

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *KVISOFT FLIPBOOK*
MAKER MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
ELFA SRI SURYA ULFA
NIM. 21129035

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

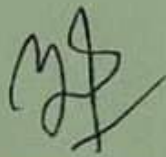
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *KVISOFT FLIPBOOK* MAKER MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED* *LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILADI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Elfa Sri Surya Ulfa
NIM : 21129035
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

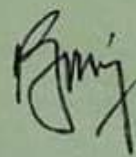
Padang, 28 Mei 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

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
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker*
Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada
Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah
Dasar

Nama : Elfa Sri Surya Ulfa

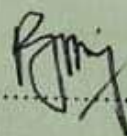
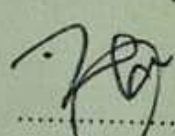
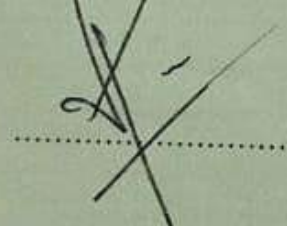
NIM : 21129035

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 28 Mei 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1 Pembimbing	Dra. Reinita, M.Pd.	1. 
2 Penguji 1	Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M. Pd.	2. 
3 Penguji 2	Prof. Drs. Syafri Ahmad, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Elfa Sri Surya Ulfa
NIM : 21129035
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker*
Menggunakan Model *Problem Based Learning* 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 dikemudian 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, 25 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Elfa Sri Surya Ulfa

NIM. 21129035

ABSTRAK

Elfa Sri Surya Ulfa. 2025. Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh studi pendahuluan di empat Sekolah Dasar yang menunjukkan bahwa belum ada pengembangan media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Guru masih dominan menggunakan media berupa gambar atau pajangan yang membuat peserta didik kurang fokus dan kesulitan memahami materi pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model *Problem Based Learning* yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti melakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi, lalu merancang media interaktif yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari para ahli, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta uji efektivitas penggunaan media. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 22 Ujung Gurun, SDN 24 Ujung Gurun, dan SDN 26 Rimbo Kaluang.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* sangat valid dengan skor 93,33% oleh ahli materi, 90% oleh ahli bahasa dan 92% oleh ahli media, dengan rata-rata validitas sebesar 91,77%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran sangat praktis dengan skor 96% oleh guru dan 94% oleh peserta didik SDN 22 Ujung Gurun, serta 94% oleh guru dan 95% oleh peserta didik SDN 24 Ujung Gurun, dan 98% oleh guru serta 98% oleh peserta didik SDN 26 Rimbo Kaluang. Hasil uji efektivitas menunjukkan media pembelajaran sangat efektif digunakan di SDN 22 Ujung Gurun dengan skor N-Gain sebesar 80% (tinggi), di SDN 24 Ujung Gurun dengan skor N-Gain sebesar 83,33% dan di SDN 26 Rimbo Kaluang dengan skor N-Gain sebesar 93,21% (tinggi). Oleh karena itu, media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* sudah valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Kvisoft Flipbook Maker*, Model PBL

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”**. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Berkat perjuangan dan perngorbanan Beliau kita dapat merasakan nikmat iman dan pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti menerima banyak masukan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti menyampaikan ungkapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator UPP 1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Drs. Syafri Ahmad, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Dr. Chandra., M.Pd selaku validator ahli bahasa dan Bapak Sartono., M.Pd selaku validator ahli media, yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap produk media interaktif ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan arahan kepada peneliti dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Suri Gustina, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 22 Ujung Gurun dan Ibu Elsa Purnamasari, S.Pd selaku Wali Kelas IV B SD Negeri 22 Ujung Gurun yang telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melakukan penelitian, serta peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
9. Ibu Yulisma, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 24 Ujung Gurun dan Ibu Povy Andriani, S.Pd selaku Wali Kelas IV D SD Negeri 24 Ujung Gurun yang

telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melakukan penelitian serta peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

10. Ibu Riri Aziz, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 26 Rimbo Kaluang dan Ibu Rakinem, S.Pd selaku Wali Kelas IV SD Negeri 26 Rimbo Kaluang yang telah memberikan izin dan bantuan selama peneliti melakukan penelitian serta peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
11. Teristimewa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan, nasehat dan kasih sayang. Kepada kedua orang tua; Ayahanda Ulul Azmi dan Ibunda Erdawati, abang Deri Kurniawan, adik Novita Azmi dan Annisa Azmi serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan arahan.
12. Teristimewa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua kedua peneliti, Bapak Suardi, S.H dan Ibu Dra. Mainar yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup peneliti. Terima kasih atas segala bentuk bantuan berupa moral dan material, motivasi, doa yang tiada henti dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi sampai ke tahap ini.
13. Kepada teman-teman terdekat peneliti Dewi Kartika, Jefri Oktaviandi, Nadia Rahmadani dan Yona Adila yang senantiasa menemani peneliti dalam keadaan sulit dan senang, memberikan motivasi serta tempat bertukar pikiran bagi peneliti selama masa perkuliahan hingga peneliti menyelesaikan penulisan skripsi ini.

