

Pengembangan Media *Pop-Up Book Digital* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa

Ajeng Sekarsari^{1✉} & Siti Dewi Maharani²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia

✉ E-mail: ajengsekarsari0@gmail.com

Abstrak

Keberagaman sosial dan budaya Indonesia merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut penyampaian materi secara menarik dan interaktif, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta keefektifitasan media *Pop-Up Book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman sosial dan budaya indonesia kelas III SDN 12 Sembawa. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III.B SDN 12 Sembawa, dengan sampel berjumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli materi dan media, angket respon, serta evaluasi *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi terhadap media *Pop-Up Book* digital menunjukkan skor 95% dari ahli media dan 87,5% dari ahli materi, masuk dalam kategori “Sangat Valid.” Respon dari peserta didik menunjukkan skor 100% pada angket respon. Skor N-Gain sebesar 0,85, yang termasuk dalam kategori tinggi. Melalui hasil ini disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* digital dinyatakan sangat layak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Pop-up Book Digital; Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia

Abstract

Indonesian social and cultural diversity is one of the important materials in learning Pancasila Education which requires the delivery of material in an interesting and interactive manner, especially for elementary school students. This study aims to develop, test the feasibility, and effectiveness of digital Pop-Up Book media in learning Pancasila education material on Indonesian social and cultural diversity in class III SDN 12 Sembawa. The method used is development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes five stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population in this study were all students of class III.B SDN 12 Sembawa, with a sample of 15 students. Data collection techniques include material and media expert validation, response questionnaires, and pretest and posttest evaluations. The results of the validation of the digital Pop-Up Book media showed a score of 95% from the media expert and 87.5% from the material expert, included in the category “Very Valid.” The response from students showed a score of 100% in the response questionnaire. The N-Gain score is 0.85, which is included in the high category. Through these results it is concluded that the digital Pop-Up Book media is declared very feasible in improving student learning outcomes.

Keywords: *Development; Learning Media; Digital Pop-up Book; Social and Cultural Diversity of Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing tinggi. Pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana mentransfer ilmu pengetahuan, melainkan untuk membentuk kepribadian dan sikap yang selaras dengan nilai-nilai masyarakat (Ningsih dkk, 2024). Dalam upaya menjawab tantangan zaman, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran holistik, fleksibel, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik.

Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menjadi lebih adaptif, kreatif, dan inovatif, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman. Kurikulum dirancang secara tepat agar target pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman (Utari & Muadin, 2023). Salah satu aspek penting dalam implementasi kurikulum ini adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, serta relevan dengan perkembangan teknologi dan minat peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan menekankan pentingnya kolaborasi yang kuat antara pendidik, sekolah, dan pemerintah guna menciptakan proses belajar yang bermakna dan kontekstual (Anjeliani dkk., 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi sarana yang potensial untuk mendukung proses belajar yang efektif. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemahaman terhadap materi, terutama dalam pelajaran yang bersifat abstrak atau konseptual.

Salah satu mata Pelajaran yang relevan dengan pendekatan ini adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran ideologi bangsa Indonesia dengan tujuan untuk membentuk warga negara memahami hak dan kewajibannya, cinta tanah air, serta berjiwa nasionalisme. Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia pada pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk membentuk generasi yang menghargai perbedaan dan berkomitmen terhadap nilai-nilai Pancasila yang mampu menjaga keutuhan budaya Indonesia dengan memahami keragaman yang ada.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 12 Sembawa menunjukkan beberapa poin penting terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 12 Sembawa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Tantangan tersebut adalah keterbatasan akses terhadap media digital yang memadai, guru mengalami kesulitan dalam mencari dan mengakses sumber-sumber media pembelajaran interaktif yang relevan, ketersediaan sarana dan prasarana teknologi di sekolah masih kurang memadai, dan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif juga terbatas. Tantangan lain muncul dari keragaman latar belakang peserta didik. Tidak semua peserta didik memiliki pemahaman yang sama tentang keragaman budaya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik seluruh peserta didik.

Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi potensial. Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain menarik, media pembelajaran digital juga dinilai lebih efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana yang dirancang secara sistematis untuk membantu guru menyampaikan materi sehingga pesan pembelajaran tercapai secara maksimal (Winangsih & Harahap, 2023)

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan media *Pop-Up Book* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (Dahnial, 2024) membuktikan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. (Anggaraini dkk., 2023) menemukan bahwa media ini praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas IV SD. Meski beberapa penelitian telah membahas pengembangan media *Pop-Up Book* digital, sebagian besar fokus pada materi seperti “Negeriku Indonesia” dan “Pengamalan Sila-Sila Pancasila”. Penelitian terkait materi *Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia* khususnya di kelas III SD masih sangat terbatas. Konteks dan latar pembelajaran di SD Negeri 12 Sembawa yang menghadapi kendala akses teknologi, sumber media yang terbatas, serta keragaman latar belakang peserta didik menuntut adanya media pembelajaran yang lebih kontekstual dan inklusif. Hal ini menjadi celah penelitian sekaligus nilai kebaruan dari kajian ini.

Pengembangan media *Pop-Up Book* digital dalam konteks materi keragaman sosial dan budaya di kelas III SD menjadi penting, tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dalam rangka menanamkan nilai-nilai toleransi, persatuan, dan kebhinekaan sejak dini. Media ini juga diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di tengah keterbatasan infrastruktur sekolah. Dengan mengungkap pendekatan berbasis teknologi

dan interaktif, penelitian ini berkontribusi dalam penguatan praktik pembelajaran kontekstual berbasis karakter di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Sulastri, 2024). Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis serta sesuai dengan kebutuhan dan relevan terhadap produk penelitian pengembangan.

Jenis produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop-Up Book* digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya Indonesia kelas III.B Sekolah Dasar. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas III.B sebanyak 31 dengan jumlah peserta didik perempuan sebanyak 19 dan peserta didik laki-laki sebanyak 12. Tahap uji coba pertama atau perorangan dilakukan oleh 3 orang peserta didik. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 5 orang peserta didik. Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan dengan 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data wawancara, kevalidan, dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media, mengetahui

kevalidan dan kelayakan dari media Pop-up Digital. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Adapun tahapan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Sulastri, 2024).

Tahap awal yang dilakukan adalah tahap *Analysis* (analisis). Berdasarkan hasil observasi di kelas, ditemukan bahwa banyak peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung secara monoton, hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media. Hal ini menegaskan perlunya variasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagaimana diungkapkan oleh (Ilma Siti Salamah dkk., 2022) bahwa kurangnya minat belajar peserta didik menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Selaras dengan hal tersebut, (Khasanah & Darsinah, 2022) menegaskan bahwa minat belajar peserta didik akan meningkat apabila pembelajaran dilakukan secara lebih bervariasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis terhadap pembelajaran yang berfokus pada kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 12 Sembawa, yaitu kurikulum merdeka dengan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang masih berada pada nilai 70.

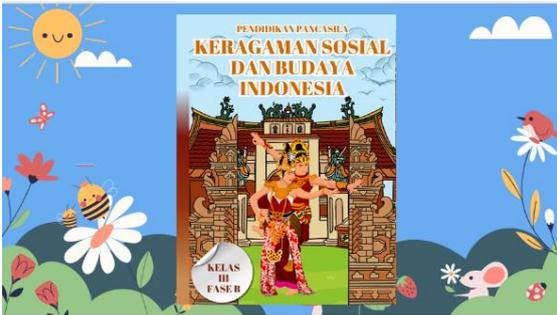
Selain observasi, peneliti juga melakukan tahap wawancara untuk mendapatkan wawasan mendalam dan mendapat berbagai informasi mengenai pendekatan yang dilakukan guru ketika mengajar di kelas (Agus, 2023). Wawancara wali kelas III.B SDN 12 Sembawa mengungkapkan bahwa pembelajaran masih sangat bergantung pada buku teks tanpa memanfaatkan media konvensional.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menggali informasi tentang

harapan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wali kelas mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat terbatas, membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Menurut (Utomo, 2023) penggunaan media pembelajaran telah membuktikan banyak manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal inilah yang mendasari pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu *Design* (rancangan) dengan memilih dua platform utama *Canva* untuk desain visual yang menarik dan *PowerPoint* untuk menambahkan animasi interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kartikasari & Rahmawati, 2022) mengungkapkan bahwa media *PowerPoint* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, *PowerPoint* dipilih karena penggunaannya yang mudah serta kemampuannya dalam menghadirkan animasi yang mendukung penyampaian materi. Hasil akhirnya adalah sebuah *Pop-Up Book* digital yang dapat digunakan di perangkat seperti laptop dan proyektor, memungkinkan peserta didik memahami keragaman sosial dan budaya Indonesia melalui kombinasi visual dan narasi.

