

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi di Indonesia terbilang sangat pesat. Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi segala bidang kehidupan. Kemajuan teknologi, informasi, dan untuk membantu memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam bidang pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan juga dapat menunjang pembelajaran yang inovatif dengan alat - alat teknologi yang digunakan dan dimanfaatkan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuanta dalam (Maulifia et al., 2024) bahwa evolusi teknologi secara signifikan berdampak pada bidang pendidikan, terutama pada media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang didorong dan diciptakan oleh kemajuan teknologi telah semakin inovatif dan beragam seiring berjalannya waktu. Pada era digital peranan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu seorang pendidik didalam mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Dwiqi et al., 2020). Dalam konteks media pembelajaran di pendidikan penting bagi sistem pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan belajar. Sejalan dengan itu, penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menjadi respons nyata terhadap tantangan pendidikan.

Kurikulum merupakan kerangka dasar yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan. Kurikulum mencakup berbagai macam aspek yang meliputi mata pelajaran, sistem pembelajaran, dan teknik dalam pelaksanaan penilaian terhadap siswa. Pada tahun ajaran baru 2022/2023, sekolah dasar menerapkan kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka dilaksanakan secara bertahap dan mengikuti kebijakan sekolah masing-masing. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada siswa untuk memperoleh sumber belajar secara mandiri, aktif, dan kreatif (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Selain itu, kurikulum ini mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpihak pada kebutuhan belajar siswa. Dalam kajian yang dilakukan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek (2024), Kurikulum Merdeka memiliki karakteristik utama yaitu berbasis kompetensi, memberi keleluasaan dalam implementasi, dan menekankan pada pembelajaran yang bermakna. Kurikulum ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menguasai konten akademik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta berkomunikasi secara efektif (Riyani et al., 2023). Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka mendorong guru untuk menyusun aktivitas yang dekat dengan kehidupan nyata siswa.

Salah satu aspek penting dari Kurikulum Merdeka adalah integrasinya dengan Profil Pelajar Pancasila, yang menjadi arah pembangunan karakter dalam sistem pendidikan Indonesia. Menurut Widyastuti (2022), Profil Pelajar Pancasila mencerminkan enam dimensi utama yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Nilai-nilai tersebut berakar kuat pada ideologi Pancasila sebagai dasar negara. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang bermakna. Sebagaimana dijelaskan oleh Susilawati et al. (2021), integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran diwujudkan melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang memberi pengalaman belajar langsung untuk menanamkan nilai kebangsaan, tanggung jawab sosial, dan karakter yang kuat dalam penanaman nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran di tingkat dasar.

Pembelajaran Pancasila khususnya pada tingkat dasar mempunyai arti penting bagi peserta didik, yaitu berkembangnya masyarakat yang paham serta dapat mewujudkan hak dan tanggung jawab sebagai masyarakat Indonesia yang cerdas, berpengetahuan serta memiliki karakter berdasarkan pedoman yang diberikan pada tahun tersebut menurut (Worang & Jacobus, 2024), Landasan dan ideologi Indonesia berakar pada Pancasila yang menjadi landasan pembangunan negaa menuju keadilan dan kesejahteraan. Sebagai landasan negara, nilai yang ada pada Pancasila perlu dijalankan pada kehidupan bangsa dan negara untuk mencapai bangsa yang makmur dan adil. Nilai yang ada pada Pancasila ialah

nilai ketuhanan, persatuan, kemanusiaan, demokrasi serta keadilan. Nilainya ini menjadi dasar kehidupan bangsa dan negara.