14. Kepada teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

15. *Last but not least* terimakasih kepada diri sendiri yang telah bertahan hingga saat ini, disaat peneliti tidak percaya kepada dirinya sendiri namun tak pernah memutuskan untuk menyerah. Peneliti tetap ingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit. Tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba.

Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 23 Mei 2025

Peneliti,



Elfa Sri Surya Ulfa

NIM. 21129035

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Pengembangan	15
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	16
E. Manfaat Pengembangan	16
F. Asumsi dan Keterbatasan.....	17
G. Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Landasan Teori	21
1. Hakikat Media Pembelajaran	21
2. Hakikat <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	27
3. Hakikat Model Pembelajaran PBL	44
4. Hakikat Kurikulum Merdeka	51
5. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	56
6. Hakikat Modul Ajar	62
B. Penelitian Relevan	67
C. Kerangka Berpikir.....	71
BAB III METODE PENGEMBANGAN	75
A. Model Pengembangan.....	75
B. Prosedur Pengembangan	76
1. Studi Pendahuluan	76
2. Pengembangan Model.....	77

C. Uji Coba Produk	83
1. Subjek Uji Coba	83
2. Jenis Data	84
3. Instrument Pengumpulan Data.....	84
4. Teknik Analisis Data	91
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	96
A. Penyajian Data Uji Coba.....	96
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	96
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	110
B. Analisis Data	114
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran.....	115
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	122
3. Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran	128
C. Revisi Produk.....	135
D. Pembahasan.....	139
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran	147
DAFTAR RUJUKAN	149
LAMPIRAN.....	158

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	85
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	86
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	89
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	90
Tabel 6. Kriteria Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	91
Tabel 7. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	92
Tabel 8. Skala Penilaian Peserta Didik dan Guru	93
Tabel 9. Kategori Kepraktisan Media Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	94
Tabel 10. Kriteria Ketercapaian Pemahaman Materi	94
Tabel 11. Kriteria N- Gain	95
Tabel 12. Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media.....	108
Tabel 13. Hasil Validasi Materi.....	116
Tabel 14. Hasil Validasi Bahasa	118
Tabel 15. Hasil Validasi Media	121
Tabel 16. Hasil Praktikalitas Respon Guru SD Negeri 22 Ujung Gurun.....	123
Tabel 17. Hasil Praktikalitas Respon Guru SD Negeri 24 Ujung Gurun.....	124
Tabel 18. Hasil Praktikalitas Respon Guru SD Negeri 26 Rimbo Kaluang.....	124
Tabel 19. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 22 Ujung Gurun	126
Tabel 20. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 24 Ujung Gurun	126
Tabel 21. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 26 Rimbo Kaluang ...	127
Tabel 22. Pretest dan Posttest Peserta Didik SD Negeri 22 Ujung Gurun.....	129
Tabel 23. Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik SD Negeri 24 Ujung Gurun.	131
Tabel 24. Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik SD Negeri 26 Rimbo Kaluang	133
Tabel 25. Saran dan Revisi Ahli Materi	135
Tabel 26. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Dan Sesudah Revisi Materi.....	135

Tabel 27. Saran dan Revisi Ahli Bahasa	136
Tabel 28. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Dan Sesudah Revisi Bahasa	136
Tabel 29. Saran dan Revisi Ahli Media.....	138
Tabel 30. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Media	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	32
Gambar 2. Tampilan Pencarian File	33
Gambar 3. Tampilan Proses Konversi File	33
Gambar 4. Tampilan <i>Flipbook</i> setelah Diberi Tema	33
Gambar 5. Tampilan Menu <i>Settings</i> Pada Layar	34
Gambar 6. Tampilan <i>Flipbook</i> sebelum di edit	34
Gambar 7. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>Edit Page</i>	35
Gambar 8. Tampilan <i>Flipbook</i> sebelum Ditambahkan Video	35
Gambar 9. Tampilan <i>Flipbook</i> sebelum Memilih Video Yang Akan Ditambahkan	36
Gambar 10. Tampilan Flipbook setelah Ditambahkan Video	36
Gambar 11. Tampilan Menu Saat Menambahkan <i>Link Quiz</i>	37
Gambar 12. Tampilan Saat Mengatur <i>Font Link</i>	37
Gambar 13. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>No Action</i>	38
Gambar 14. Tampilan Layar Sebelum Keluar Dari <i>Edit Page</i>	38
Gambar 15. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>Preview</i>	39
Gambar 16. Tampilan Langkah Pertama Untuk Melakukan <i>Publish</i>	39
Gambar 17. Tampilan Langkah Kedua Untuk Melakukan <i>Publish</i>	40
Gambar 18. Hasil <i>Publish</i> Dapat Dilihat Pada Folder	40
Gambar 19. Hasil <i>Publish</i> Dapat Dilihat Pada Folder	40
Gambar 20. Tampilan Media Setelah Di <i>Publish</i>	41
Gambar 21. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Menggunakan Model PBL Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar	74
Gambar 22. Langkah-Langkah Model ADDIE	76
Gambar 23. Alur Pengembangan Media Interaktif <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar	81
Gambar 24. Tampilan <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	100

