

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK DIGITAL PADA
MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN DI WILAYAH KABUPATEN ATAU
KOTA SISWA KELAS V MIN 1 LANGSA**

Mirna¹, Inge Ayudia², Cut Kumala Sari³

PGSD FKIP Universitas Samudra

1mirna70@gmail.com, 2ingeayudia@unsam.ac.id,

3cutkumalasari79@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the limited use of digital learning media in the classroom. During the learning process, instruction was still predominantly conducted using textbooks and whiteboards, causing students to be more passive and experience difficulties in understanding abstract concepts. This study aimed to develop a digital pop-up book learning media and to determine its feasibility and practicality. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The research subjects consisted of 31 fifth-grade students of MIN 1 Langsa, one teacher as the learning practitioner, and three expert validators. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, while the data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative analysis. The results showed that the developed digital pop-up book learning media achieved a very high level of feasibility based on expert validation, with a score of 96% from the material expert (very feasible), 98% from the language expert (very feasible), and 100% from the media expert at the final validation stage (very feasible). The learning practitioner's assessment obtained a score of 100%, indicating that the media was very practical. Therefore, the Digital Pop-Up Book Learning Media on the topic of Unity and Cohesion within Regency and City Areas was declared highly feasible and highly practical to be used as a supporting learning media for Pancasila Education in Grade V at MIN 1 Langsa.

Keywords: learning media, digital pop-up book, Pancasila education, unity and integrity, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital. Pada saat proses pembelajaran masih dominan penggunaan buku paket dan papan tulis sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami

kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* digital serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: (1) Analisi (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas 31 siswa kelas V MIN 1 Langsa, satu orang guru sebagai praktisi pembelajaran, serta tiga validator yang meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli media sebesar 100% pada tahap akhir validasi dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian praktisi pembelajaran memperoleh presentase 100% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, Media *Pop-Up Book* Digital Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Di Wilayah Kabupaten Atau Kota dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V MIN 1 Langsa.

Kata Kunci: media pembelajaran, *pop-up book* digital, pendidikan pancasila, persatuan dan kesatuan, ADDIE.

A. Pendahuluan

Era globalisasi dan perkembangan zaman menuntut adanya perubahan dalam setiap aspek kehidupan tanpa terkecuali di bidang pendidikan. Pendidikan sebagai pondasi utama perkembangan suatu negara mengharuskan adanya peningkatan mutu melalui tercapainya tujuan pendidikan (Sari, 2024).

Pendidikan adalah usaha terencana untuk membangun proses pembelajaran yang

mendorong pengembangan potensi diri. Pendidikan juga upaya pengembangan potensi kepribadian, baik secara fisik maupun spiritual, yang selaras dengan nilai masyarakat dan budaya (Munandar et al., 2022).

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, mengembangkan potensi peserta didik, serta meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor utama dalam kemajuan suatu bangsa. Seiring perkembangan zaman,

pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, teknologi, ekonomi, dan budaya. Pendidikan juga mencakup berbagai metode dan strategi pembelajaran yang bertujuan menanamkan pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan, baik melalui pendidikan formal maupun pengalaman sehari-hari (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 1 Langsa pada tanggal 6 November 2025 dengan guru kelas V, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi persatuan dan kesatuan karena materi tersebut bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang lebih

konkret. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh guru kelas V MIN 1 Langsa, dari 31 siswa terdapat 12 siswa (38,7%) yang belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72, sedangkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan seolh adalah 75. Dalam proses pembelajaran, yaitu guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif. Guru hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap toleransi, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai persatuan dan kesatuan. Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga mampu menarik perhatian dan membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu

faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media *Pop-up book digital* dipilih karena memiliki keunggulan berupa kombinasi visual tiga dimensi, animas, dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian siswa serta membantu memvisualisasi konsep abstrak menjadi lebih konret.

Penelitian (Sekarsari & Maharani, 2025) menunjukkan bahwa *pop-up book* digital memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian (Rahmasari & Sukirno, 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *pop-up book* digital memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 91,8% sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Penggunaan media *pop-up book* digital perlu dikaitkan dengan perkembangan teknologi di era digital. *Pop-up book* digital yang memanfaatkan teknologi seperti animasi, dan tampilan visual yang menarik sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih

mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa selama ini jarang menggunakan media pembelajaran digital sebagai pendukung proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran masih berjalan secara sederhana. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten atau kota.