Tahapan berikutnya yang dilakukan adalah *Development* (pengembangan) dengan penggunaan *Canva* untuk menciptakan elemen visual yang menarik, yang kemudian diekspor ke *PowerPoint*. Elemen tersebut diintegrasikan dengan efek *Pop-Up* dan navigasi interaktif, menghasilkan sebuah *Pop-Up Book* digital yang dinamis. Berikut representatif tampilan media yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Media Pop – Up Book Digital

Setelah media selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data dan validasi untuk menilai kelayakan produk. Terdapat tiga jenis instrumen pengumpulan data yaitu, lembar validasi oleh ahli materi dan media, angket respon guru dan peserta didik serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen tersebut dirancang untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan (Mukholifah dkk., 2020). Setelah media dikembangkan, tahap validasi dilakukan oleh dua ahli: ahli media dan ahli materi. (Hapsari & Zulherman, 2021) menyatakan validasi diperlukan untuk menilai kelayakan media dan mengidentifikasi kelemahannya.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi

Validasi	Skor	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Ahli media	38	40	95	Sangat Valid
Ahli materi	28	32	87.5	Sangat Valid
Jumlah	66	72	91,67	Sangat Valid

Rekapitulasi validasi seperti yang ditunjukkan tabel 1 di atas menunjukkan persentase validasi dari ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid, validasi dari ahli materi sebesar 87.5% dengan kategori sangat valid, dan jumlah kelayakan rata-rata sebesar 91,67%, menegaskan bahwa *Pop-Up Book* digital ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran Pop-Up Book digital dinyatakan layak melalui tahap validasi, maka media direvisi sesuai saran dan masukan ahli. Peneliti melanjutkan ke tahap pengaplikasian dilakukan di kelas III SD Negeri 12 Sembawa. Proses dimulai dengan pengisian angket respon oleh guru, yang menilai aspek kelayakan isi, media, dan materi menggunakan skala Guttman. Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil angket respon yang diperoleh dari wali kelas III.B dan peserta didik kelas III SD Negeri 12 Sembawa setelah dilakukan uji coba produk media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Skor	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
Guru	11	11	100	Sangat Baik
Peserta Didik (Perorangan)	30	30	100	Sangat Baik
Peserta Didik (Kelompok Kecil)	50	50	100	Sangat Baik
Jumlah	91	91	100	Sangat Baik

Hasilnya respon guru dan peserta didik seperti yang ditunjukkan table 2 di atas menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian positif terhadap media, dengan skor sempurna 11 dari 11 dan persentase 100%, kategori "Sangat Baik". Uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa, yang juga menunjukkan hasil sangat baik dengan skor total 30 dari 30, persentase 100%. Hal ini menandakan bahwa media dinilai sangat menarik dan mudah dipahami. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa, yang juga memperoleh skor 50 dari 50, dengan persentase 100%. Semua aspek penilaian, termasuk interaktivitas media dan kejelasan materi, mendapatkan nilai sempurna. Rekapitulasi hasil angket respon menunjukkan keseluruhan skor 91 dari 91,

dengan persentase 100%, yang mengindikasikan penilaian sangat positif dari guru dan peserta didik.

Tahapan terakhir dalam model pengembangan yang dipilih peneliti yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti melakukan evaluasi formatif melalui uji coba lapangan yang melibatkan 15 peserta didik. Sebelum implementasi, produk diuji melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta pengisian angket oleh guru, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.



Gambar 2. Pengisian angket

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book* digital. Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan peserta didik. *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 42, dimana 93% peserta didik mendapatkan nilai di bawah 70, mengindikasikan kebutuhan bimbingan tambahan. Setelah pembelajaran, *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 85. Seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas 70, dan tidak ada yang di bawah kategori "Cukup". Peneliti

melakukan perhitungan N-Gain dimana hasil perhitungan N-Gain mencapai 0,85, yang menunjukkan efektivitas pembelajaran yang tinggi.