Gambar 25. Tampilan Pencarian File.....	100
Gambar 26. Tampilan Proses Konversi File	100
Gambar 27. Tampilan <i>Flipbook</i> Setelah diberi Tema	101
Gambar 28. Tampilan Menu <i>Settings</i> Pada Layar.....	101
Gambar 29. Tampilan <i>Flipbook</i> Sebelum diedit	102
Gambar 30. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>Edit Page</i>	102
Gambar 31. Tampilan <i>Flipbook</i> Sebelum Ditambahkan Video	103
Gambar 32. Tampilan <i>Flipbook</i> Sebelum Memilih Video Yang Akan Dimasukkan.....	103
Gambar 33. Tampilan <i>Flipbook</i> Setelah Ditambahkan Video	104
Gambar 34. Tampilan Menu Saat Menambahkan <i>Link Quiz</i>	104
Gambar 35. Tampilan Saat Mengatur <i>Font Link</i>	104
Gambar 36. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>No Action</i>	105
Gambar 37. Tampilan Layar Sebelum Keluar Dari <i>Edit Page</i>	105
Gambar 38. Tampilan <i>Flipbook</i> Pada Menu <i>Preview</i>	106
Gambar 39. Tampilan Langkah Pertama Untuk Melakukan <i>Publish</i>	106
Gambar 40. Tampilan Langkah Kedua Untuk Melakukan <i>Publish</i>	107
Gambar 41. Hasil <i>Publish</i> Dapat dilihat Pada Folder	107
Gambar 42. Hasil <i>Publish</i> Dapat dilihat Pada Folder	107
Gambar 43. Tampilan Media Setelah di <i>Publish</i>	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker	159
Lampiran 2. <i>Flowchart</i>	163
Lampiran 3. Surat Izin Observasi	164
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Observasi	168
Lampiran 5. Hasil Observasi dan Wawancara	172
Lampiran 6. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	188
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	190
Lampiran 8. Modul Ajar	194
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi.....	228
Lampiran 10. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi	229
Lampiran 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Bahasa	238
Lampiran 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Media.....	247
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	256
Lampiran 14. Surat Balasan Izin Observasi.....	259
Lampiran 15. Hasil Angket Respon Guru.....	262
Lampiran 16. Hasil Angket Respon Peserta Didik	270
Lampiran 17. Kisi-kisi soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	276
Lampiran 18. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	286
Lampiran 19. Hasil Penilaian Sikap dan Keterampilan Peserta Didik	301
Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	310
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	313

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Perkembangan teknologi di era saat ini begitu maju dan sangat pesat. Teknologi yang berkembang merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali dengan bidang Pendidikan. Pihak yang berkecimpung di dunia Pendidikan harus mampu mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi ini. Bukan hanya guru atau dosen yang mampu menguasai teknologi, tetapi siswa maupun mahasiswa harus dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut (Lestari, 2020). Dengan kemajuan teknologi proses pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru saja, tetapi bisa juga didapatkan dari internet dan lainnya. Hingga saat ini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang Pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019).

Pendidikan merupakan kunci keberhasilan bagi suatu bangsa yang ingin maju. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan berfungsi mengembangkan watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Salah satu wujud relevansi pendidikan terhadap perkembangan zaman adalah dikembangkannya kurikulum pendidikan. Pada saat ini pemerintah Indonesia telah memberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum pendidikan terbaru. Menurut Fitra (2023) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan pendidikan yang memberikan lebih banyak otonomi kepada sekolah, guru, dan peserta didik dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka memiliki keunggulan dengan fokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik, pembelajaran yang lebih mendalam, relevan, dan interaktif. Ini juga memberikan kebebasan kepada guru dan sekolah untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan lebih komprehensif.

Prinsip dari kurikulum baru ini adalah pembelajaran yang berpusat sepenuhnya pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar. Istilah tersebut didefinisikan sebagai metode yang memungkinkan peserta didik bisa memilih pelajaran yang menarik bagi mereka. Sekolah berhak dan bertanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Kebijakan pemilihan kurikulum diharapkan dapat mempercepat proses pentahapan reformasi

kurikulum nasional. Dapat dikatakan bahwa kebijakan memperbaharui kurikulum pendidikan merupakan salah satu upaya manajemen perubahan di bidang Pendidikan (Cholilah, dkk. 2023).