Materi persatuan dan kesatuan bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar apabila hanya disampaikan melalui buku teks dan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep tersebut secara konkret, menarik, dan mudah dipahami. Media *pop-up book* digital menghadirkan tampilan visual tiga dimensi, animasi, dan ilustrasi kontekstual yang dapat membantu siswa memahami makna persatuan, toleransi, dan kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta

membantu menanamkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan *pop-up book* digital sangat tepat untuk mendukung pembelajaran materi persatuan dan kesatuan di kelas V. Dari permasalahan ini, peneliti tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu sebuah media pembelajaran *pop-up book* digital, sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi, khususnya pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten atau kota. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Jumiati et al., (2022) Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menungjung proses pendidikan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, media pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran di kelas V adalah materi makna

persatuan dan kesatuan yang tercantum pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Rusminati et al., (2023) Memahami persatuan dan kesatuan sangat penting untuk menjaga kebersamaan dan menumbuhkan toleransi terhadap perbedaan. Namun, banyak siswa sekolah dasar masih cenderung membedakan teman berdasarkan kepercayaan, penampilan, dan faktor lainnya. Masalah ini tidak hanya terbatas pada anak-anak, bahkan orang dewasa terkadang kesulitan mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep persatuan dan kesatuan sejak usia dini. Dan mengapa semua manusia harus mewujudkan sikap dan rasa persatuan dan kesatuan. Isu-isu dalam kehidupan sosial ini akan menunjukkan pentingnya mengenali dan membangun rasa persatuan dan kebersamaan di antara kita,

serta konsekuensi dari kurangnya rasa tersebut bagi umat manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk menumbuhkan pemahaman tentang persatuan dan kebersamaan sejak usia muda, karena hal ini mendorong toleransi, kebersamaan, dan rasa hormat terhadap perbedaan. Perilaku diskriminatif masih terjadi di kalangan orang dewasa dan siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa nilai-nilai persatuan tidak terwujud secara efektif dalam kehidupan sosial. Cita-cita dalam mewujudkan persatuan dan kebersamaan perlu ditanamkan agar orang dapat hidup bersama secara damai, menghindari konflik sosial, dan menumbuhkan komunitas yang harmonis.

Sesuai uraian di atas, dapat diambil suatu gagasan atau kesimpulan dan menarik permasalahan yang memerlukan adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih

menarik dan inovatif agar siswa mudah dan sangat memahami proses belajar mengajar, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Digital Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Di Wilayah Kabupaten Atau Kota Siswa Kelas V MIN 1 Langsa”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian R&D (Research & Development). Penelitian pengembangan R&D (Research & Development) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain, dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik ADDIE Robert Maribe Branch (2009).

Metode R&D (*Research & Development*) dipilih karena tujuan penelitian ini bukan hanya untuk mendeskripsikan fenomena pembelajaran yang terjadi di sekolah, tetapi untuk menghasilkan produk berupa

media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten atau kota untuk siswa kelas V MIN 1 Langsa. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga bertujuan menguji tingkat kelayakan dan kepraktisan media melalui validasi ahli dan uji coba pengguna. Oleh karena itu, metode R&D dinilai paling sesuai untuk menjawab tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan produk pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analysis (analisis)

Langkah ini memiliki tujuan guna menelaah kurikulum, materi serta kebutuhan. Hasil dari menelaah kurikulum yang diterapkan pada MIN 1 Langsa yakni berupa kurikulum berupa kurikulum berbasis cinta ataupun biasa disebut kurikulum merdeka, hasil analisis materi yang dipergunakan yakni materi persatuan dan kesatuan yang selaras dengan kebijakan Capaian Pembelajaran dan Kurikulum Merdeka, lalu hasil menelaah kebutuhan di kelas V MIN 1 Langsa ditemukan pendidik

yang mengajar menggunakan buku cetak Pendidikan Pancasila saat menjelaskan sebuah materi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran termasuk dalam bentuk digital hingga memberi dampak kepada siswa yakni tidak terlihat tertarik dan kurang bervariasi saat aktivitas belajar berlangsung.

2. Design (desain)

Dalam langkah ini akan dilakukan perancangan rumusan tujuan pembelajaran, perancangan pembuatan modul ajar, perancangan desain tampilan media pembelajaran *pop-up book* digital yang dituangkan di dalam *storyboard*, serta perancangan pembuatan lembar angket 3 validator yang akan diberikan kepada setiap ahli validator dan praktisi pembelajaran yaitu guru dan siswa.