Menurut Rohman (2021), Pendidikan Pancasila sangat penting sebagai alat untuk mengembangkan kecakapan hidup abad ke-21 yang berpijak pada karakter bangsa. Melalui pembelajaran Pancasila, peserta didik tidak hanya memahami makna simbolik atau teks, tetapi juga dituntun untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam pengambilan keputusan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bahkan, pada era globalisasi dan arus informasi digital seperti saat ini, Pendidikan Pancasila berperan dalam memperkuat identitas nasional dan mencegah disorientasi nilai pada generasi muda. Selain itu, berdasarkan kajian oleh Suyahmo dan Nurfuadah (2022), pembelajaran Pancasila dapat menjadi wahana untuk membentuk integritas pribadi dan sosial peserta didik, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga bijak dalam bersikap dan bertindak sebagai bagian dari warga negara yang demokratis. Pancasila memegang peran yang sangat esensial dalam sistem pendidikan nasional, tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan normatif, tetapi sebagai instrumen strategis untuk membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. Nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya tidak seharusnya diajarkan sekadar sebagai hafalan kognitif, melainkan perlu diinternalisasi secara mendalam sebagai pedoman hidup yang tertanam secara reflektif, berkelanjutan, dan terimplementasi dalam sikap serta perilaku sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai warga negara. Tanpa dukungan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan transformatif, proses pendidikan pancasila berisiko kehilangan esensi edukatifnya

dan tereduksi menjadi aktivitas seremonial semata yang tidak menghasilkan pemahaman dan bermakna dalam realitas kehidupan sosial.

Menurut Fadhila dan Najicha (2021), pemahaman terhadap Pancasila di Indonesia saat ini masih sering terbatas pada aspek simbolik dan formal, yaitu sekadar dipandang sebagai dokumen resmi negara yang harus dihafalkan dan diakui keberadaannya. Pemaknaan semacam ini cenderung bersifat tekstual dan normatif, sehingga tidak menyentuh dimensi praksis dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, masyarakat khususnya generasi muda belum sepenuhnya menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup yang konkret dalam sikap dan perilaku sosial. Hal ini mencerminkan lemahnya internalisasi nilai-nilai esensial Pancasila, seperti toleransi, keadilan, dan persatuan dalam tataran praktik sosial. Proses pendidikan di banyak satuan pendidikan masih belum optimal dalam menghadirkan pembelajaran yang bersifat kontekstual, partisipatif, dan transformatif. Menurut Yamin (2020), kegagalan internalisasi nilai Pancasila dalam pendidikan disebabkan oleh dominasi pendekatan pembelajaran yang bersifat normatif-informatif, tanpa menyentuh dimensi afektif dan aksi nyata dalam kehidupan siswa. Pendekatan yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, tanpa mendorong siswa untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan nilai-nilai Pancasila cenderung diposisikan sebagai konsep teoritis yang terpisah dari realitas sosial, bukan sebagai landasan moral yang hidup dan menyatu dalam pembentukan karakter peserta didik. Kondisi ini diperkuat oleh laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) yang menunjukkan bahwa sekitar 78% siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai Pancasila apabila pembelajaran

hanya dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks semata. Temuan ini menegaskan bahwa rendahnya pemahaman terhadap Pancasila merupakan persoalan nasional yang sistemik, bukan hanya bersifat lokal atau individual.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024) di salah satu sekolah dasar menunjukkan fakta bahwa pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru (Teacher Center) dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah dan menjadikan buku paket peserta didik sebagai media ajar, sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif, dan cenderung mudah bosan selama pengalaman belajar mereka di kelas. Sejalan dengan temuan tersebut, menurut Huda (2022), model pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru tidak mampu memberikan ruang eksplorasi dan pengalaman otentik bagi siswa dalam memahami nilai-nilai sosial dan moral. Ia menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang dialogis dan interaktif agar peserta didik dapat mengembangkan makna personal terhadap materi yang dipelajarinya, terutama dalam pendidikan karakter seperti Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, Susanti dan Kurniawati (2021) juga menyoroti bahwa dominasi metode ceramah dalam pembelajaran di sekolah dasar membuat siswa kurang mampu menginternalisasi nilai-nilai luhur karena mereka hanya terlibat secara kognitif, bukan secara emosional dan sosial.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 18 Maret 2025 pukul 09.30 WITA di kelas III SD Negeri 1 Paket Agung menunjukkan secara nyata bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab satu arah tanpa melibatkan siswa