Agar terciptanya kualitas pendidikan yang kian meningkat, diperlukan sebuah inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Hal yang harus diperhatikan guru adalah penggunaan media pembelajarannya. Media pembelajaran sangat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang memuaskan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik dapat ditimbulkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran juga tidak tercapai maksimal (Reinita & Andrika, 2017). Oleh sebab itu, guru perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran agar mendapatkan hasil yang signifikan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hakikat media belajar terletak pada perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan pemahaman serta retensi informasi. Media belajar dapat berupa berbagai jenis, mulai dari media cetak seperti buku dan poster hingga media digital seperti video, perangkat lunak, dan simulasi interaktif.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diajak untuk aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik dapat ditunjang dengan menggunakan sarana prasarana yang memadai agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena lebih mudah memahami pembelajaran. Terutama apabila media pembelajaran interaktif dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan memberi pengalaman belajar yang tepat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan siswa. Pentingnya Pendidikan Pancasila terlihat dalam upaya membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran untuk menjunjung tinggi karakteristik dan keberagaman budaya (Sesilia, 2024).

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (*Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022*). Materi Pendidikan Pancasila dapat mengembangkan kecerdasan peserta didik sebagai warga negara. Kecerdasan spiritual, akademik, dan emosional merupakan modal penting dalam menjalani kehidupan dan perlu dikembangkan secara optimal sebagai tujuan pendidikan (Martati, dkk. 2023). Pendidikan Pancasila merupakan bekal bagi peserta didik untuk memahami hak dan

kewajiban sebagai warga negara serta melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Konten dan proses mata Pelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter, literasi numerasi, dan kecakapan abad 21. Namun kenyataannya seringkali kurang mendapat perhatian serius dari guru. Secara materi tidak masalah, namun dalam pandangan siswa pembelajaran menjadi tidak menarik, tidak membawa kesan mendalam, tidak menyenangkan seolah bukan materi yang perlu dipelajari secara serius. Menurut Widyastuti, (2021) permasalahan pembelajaran yang muncul pada jenjang sekolah dasar karena guru masih menerapkan model ataupun metode tradisional. Sejalan dengan itu Laela, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila terkesan kaku dan berisi hafalan sehingga siswa merasa bosan dan kurang mampu berfikir kritis. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Berkaitan dengan pentingnya peran Pendidikan Pancasila di SD, maka guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran baik dari segi konten maupun proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, berpusat pada siswa (Fitriyani & Wibawa, 2024). Tidak hanya itu, guru juga perlu menyiapkan perangkat pembelajaran dengan memperhatikan model pembelajaran inovatif agar Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang menarik, bermakna, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas dan peserta didik di beberapa sekolah diantaranya yaitu Kelas IV B SD Negeri 22 Ujung Gurun, kelas IV D SD Negeri 24 Ujung Gurun, kelas IV SD Negeri 26 Rimbo Kaluang dan SD Negeri 11 Lolong untuk melihat dan mengumpulkan informasi terkait dengan penggunaan media dan penerapan model dalam pelaksanaan pembelajaran.

Observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV B SDN 22 Ujung Gurun, Kecamatan Padang Barat pada hari Selasa 22 Oktober 2024, mendapatkan hasil bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka di semua kelas. Sekolah ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi pagi dan siang. Dalam pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang cukup aktif dan sebagian besar mereka kurang tertarik dan bersemangat dalam belajar. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan gambar dan video pembelajaran yang diambil dari *youtube* serta dalam penggunaan media interaktif masih belum diterapkan. Selain itu, guru juga memiliki keterbatasan pengetahuan dan pemahaman dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Peserta didik tersebut memiliki karakter yang cukup aktif sehingga pada saat belajar menggunakan media gambar ataupun video yang ditampilkan di depan kelas dapat menarik perhatian mereka. Untuk dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

Observasi dan wawancara selanjutnya dilakukan penulis pada hari Selasa, 29 Oktober 2024 bersama wali kelas dan peserta didik di kelas IV D SD Negeri 24 Ujung Gurun, kecamatan Padang Barat. Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya dalam pembelajaran tertentu. Berdasarkan analisis media yang telah penulis lakukan memiliki beberapa kelemahan, diantaranya: (1) media pembelajaran bersifat klasikal; (2) media yang digunakan hanya berupa video pembelajaran yang diambil dari *youtube*; (3) media pembelajaran hanya berupa gambar dan tulisan saja; (4) media pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum melibatkan peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran seperti berbicara dengan teman, memainkan benda-benda yang ada di atas mejanya dan sulit memahami materi pelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran belum sesuai dengan standar yang ada. Pembelajaran abad 21 guru harus mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada peserta didik,