3. Development

Dalam langkah ini dilaksanakan sebuah proses pembuatan *pop-up book* digital dengan memanfaatkan *Power Point* guna transisi, animasi, dan pembuatan bentuk *pop-up book* lalu aplikasi canva untuk element-elementnya. Setelah pembuatan media

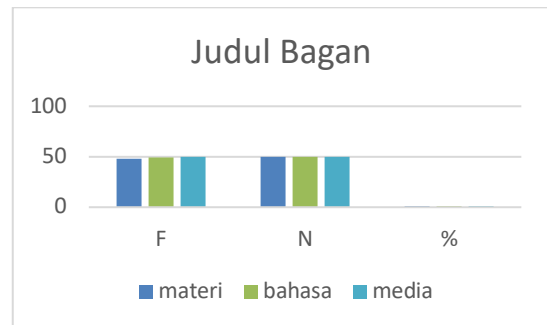
selesai, maka akan dilakukan validasi guna mengetahui kelayakan dari media tersebut dari 3 ahli validatr. Berikut link akses dari media *pop-up book* digital:

<https://drive.google.com/drive/folders/1w4HwKE36fXenOzbr0tqWYMXeP3Aqckys?usp=sharing>



Gambar 1.tampilan produk

1	Materi	4	5	96%	Sangat layak
2	bahasa	4	5	98%	Sangat layak
3	Media	5	5	100 %	Sangat layak



Berdasarkan tabel 2 diperoleh jika pada ahli materi memperoleh presentase 96%, pada ahli bahasa memperoleh presentase 98%, ahli media memperoleh presentase 100% total keseluruhan kriteria “sangat layak”.

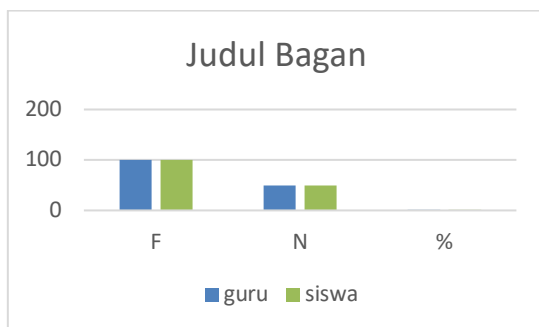
4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi media dengan cara ujicoba ke sekolah, tepatnya di kelas V MIN 1 Langsa yang memiliki wali kelas V dan 31 siswa sebagai subjeknya untuk mengetahui respon atau kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Berikut hasil daripada respon praktisi dan peserta didik:

N	Validasi	F	N	%	Kategori
o	si				ori

tabel 3. Hasil praktisi dan respon siswa

Angket	F	N	%	Kategori
Guru	100	50	100%	Sangat praktis
Siswa	100	50	100%	Sangat praktis



Diketahui jika perolehan implementasi mendapatkan perolehan nilai dari praktisi yakni 100%, kemudian hasil respon siswa mendapatkan perolehan nilai 100% dengan keseluruhan kriteria “sangat praktis”.

5. Evaluasi

Pada langkah ini yakni dilakukan persandingan perolehan nilai yang didapatkan dari tahap kelayakan serta tahap praktisi guru membandingkan penilaian tersebut.

Tabel 5. Total presentase

No	Validat or	Presenta se	Kriteri a
1	Materi	96%	Sangat layak
2	Bahasa	98%	Sangat layak
3	Media	100%	Sangat layak
Rat a-rata		98%	Sangat layak
4	Angket praktisi	100%	Sangat praktis
5	Angket respon siswa	100%	Sangat praktis
Rat a-rata		100%	Sangat praktis

Berdasarkan dari tabel 5 perolehan nilai rata-rata kelayakan validator yakni 98% dengan kriteria sangat layak, dan perolehan nilai rata-rata kepraktisan yakni 100% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, produk berupa media *pop-up book* digital dapat dikatakan sangat layak dan sangat praktis sebagai sarana dalam aktivitas belajar di kelas.

Pembahasan

1. Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab permasalahan pembelajaran serta menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran (Batubara, n.d.). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V MIN 1 Langsa, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan papan tulis sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten atau Kota yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dikembangkan media Pop-Up Book Digital sebagai solusi untuk menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan (Hafid et al., 2024) yang menyatakan bahwa media Pop-Up Book Digital berbantuan PowerPoint mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadikan guru berperan sebagai fasilitator sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran (Firmansyah, 2023)

Analisis selanjutnya meliputi penentuan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), identifikasi karakteristik siswa, sumber daya, sistem penyampaian, serta perencanaan proyek pengembangan. Sasaran penelitian adalah 31 siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret sehingga media visual berbasis animasi dipilih untuk mempermudah pemahaman konsep. Pengembangan media didukung oleh fasilitas sekolah berupa laptop, LCD proyektor, aplikasi Canva, dan Microsoft PowerPoint, serta melibatkan guru kelas dan validator ahli. Sistem penyampaian dilakukan melalui pembelajaran tatap muka menggunakan Pop-Up Book Digital yang ditampilkan dengan laptop dan proyektor sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hasil ini didukung oleh Firmansyah, (2023) serta Palupi et al., (2025) yang menyatakan bahwa media Pop-Up Book Digital mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran. Seluruh proses pengembangan direncanakan secara sistematis sesuai model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga menghasilkan

media yang memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan (Fitria Hidayat, 2021) yang menjelaskan bahwa perencanaan pengembangan yang terstruktur dalam model ADDIE berperan penting dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

2. Design

Perancangan media ini akan dirancang dengan membuat *storyboard* sebagai alur desain media pembelajaran pop-up book digital. Lalu peneliti juga melakukan pembuatan instrumen angket validator angket kepraktisan.

