

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBANKU
UNTUK SISWA KELAS III SD**

**DEVELOPMENT OF DIGITAL POP-UP BOOK MEDIA IN PANCASILA EDUCATION
LEARNING MY RIGHTS AND OBLIGATIONS MATERIAL FOR CLASS III SD
STUDENTS**

Dhea Umara Dita¹, Dinda Yarhsal²

^{1,2} PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

dheamaradita@umnaw.ac.id, dindayarshal@umnaw.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received May 17, 2024

Revised June 16, 2024

Accepted July 15, 2024

Available online July 15, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Pop Up Book Digital,
Hak dan Kewajibanku

Keywords:

*Learning Media, Digital
Pop Up Book, My Rights
and Obligations*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pop up book digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD. Penelitian media pop up book digital materi hak dan kewajibanku menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Dissemination (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pop up book digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD. Media pop up book digital dinyatakan layak digunakan di kelas III SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 90% termasuk kedalam kategori sangat valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak).

ABSTRACT

This research aims to determine the development and feasibility of digital pop up book media in learning Pancasila education material on my rights and obligations for class III elementary school students. The digital pop up book research media regarding my rights and obligations uses the 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. This research produces a product in the form of a digital pop up book media on Pancasila education learning material on my rights and obligations for third grade elementary school students. Digital pop up book media is declared suitable for use in class III elementary school. This can be seen based on validation results by material experts, media experts, language experts and teacher responses. The results of material validation show that the average overall assessment of material experts regarding media obtained a percentage of 90%, which is in the very valid category. The results of media validation show that the average overall assessment of media experts regarding media obtained a percentage of 80%, including in the valid category. The language validation results show that the overall assessment average percentage of 80% is in the valid category. The media validation results show that the overall assessment average percentage is 98%. This percentage includes very valid criteria (very feasible).

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu mengalami era perkembangan zaman, dimana perlu pembaharuan yang mengikuti era teknologi. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya didominasi guru dapat membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran. Bidang teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya di dunia komputer dan juga penerapannya di berbagai aspek kehidupan mengharuskan kita untuk memberikan perhatian lebih. Revolusi industri 4.0 menjadi bahan pembicaraan masyarakat di berbagai dunia, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi, perlu adanya skill yang harus dimiliki. Pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan yakni: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan telah mengalami pergantian kurikulum pada tahun ini kurikulum yang diterapkan ialah kurikulum merdeka. Zakso. A (2022) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya berbasis proyek dan menawarkan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi topik secara aktif. Dikdasmen (2022) Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. implementasi kurikulum merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, merdeka dan lain-lain. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar.

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membangun bangsa Indonesia. Melalui pendidikan, siswa akan dibekali berbagai macam ilmu dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi berbagai persoalan. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Sebagai suatu sistem, terdapat saling keterkaitan antar komponen yang ada di dalam pembelajaran. Komponen dari sistem pembelajaran meliputi siswa, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, sumber-sumber belajar, dan hasil belajar. Apabila terdapat salah satu komponen dari beberapa komponen tersebut yang tidak terpenuhi, maka akan mengganggu komponen sistem pembelajaran yang lain, sehingga pendidikan menjadi kurang berhasil.

Salah satu yang diajarkan di sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berakhlak yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dewi, (2020) dimanapun manusia berada, ia mempunyai hak dan kewajiban, tidak terkecuali disekolah. Hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai sesuai konsep selaras, serasi, dan seimbang. Melalui pendidikan kewarganegaraan ini siswa mampu mengetahui apa saja hak dan kewajiban nya sebagai warga negara.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah sistem pembelajaran. Sumawarti dkk, (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut guru untuk mengembangkan dan menggunakan

berbagai sumber belajar. Guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Sukmawarti dkk., (2021) Inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 107398 Sei Rotan pada bulan februari 2023, pada pelaksanaan kurikulum merdeka terdapat kendala yang dirasakan oleh guru salah satunya permasalahan pelaksanaan pembelajaran yaitu dalam pembelajaran pendidikan pancasila, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru memberikan informasi bahwa di sekolah tersebut terdapat proyektor, tetapi belum digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa belum menggunakan media yang berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa tulisan dan gambar yang tersedia pada buku paket saja. Keterbatasan guru dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa jenuh, dan menjadikan siswa pasif. Kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran dapat menimbulkan situasi kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas maka pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *pop up book* digital sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kekurangan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak semangat selama proses pembelajaran. Karisma dkk (2020), mengungkapkan bahwa *pop up book* merupakan buku yang dapat memperlihatkan bentuk tiga dimensi ketika halamannya dibuka serta memiliki gerak yang dapat dikreasikan dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, ataupun roda. Media *pop-up book* digital merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, materi hak dan kewajibanku yang di sertai oleh penjelasannya yang menarik peserta didik. Penggunaan media *pop- up book* digital yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi.