sehingga media yang digunakan oleh guru beralih dari media gambar cetak menjadi media berbasis teknologi.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara lanjutan di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang, Kecamatan Padang Barat pada hari Jum'at 01 November 2024, mendapatkan hasil bahwa Kurikulum Merdeka telah diterapkan di sekolah ini. Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila didapatkan dari buku peserta didik yang kemudian dijelaskan oleh guru. Melalui observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan hasil bahwa di SD tersebut guru masih jarang menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran, terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar atau benda konkret. Penggunaan media berbasis digital berupa video pembelajaran yang diambil dari *youtube* hanya digunakan pada pelajaran tertentu saja. Sarana disekolah sudah mendukung pembelajaran berbasis digital. Namun yang menjadi kendala yaitu kurang cukupnya waktu bagi guru untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pada pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan peserta didik untuk melihat pemahaman dari peserta didik. Dampaknya pembelajaran seperti ini membuat peserta didik merasa kesulitan untuk fokus dan aktif dalam proses belajar karena proses pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang variatif sehingga berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

Observasi dan wawancara yang terakhir dilakukan bersama wali kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Lolong Kecamatan Padang Utara. Observasi dan wawancara ini dilakukan pada hari Senin, 4 November 2024 yang mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran berupa buku, gambar pajangan dan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Selain itu, guru juga menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan pembelajaran masih berpusat kepada guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih terbatas pada penggunaan media berupa video pembelajaran yang didapatkan dari *youtube*. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media berbasis digital dan berharap agar media berbasis digital lebih sering digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakan inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif agar pembelajaran yang ada di kelas menarik, menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di empat sekolah tersebut, ditemukan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa pajangan dan gambar. Kemudian pembelajaran Pendidikan Pancasila terkesan kaku dan bersifat hafalan sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang mampu berfikir kritis dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai

pada tahap penggunaan *infocus* untuk menampilkan video pembelajaran yang diambil dari *Youtube*. Guru juga memiliki keterbatasan pengetahuan dan pemahaman dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Permasalahan yang ditemukan berdampak buruk terhadap hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Kemudian, Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital belum terlaksana dengan maksimal serta media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* belum pernah digunakan di beberapa sekolah di tersebut.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di empat sekolah tersebut, maka peneliti melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker*.

Kvisoft Flipbook Maker ini adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file PDF* ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan *file PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku (Djarwo & Handasah, 2022). Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini sangat membantu guru dalam pembelajaran dimana aplikasi ini mudah digunakan serta dapat menarik perhatian dan minat peserta didik, karena dapat dilihat secara langsung dan dapat mendengarkan materi

pembelajaran yang sedang dipelajari. *Kvisoft Flipbook Maker* ini menghasilkan media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video dan kuis, sehingga pembelajaran lebih menarik. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dipilih karena aplikasi ini memiliki fitur yang sangat lengkap dan dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun melalui *laptop* (computer) dan *android* dengan menggunakan *link* atau *barcode* yang disebarakan (Silaban & Zubir, 2022).

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya harus menggunakan model pembelajaran. Di Kurikulum Merdeka, model pembelajaran yang diharapkan adalah model yang dapat menghasilkan pembelajaran dan memperlihatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan menyelesaikan masalah (Toma & Reinita, 2023). Maka dari itu, penulis tertarik untuk menggunakan model *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Problem Based Learning atau biasa disingkat menjadi PBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Menurut Reinita (2020) menyatakan bahwa desain pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) ini menuntun peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan memecahkan masalah secara investigasi berkelompok, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan kreativitas belajar.

Setiap peserta didik harus membangun sendiri informasi yang diperoleh dari lingkungannya dengan cara mengkonstruksinya. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suci (2023) bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan peserta didik permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai dasar dalam proses pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta didik.

Model *Problem Based Learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa. Adapun kelebihan model PBL menurut Zuchri dan Irawati (2021) yaitu membuat peserta didik memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah, membuat peserta didik berpikir Tingkat tinggi, belajar keterampilan berkomunikasi, dan belajar menggali informasi. Dengan diterapkannya model PBL ini, diharapkan peserta didik mendapatkan lebih banyak kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berpikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan strategi pelaksanaan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan harapan dapat memecahkan masalah dan mengaitkan antara pengetahuan dengan pemecahan masalah yang dilakukan

Penelitian terdahulu tentang *Kvisoft Flipbook Maker* ini telah dilakukan oleh Rofiqoh, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajara IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang”. Penelitian yang dilakukan oleh Kuncoro, dkk. (2023) dengan judul “Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual: Inovasi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas IV”. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Saralee (2022) dengan judul “Pengembangan Media Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD”. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Yusrina, dkk. 2024) “Pengembangan Bahan Ajar menggunakan *Hayzine Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tumbuh Mulia Tahun Pelajaran 2023/2024”

Berdasarkan empat penelitian terdahulu tersebut, telah dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata Pelajaran IPA, matematika dan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan pengembangan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri dari media audio

visual dan media visual serta kuis-kuis yang menarik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka sedangkan tiga penelitian pengembangan di atas dilakukan pada kurikulum 2013 dengan mata pelajaran yang berbeda-beda.

