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1149>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Karumpa, A., Halimah, A., & Sulastri, S. (2022). Efektivitas penggunaan media pop up book dan big book terhadap kemampuan siswa memahami isi bacaan. *Bahasa dan Sastra*, 8(2).
- Khamidah, A., Khoir, N., Yulia, T., & Artikel, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI TEMA BINATANG UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA BAHRUL ULUM SAWAHAN TUREN-MALANG Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 2022–2030.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas IV SD/MI*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kusumawati, W. T., & Madiun, U. P. (2024). *Penerapan Media Pop Up Book Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 5, 0–3.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka.

Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial, 1(3), 290–298.
<https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>

- Masrifa, A., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22-38.
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, N., Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634–1644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449>
- Mulyatiningsih, T. (2019). *Model pengembangan instrumen penelitian dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nengsih, D., Febrina, W., Maifalinda, M., Junaidi, J., Darmansyah, D., & Demina, D. (2024). Pengembangan modul ajar kurikulum merdeka. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 8(1), 150–158.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan bahan ajar digital dengan aplikasi flip pdf corporate edition pada materi peralatan dapur siswa fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655-1661.
- Nurchaya, D. K. (2019). Analisis Dekadensi Moral dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 4(2), 114–121.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
- Purwanto, M. N. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*.
- Reinita, & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101.

- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Reinita, R., & Sespen, A. P. (2025). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538.
- Reinita, R., Walidi, A., Eliyasni, R., S, F., Suriani, A., & Zikri, A. (2022). Pelatihan Perancangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL untuk Memberdayakan Guru di Sekolah Dasar. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 441–446. <https://doi.org/10.24036/abdi.v4i2.413>
- Reinita, R., Walidi, A., Zuardi, Z., S, F., Eliyasni, R., Anggraeni, A., & Syarif, M. I. (2024). Pelatihan Media Komik Digital: Tingkatkan Kompetensi Guru Realisasikan Profil Pelajar Pancasila. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 249–254. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i2.721>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Al Wahyu*, 1(2), 123–133. <https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2.129>
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49.
- Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 3(1), 33–41.
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Siregar, M. Y. (2020). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika tipe high order thinking (HOTS) pada materi pola bilangan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5, 45–58.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In

Surya Cahya.

- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368.
- Susilawati, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2025). *Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya*. 10(1), 158–164.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., & Ayuningsih, M. T. (2023). *Inovasi Media raih Sukses Mengajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Trisna, B. N. (2019). Education 4.0 Perubahan paradigma dan penguatan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 83–92. <https://doi.org/10.33654/math.v5i1.519>
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Widiastini, N. W. E., Triastuti, N. K. S., Supariawan, K. A., Dewanthi, N. P. I., Ratnasari, G. M., & Pradnyana, I. M. Y. (2024). *Pop Up Book Digital: Daya Tarik Unik Meningkatkan Minat Baca*. Nilacakra.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>