Media *pop-up book* digital dalam penelitian ini difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk berfikir aktif khususnya dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku. Oleh karena itu, media *pop-up book* in digital dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran Pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku. Dibuat dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan pendidik. Sifat media digital *pop-up book* menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi hak dan kewajibanku tersebut. Peserta didik yang berusia sekitar 7-12 tahun dalam usia pemikirannya masih abstrak dan semata-mata simbolik juga dimungkinkan. Karakteristik peserta didik yang menyukai gambar atau simbol mengindikasikan bahwa secara alamiah mereka menyukai buku bergambar dan berwarna layaknya media *pop-up book* digital

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa *pop up book* digital dapat diberikan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan pancasila pada siswa kelas III. Keunggulan media *pop up book* digital yang dikembangkan yaitu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menyediakan berbagai lingkungan belajar yang

menyenangkan bagi siswa. *pop up book* digital dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, karena *pop up book* digital memberikan penjelasan dan contoh yang dapat diikuti siswa.

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian yaitu pengembangan R&D (*Research and Development*). Pengembangan media *pop up book* digital materi hak dan kewajibanku menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 28 siswa dengan 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah media *pop up book* digital mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku yang akan dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data proses pengembangan media *pop up book* berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Dengan menggunakan skala likert untuk mengukur pendapat validator yaitu doesn terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk kelayakan validasi.

Perhitungan presentase data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

n = Jumlah skor maksimal

$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
--

HASIL PENELITIAN

Desain pada penelitian yaitu pengembangan R&D (*Research and Development*). Pengembangan media *pop up book* digital materi hak dan kewajibanku menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD.

Media *pop-up book* digital merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, materi hak dan kewajibanku yang di sertai oleh penjelasannya yang menarik peserta didik. Penggunaan media *pop up book* digital yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

Define (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara membuat media *pop up book digital* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan di dalam media *pop up book digital* memiliki keunggulan yaitu selain menarik, siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media *pop up book digital* untuk interaktif yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung dan memberikan pengalaman belajar yang secara nyata dan berbeda dari sebelumnya.

4.1.2 Design (Perancangan)

Tahap desain ini merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan.

- a. Pemilihan Media
- b. Pemilihan Format
- c. Rancangan Awal



Gambar 1. Cover

4Development (Pengembangan Produk)

Media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan di validasi oleh para ahli media dan ahli materi yang berkompeten untuk menilai media *Pop Up Book Digital* Pada Pembelajaran Pendidikan pancasila materi Hak dan Kewajibanku, untuk memberikan saran dan masukkan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media.

Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni Bapak Rahmat Kartolo, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada tanggal 14 Juni 2024. Dapat dilihat pada lampiran 1. Hasil validasi materi yang terbagi ke dalam 5 aspek yaitu Kesesuaian Materi dengan KD, Keakuratan Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa.

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 90%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD materi hak dan kewajibanku.

a. Data Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Ibu Dr. Cut Latifah Zahari, M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 12 Juni 2024. Dapat dilihat pada lampiran 2. Hasil validasi media yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu Fungsi Edukatif, Visual Media, dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Menggunakan Media.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD materi Hak dan Kewajibanku.

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{40}{50} \times 100\%$$

b. Data Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi bahasa. Ahli media yakni Bapak Prof. Dr. Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 24 Juni 2024. Dapat dilihat pada lampiran 4. Hasil validasi media yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu tampilan bahasa dan tampilan kalimat.

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{40}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD materi Hak dan Kewajibanku.

c. Data Validasi Respon Guru

Respon guru berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi materi dan pembelajaran. Ahli media yakni Ibu Erica, S.Pd. selaku guru kelas III UPT SDN

067775 Medan Johor. Validasi dilakukan pada 20 Juni 2024. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran 3. Hasil validasi respon guru yang terbagi ke dalam 5 aspek yaitu Kesesuaian Materi dengan KD, Keakuratan Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{49}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD materi Hak dan Kewajibanku.

Dissemination (Penyebaran)

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD. Media disebarluaskan dengan cara memberikan salinan PPT, PDF maupun video kepada individu, kelompok, guru maupun dosen.

Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan materi hak dan kewajibanku yang dikemas dalam bentuk *Pop Up Book* Digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD. Media *Pop Up Book* Digital yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Sebagaimana dijelaskan sukardi (2010:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.”