Penggunaan media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* untuk mengatasi permasalahan penggunaan media dalam pembelajaran adalah solusi yang tepat, karena *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan media yang memiliki fitur lengkap, mudah digunakan dan mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Pengetahuan tentang aplikasi ini masih sedikit, padahal sangat bermanfaat bagi guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran serta membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan Mmedia Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

3. Untuk mengembangkan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan adalah:

1. Media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model PBL yang memuat video, gambar, teks, dan kuis yang menarik untuk anak-anak usia SD sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B, Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia, materi Sikap dan Perilaku yang Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD khususnya berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Bagi sekolah, sebagai salah satu pertimbangan untuk menerapkan media interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai inovasi media pembelajaran.

3. Bagi pendidik, sebagai sarana alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa media interaktif menggunakan *software Kvisoft Flipbook Maker* yang dapat distandarisasi melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Valid atau tidaknya media pembelajaran diuji melalui uji validitas, kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran diuji melalui uji praktikalitas, sedangkan efektif atau tidaknya media pembelajaran diperoleh melalui peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Dalam pengembangan media interaktif ini, dibatasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Materi yang dikembangkan pada penelitian ini khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Fase B, elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia fokus pada materi Sikap dan Perilaku yang Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pada pelaksanaan penerapan media, disebabkan oleh terbatasnya biaya, waktu, serta sarana dan prasarana, maka pada tahap *implementation* (penerapan) dilakukan pada skala terbatas yaitu di kelas IV B SD Negeri 22 Ujung Gurun, kelas IV D SD Negeri 24 Ujung Gurun dan kelas IV SD Negeri 26 Rimbo Kaluang.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kemungkinan terjadinya salah penafsiran pada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diadakan penegasan pada definisi istilah sebagai berikut:

1. **Pengembangan** menurut Ritonga, dkk. (2022) merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui Pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.
2. **Media Pembelajaran** menurut Prihantini (2021) merupakan sarana Pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Media pembelajaran berupa peralatan fisik menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape. Sajian slide, guru dan pelaku

nonverbal yang mencakup perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat bantu belajar.

3. **Media interaktif** menurut Amalia, dkk. (2024) adalah jenis media pembelajaran yang dimaksudkan untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran. Media ini memiliki komponen seperti teks, gambar, dan audio serta fitur interaktif seperti quiz, simulasi, dan permainan.
4. ***Kvisoft Flipbook Maker*** menurut Aprilutfi, dkk. (2022), adalah lembaran yang menyajikan kata, kalimat, dan gambar yang berwarna untuk menarik perhatian peserta didik lebih fokus belajar dan memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja. *Flipbook* atau buku digital adalah media yang variatif tidak hanya berbentuk buku teks. Media *flipbook* dapat membuat peserta didik memperoleh pengalaman belajar dalam membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.
5. ***Problem Based Learning*** menurut (Sompa, dkk. 2021), merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan suatu masalah.

6. **Validitas** menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengesahan, pengujian kebenaran atas sesuatu. Validitas juga merupakan pengujian kelayakan suatu produk.
7. **Praktikalitas** menurut KBBI berarti praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (bahan ajar, instrument maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, instrumen, maupun produk yang lainnya.
8. **Efektivitas** menurut Fahrudin, dkk. (2022) merupakan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Efektivitas merupakan kemampuan atau kecakapan suatu proses, kegiatan, atau metode dalam mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan dengan efisien

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar” memperoleh persentase kevalidan sebesar 93,33% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, 90% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid dan 92% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, rata-rata presentase kevalidan yang diperoleh sebesar 91,77% dengan kategori sangat valid sehingga media *Kvisoft Flipbook Maker* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil uji praktikalitas yang peneliti lakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik di tiga sekolah mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* yang digunakan dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Presentase kepraktisan yang diperoleh di SD Negeri 22 Ujung Gurun sebesar 96% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 94% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat

praktis. Selanjutnya di SD Negeri 24 Ujung diperoleh presentase kepraktisan sebesar 94% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 95% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Kemudian, di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang diperoleh presentase kepraktisan sebesar 98% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 98% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis.