Untuk desain tampilan terdapat 18 slide Power Point yang berisikan tampilan serta materi yang mana pada slide ketiga CP dan TP, slide keempat isi materi sampai ke slide enam belas, lalu pada slide ke tujuh belas berisikan kesimpulan, slide ke delapan belas berisikan biodata peneliti, slide terakhir berisikan buku yang tertutup.

Selain itu perancangan media ini juga dilengkapi dengan *background*, element-element yang menarik serta terdapat beberapa element yang mampu bergerak.

3. Development

Dalam langkah ini akan dilaksanakan aktivitas pembuatan terjait produk serta melakukan pengujian validasi ke validator guna mengetahui kelayakan dari media tersebut. Adapun tahapan ini dibagi menjadi 2 langkah yakni:

a. Pembuatan produk

Proses penghasilan produk ini akan memanfaatkan aplikasi Power Point yang merupakan aplikasi bersifat slide show digunakan untuk mempresentasikan konsep yang ingin ditampilkan atau dijelaskan serta aplikasi canva yang merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis online dan memiliki fitur lengkap (Kharissidqi et al., 2022). Untuk tampilan media, animasi, transisi menggunakan aplikasi Power Point, sedangkan untuk element pada tampilan pop-up book digital memanfaatkan canva.

b. Validasi kelayakan media

1. Ahli materi

Di dasari oleh validasi materi yang dilakukan oleh validator terdapat 10 pertanyaan aspek kesesuaian materi antara CP dan TP, keakuratan, pendukung materi, dan kemuktahiran materi. Hasil penilaian memperoleh nilai 96%

yang termasuk kedalam kriteria “sangat layak”.

2. Ahli bahasa

Berdasarkan validasi bahasa yang telah dilakukan oleh validator terdapat 10 pertanyaan dengan aspek struktur kata dan penggunaan kalimat, aspek kesesuaian kalimat dengan peserta didik, aspek tanda baca istilah dan simbol, aspek bahasa mudah dipahami. Hasil penilaian memperoleh nilai 98% kriteria “sangat layak”.

3. Ahli media

Berdasarkan validasi media yang telah dinilai oleh validator terdapat 10 pertanyaan yakni aspek desain tampilan. Yang mana hasil penilaian memperoleh nilai 100% dengan kriteria “sangat layak”.

4. Impelentation

Dalam langkah ini, produk yang telah dibuat akan diterapkan ke sekolah guna mengetahui kepraktisan media tersebut di dalam kelas. Aktivitas uji coba ini dilaksanakan agar mengetahui respon terhadap produk. Perolehan data yang di dapatkan dari angket hasil respon pendidik mendapatkan nilai perolehan sebesar 100%

dengan kriteria “sangat praktis”, lalu data yang di dapatkan dari keseluruhan angket repon peserta didik memperoleh rata-rata 100% kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluation

Dalam langkah ini peneliti akan melakukan evaluasi kelayakan dan praktikalitas dengan cara membandingkan hasil penilaian kelayakan memperoleh nilai 100% sedangkan penilaian kepraktisan memperoleh nilai 100% yang mana kriteria dari penilaian kelayakan maupun kepraktisan media yakni “sangat praktis” yang artinya media *pop-up book* digital tersebut dapat dimanfaatkan saat aktivitas belajar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Pop-Up Book Digital pada materi Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten atau Kota untuk siswa kelas V MIN 1 Langsa menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi, 98% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media, sehingga termasuk kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 100% dari praktisi pembelajaran dan 100% dari respons siswa dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Pop-Up Book Digital dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*.
- Firmansyah, H. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Proses Perubahan Kurikulum K-13 Menjadi Kurikulum Merdeka*. 5(3), 1230–1236.
- Fitria Hidayat. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- 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(1), 21–27.
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–

8. https://www.academia.edu/download/91021639/7757_24249_1_PB_2_.pdf
- Palupi, F. A. I., Aka, K. A., & Santi, N. N. (2025). Media Pop Up Book Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur. *Prosiding SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 48–58.
- Rahmasari, A. A., & Sukirno, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 7 Langsa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 221–231.
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Rusminati, S. H., Rosidah, C. T., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *1270-Article Text-4376-1-10-20230711*. 8(1), 184–189.
- Sari, C. K. (2024). Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2743–2748.
- Sekarsari, A., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 244–252.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.2057>