Pembahasan hasil validitas (kelayakan) media *Pop Up Book* Digital

a) Validasi Ahli Materi

Pada hasil validitas (kelayakan) penilaian terhadap media dari segi isi materi terdapat 5 aspek yaitu Kesesuaian Materi dengan KD, Keakuratan Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa. adalah sebagai berikut :

1) Kesesuaian Materi dengan KD

1. Materi hak dan kewajibanku sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator mendapatkan skor “4” kategori valid
2. Materi hak dan kewajibanku sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

2) Keakuratan Materi

3. Kebenaran isi materi hak dan kewajibanku sesuai dengan kurikulum mendapatkan skor “4” kategori valid

3) Kemutakhiran Materi

4. Media *pop up book* digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

5. Kemudahan siswa dalam memahami materi hak dan kewajibanku mendapatkan skor “4” kategori valid
6. Keruntutan materi materi hak dan kewajibanku sesuai dengan alur pikir peserta didik mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik

7. Materi hak dan kewajibanku pada media *pop up book* digital sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapatkan skor “5” kategori sangat valid
8. Materi pada media menarik untuk peserta didik mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

5) Tampilan dan Bahasa.

9. Tampilan gambar pada media sesuai dengan materi mendapatkan skor “4” kategori valid
10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 90%.

b) Validasi Ahli Media

Penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran terdapat 3 aspek yaitu Fungsi Edukatif, Visual Media, dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Menggunakan Media adalah sebagai berikut :

1) Fungsi Edukatif

1. Media *pop up book* digital membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit mendapatkan skor “4” kategori valid
2. Media *pop up book* digital meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan skor “4” kategori valid
3. Media *pop up book* digital menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain mendapatkan skor “5” kategori sangat valid
4. Media *pop up book* digital menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan mendapatkan skor “5” kategori cukup valid

2) Visual Media

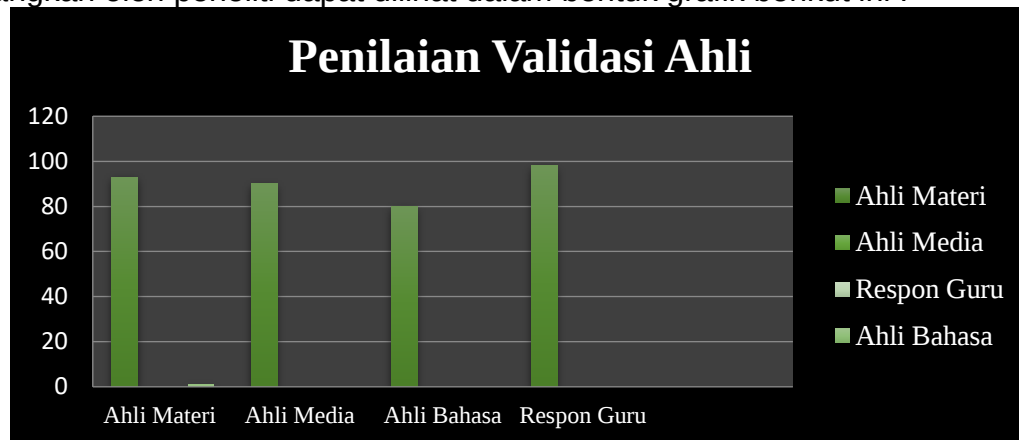
5. Pemilihan warna *background Pop up book* digital pembelajaran sesuai mendapatkan skor “3” kategori sangat valid
6. Kesesuaian pemilihan *Font* (huruf) pada media *Pop up book* digital mendapatkan skor “5” kategori sangat valid
7. Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar) mendapatkan skor “3” kategori sangat valid
8. Pemilihan gambar pada media *Pop up book* digital pembelajaran Pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku mendapatkan skor “4” kategori valid

3) Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Media

9. Kemudahan penggunaan media membuat siswa aktif dalam pembelajaran mendapatkan skor “4” kategori valid
10. Media *pop up book* digital menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar mendapatkan skor “4” kategori valid

Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80%.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran *pop up book* digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut ini :



Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *pop up book* digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku untuk siswa kelas III SD. Media *pop up book* digital dinyatakan layak digunakan di kelas III SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru.
2. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 90% termasuk kedalam kategori sangat valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak)

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutoris Nurani Sejati.
- Dasopang, S & Umar Darwis. (2023). Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- Dewi, N. P. C. P. (2020). Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar Pendidikan Pancasila Dan Pancasila (1st ed.; I. M. Sedana, ed.). Bali: Nilacakra.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Karisma, K.E., Margunayasa G., Tri Prasasti, P.A. (2020). “Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 4, (2), h. 123
- Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. (2022). *Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V*. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 No 1. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- Shoffa, S., Holisin, iis, Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Agrabana Media.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo. dkk. (2023). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)* Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami’atul Qamar Tanjung Morawa*. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.