3. Hasil uji efektivitas yang peneliti lakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik di tiga sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* yang digunakan dalam pembelajaran dinyatakan sangat efektif. Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 22 Ujung Gurun, keseluruhan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 80% dengan kategori “tinggi”. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 24 Ujung Gurun, keseluruhan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 83,33% dengan kategori “tinggi”. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang, keseluruhan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 93,21% dengan kategori “tinggi”

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Bagi guru, media interaktif *Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau lebih praktis dan efektif dapat mengembangkan media *Kvisoft Flipbook Maker* pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dengan menambahkan materi-materi dari rujukan lain yang lebih banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajari.
- d. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker* dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas IV SD yang diinginkan berdasarkan materi Bab 4. Namun, penyebaran produk pengembangan

harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara mengembangkan dalam satu bab, sehingga media yang dihasilkan lebih luas, karena media ini hanya dikembangkan dalam satu topik pembelajaran di Bab 4.
- b. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menambahkan soal evaluasi di dalam produk sehingga meminimalisir penggunaan kertas dan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Namun, semua itu perlu mempertimbangkan kebutuhan, ketersediaan program dan sarana prasarana yang mendukung.
- c. Agar dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi lainnya menggunakan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker*.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhhan, M. F., & Tanjung, R. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATERI SUHU DAN KALOR KELAS XI SMA. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 8(2).
- Aditia, M. I., & Dewi, A. d. (2022). PENDIDIKAN PANCASILA: SEBUAH UPAYA MEMBANGUN KARAKTER BANGSA INDONESIA YANG KUAT DENGAN BERLANDASKAN NILAI-NILAI PANCASILA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Afrianda, G., & Reinita. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS PENDEKATAN (CTL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SD.
- Ahmad, S., Aryanti, D., & Kurniawan, R. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 213. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.46491>
- Akhyar, M. S., & Dewi, A. (2022a). PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Al Inu, N. N. A., & Dewi, A. D. (2021). IMPLEMENTASI NILAI NILAI PANCASILA MELALUI PENDIDIKAN.
- Amalia, M., Pratama, V. M., Pratiwi, A. N. F. A., & Pelita Bangsa, U. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan

- Canva Di Kelas V SDN 02 Pekan Selasa Solok Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 623-636.
- Aprilutfi, D. N., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Fipbook Berbasis TPACK pada Pembelajaran Tema 4 Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Ardianti, R., Siliwangi, U., Siliwangi, J., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana*. 3(1). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Ariga, S. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19*. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022).
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2023). *Badab Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan*.
- Basith, A., Ceng, Y. G., Shoffa, S., Holisin, I., Jozua F, Indriyani, D., & Supriyanto, E. E. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). *EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI*.
- Cholilah, M., Tatuwo, P. G. A., Komariah, Rosdiana, P. S., & Fatirul, A. N. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21*. 01(02), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Cornelia, O. S., Wati, D. K., Irma, A. R. D., Ahlina, F., Lusiana, & Noviani, D. (2024). Telaah Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah & Madrasah Aliyah Di SMK Lingua Prima Indralaya. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 241–248. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.360>
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. Dalam *ANALYTICA ISLAMICA* (Vol. 11, Nomor 2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/index>

- Djarwo, C. F., & Handasah, R. (2022). *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving pada Materi Struktur Atom di Tingkat Sekolah Menengah Atas*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Djumardi, K. Y. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA MATERI PENGUKURAN LUAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR SKRIPSI*.
- Dwi, A. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI KVISOFIT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V SD/MI*.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21*.
- Eskris, Y. (2021). *Meta Analisis Pengaruh Model Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Kelas V SD* (Vol. 2, Nomor 1).
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak*.
- Faisal, S. P. A. U. E. (2024). Problem Based Learning (PBL): Studi Komprehensif Implementasi di Sekolah Dasar. Dalam *Universitas Negeri Jakarta Jl. R.Mangun Muka Raya* (Vol. 13220, Nomor 11).
- Febriani, D. (2020). *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Femalia, H. D., & Ahmad, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. Dalam *Jurnal Inovasi Edukasi* (Vol. 06, Nomor 02).
- Fitriyani, C. W. S. (2024). *PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD*.

- Gracia, D. D., & Astimar, N. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV*.
- Harefa, J. A. V., & Hayati, E. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI*.
- Hermawati, N., Ladiva, H. B., & Amini, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbantuan Canva di Kelas V SDN 24 Sungai Abu Kabupaten Solok. *Journal of Basic Education Studies*, 8(1), 55-62.
- Ilham, Z., & Walidi, A. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Flip PDF Corporate. Dalam *Journal of Education, Cultural and Politics* (Vol. 4).
- IRAWAN, A. R. (2021). *APLIKASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN FISIKA DALAM BENTUK PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS ANDROID MATERI SUHU DAN KALOR*.
- Jannah, F., Irtifa, T., & Fatimattus Az Zahra, P. (2022). *PROBLEMATIKA PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR 2022*. 4(2), 55–65.
- Jayanti, D. D., Arif, Q. N., & Marlina, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Materi Daur Air Pada Pelajaran Biologi. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i2.447>
- Kemendikbud. (2014). *MATERI PELATIHAN GURU IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 TAHUN 2014*.
- Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, M. J. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model PBL (Problem Based Learning). *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 5(1), 24–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p24-27>
- Kurniasari, Y., Subandowo, M., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 403. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6627>