Media *Pop-Up Book* digital yang dikembangkan oleh peneliti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini melalui beberapa tahap analisis serta validasi sehingga menghasilkan produk yang selanjutnya dapat diimplementasikan kepada peserta didik di kelas. Hasil menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* digital mampu menarik minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dyah Anggraini, 2023) dimana media *Pop-Up Book* digital dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Uji coba di kelas menghasilkan respon positif dari guru dan peserta didik, dengan peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media. Produk media berupa *Pop-Up Book* digital ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta efektif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu media *Pop-Up Book* digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di kelas III SD.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian mengenai "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di kelas III SD Negeri 12 Sembawa" dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* digital dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pada tahap *Analysis*, peneliti

mengidentifikasi permasalahan dan karakteristik peserta didik melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya dalam tahap *Design*, peneliti merancang media berdasarkan kebutuhan peserta didik, termasuk pemilihan materi yang relevan dan pembuatan *storyboard*. Setelah itu, pada tahap *Development*, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kevalidan media sebelum nantinya diimplementasikan kepada peserta didik. Pada tahap *Implementation*, media diujicobakan kepada peserta didik kelas III.B di SD Negeri 12 Sembawa, serta melibatkan guru dalam proses penggunaan media tersebut. Terakhir, dalam tahap *Evaluation*, peneliti mengukur keefektifan media melalui *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* digital, didapati bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor total 38 dari 40, dengan persentase kelayakan sebesar 95%, yang mengindikasikan kategori "Sangat Valid". Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan skor 28 dari 32, dengan persentase 87,5% juga dalam kategori "Sangat Valid". Rekapitulasi hasil dari kedua ahli menunjukkan total skor 66 dari 72, dengan persentase rata-rata validasi sebesar 91,67%, yang juga dinyatakan "Sangat Valid".

Media pembelajaran *Pop-Up Book* digital sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Semua aspek penilaian, termasuk kelayakan isi, media, dan materi, memperoleh skor sempurna dengan persentase 100%, baik dari respon guru maupun peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata peserta didik

adalah 42, dengan 93% di antaranya memerlukan bimbingan tambahan. Setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan menjadi 85, dengan 100% peserta didik mencapai kategori "Cukup" hingga "Baik Sekali". Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata 0,845, yang termasuk dalam kategori tinggi, mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sangat efektif. Secara keseluruhan, proses pembelajaran tidak hanya berhasil memperbaiki hasil belajar peserta didik, tetapi juga menunjukkan bahwa media ini siap diimplementasikan secara lebih luas.

Berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian untuk pengembangan produk dalam penelitian selanjutnya:

Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book* digital.

Bagi Guru

Diharapkan kepada guru untuk mulai memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif seperti *Pop-Up Book* Digital sebagai variasi dalam metode mengajar agar proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif.

Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan untuk memastikan tersedianya perangkat yang memadai karena pengintegrasian media digital dalam kurikulum juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan variasi media pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Anggaraini, D., Rohana, & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 610–619.
- Anjeliani, S., Yanti, L. D., Aisyah, S., Saputra, M. R., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 294–302.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.416>
- Dahnial, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran Ppkn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 20–30.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APengembangan>
- Di, D., & Dasar, S. (2024). *dalam mendukung mutu pembelajaran . Sehingga guru dituntut dapat mengoptimalkan mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak . Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini membutuhkan manajemen pembelajaran yang kokoh . Sebuah manajemen yang efektif bukan .* 5(1), 23–37.
- Dyah Anggraini, R. I. R. A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(Vol. 5 No. 2 (2023): Jurnal Pendidikan dan Konseling).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12517>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ilma Siti Salamah, Arya Chandra Wiguna, Devyanne Oktari, Jessica Angeline De Eloisa Tobing, & Prihantini. (2022). Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2045–2057.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Khasanah, S. U., & Darsinah. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*

- Flobamorata*, 3(1), 281–287.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.666>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Sulastri, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Model Addie Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia. *Jurnal Holistika*, 7(2), 178.
<https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.178-185>
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116.
<https://doi.org/10.32529/al-ilm.v6i1.2493>
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>