- Laela, I. N. K., & Prasetyaningtyas, K. I. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 17(2). <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.19284>
- Lestari Sudarsri. (2020). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. 2 (2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI*.
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). *ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR*.
- Meliza, R., & Eliyasni, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(2), 205–213. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.151>
- Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nengsih, D., Febrina, W., Maifalinda, Junaidi, Darmansyah, & Demina. (2024). *Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka*.
- Novianti, E., Firmansyah, Y., & Susanto, E. (2021). *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa* (Vol. 1, Nomor 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/6>
- Nur Wijayanti, D., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio*, 18(1), 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>
- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007>

- Nurjanah, S., & Arif, S. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Handout Elektronik Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro Materi Teks Fabel Kelas VII SMP*.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Pratamawati, P. A., Prasetyo, K. Z., & Satriana, A. (2020). *Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Problem Solving Siswa MAN Yogyakarta 1*.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. PT. Bumi Aksara.
- Purba, N. O., Saragih, D. R. S., & Sari, P. I. (2023). *Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Kvisoft Flipbook Maker*. PT. Literasi Nusantara Abadi GRUP.
- Rasagama, I. G. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GETARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA POLITEKNIK*.
- Reinita. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Reinita dan Andrika. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Tipe Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1 (2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>.
- Reinita, F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI DENGAN APLIKASI ADOBE AFTER EFFECT KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Ritonga, P. A., Andini, P. N., Layla, I., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rofiqoh, C., Unaenah, E., & Zuliani, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajara IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang*.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). *Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relatinship*

Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning.
<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>

Rusman. (2021). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*. Rajawali Pers.

Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. Dalam *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* (Vol. 3, Nomor 1).

Santoso, Y., Alkadri, H., Widiawati, W., Susanti, L., & Gistituati, N. (2022). *PELATIHAN PEMBUATAN MODUL AJAR BERBASIS APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER BAGI PARA GURU PONDOK PESANTREN TARBIYAH ISLAMIYAH*. 6(2), 1–13.

Saralee, A., & Reinita. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KVISOFT FLIPBOOK MAKER BERBASIS PENDEKATAN SANTIFIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V SD*.

Sati, T. A., Aditya, T. D., Azzahra, L. N., & Djutalov, R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN ORENS PENINGGARAN RAYA (OPERA) BERBASIS DESKTOP DENGAN JAVA SE & MYSQL MENGGUNAKAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT (RND). *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2).
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index>

Sesilia, E., Nadana, S. M., Azzahra, D. D., Hudi, I. A., Pangestiks, D. M., Nisak, N. P., Nabila, S., & Jibril, F. (2024). *PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DI ERA GLOBALISASI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA*.

Silaban, R. N., & Zubir, M. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL TITRASI ASAM BASA BERBASIS BLENDED LEARNING DENGAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER DEVELOPMENT ACID-BASE TITRATION E-MODULE BASED ON BLENDED LEARNING WITH KVISOFT FLIPBOOK MAKER APPLICATION. Dalam *Seminar Nasional Inovasi dan Pembaruan Pendidikan* (Vol. 2, Nomor 2).

Sompa, A., Zainal, Z., & Tawil, T. (2021). *Pinisi: Journal of Teacher Professional PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PERCAYA DIRI DAN KERJASAMA SISWA KELAS VI SD NEGERI 229 WARU KECAMATAN MALILI KABUPATEN LUWU TIMUR*. <https://ojs.unm.ac.id/TPJ>

- Suci, D. R., Anita, Y., Walidi, A., & Akmal, A. U. (2023). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Sudirman, N. I., & Cahyani S. K. N. (2024). *PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR UNTUK MEMBANGUN KARAKTER GENERASI UNGGUL*.
- Syamsiani. (2022). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENYALUR PESAN Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa dan Pendidikan*, 2(3).
- Tiara, V., Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2, 121–128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar Azil Alfathsa Toma* Reinita*. 32(02), 162–177.
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM SEKOLAH PENGGERAK. *Bahasa dan Budaya*, 1(4).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (t.t.).
- Wiguna, W. W. K. I., & Tristaningrat, N. A. D. M. (2022). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 3(1), 17–26. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yulianti, M., Anggraini, D. L., Faizah, S. N., & Pandiangan, A. P. B. (2022). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Yusrina, A., Husni, M., Hadi, A. L., & Sururuddin, M. (2024). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN HAYZINE FLIPBOOK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TUMBUH MULIA TAHUN PELAJARAN 2023/2024*.

Zuchri, A., & Irawati, H. (2021). Studi literatur pengaruh problem based learning terhadap problem solving skills dan keterampilan proses sains siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 8(1), 39–47. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/NATURAL>