dalam aktivitas yang interaktif atau kolaboratif. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias. Dari total 27 siswa yang hadir, sekitar 10 siswa tidak menunjukkan respons aktif terhadap pertanyaan guru, bahkan tampak kebingungan saat diminta menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Situasi tersebut mencerminkan kurangnya pemahaman terhadap materi, serta menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan belum efektif menjangkau seluruh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada saat observasi hanyalah tampilan PowerPoint dan aplikasi kuis digital yang bersifat satu arah. Tidak ada aktivitas yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, atau merefleksikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Pembelajaran berlangsung linier dan monoton, tanpa variasi aktivitas yang mampu menstimulasi daya pikir, rasa ingin tahu, atau koneksi emosional siswa terhadap isi materi. Padahal, nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi membutuhkan pendekatan yang bersifat aplikatif agar dapat dipahami secara utuh oleh siswa sekolah dasar.

Tabel 1.1
Rata -Rata Mata Pelajaran Kelas III

(Sumber: Wali Kelas III di Sd Negeri 1 Paket Agung)

NO	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	78
2	Pendidikan Pancasila	74
3	Bahasa Indonesia	79
4	Matematika	77
5	IPAS	77
6	Seni Rupa	80
7	PJOK	91
8	Bahasa Inggris	76
9	Bahasa Bali	80

Keterangan dari hasil wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa memang

terlihat kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Ia mengakui bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, dan sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah serta tanya jawab dasar. Guru juga menambahkan bahwa beberapa siswa kerap menunjukkan tanda-tanda kejenuhan, seperti tidak fokus saat mendengarkan, bermain dengan alat tulis, atau mengalihkan perhatian ke luar kelas. Guru menyampaikan bahwa sekolah memiliki fasilitas pendukung teknologi yang memadai, seperti 15 unit Chromebook, 7 laptop, 7 komputer, 2 sound system aktif, dan jaringan Wi-Fi yang stabil. Namun, fasilitas tersebut belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena keterbatasan media pembelajaran yang relevan serta belum tersedianya pelatihan khusus dalam pengintegrasian teknologi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fakta-fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur dengan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan bermakna. Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik didorong untuk merancang pembelajaran yang berdiferensiasi dan menyenangkan, dengan memanfaatkan sumber belajar yang beragam dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Temuan dari hasil observasi dan wawancara secara keseluruhan menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara potensi sumber daya teknologi yang tersedia dengan pelaksanaan pembelajaran yang aktual di kelas. Strategi pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara utuh, terlebih untuk materi Pancasila yang menuntut pemahaman nilai melalui pengalaman langsung. Hal ini

menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan belum sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan berdiferensiasi sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukasi. Media ini dirancang untuk menggabungkan tampilan visual yang menarik, keterlibatan aktif siswa, serta pembelajaran melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan perangkat digital yang sudah tersedia di sekolah, media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan cara belajar siswa sekolah dasar.

Pemilihan media pop-up book digital terintegrasi dengan game edukatif dalam media ini dipilih karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menyentuh aspek visual, kinestetik, dan emosional siswa melalui tampilan dua dimensi yang menarik, narasi, animasi, serta aktivitas bermain. Penggabungan antara elemen pop-up digital dan game edukasi memberikan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan, yang sangat penting dalam proses internalisasi nilai-nilai Pancasila. Selain itu, media ini relevan dengan karakteristik siswa kelas III SD yang berada dalam tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan visual dan pengalaman langsung dalam memahami konsep. Dengan memanfaatkan infrastruktur teknologi yang telah tersedia di sekolah, media ini juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih kontekstual dan fleksibel, baik secara individu maupun kolaboratif. Oleh karena itu, Pop-Up Book Digital berbasis game edukatif dipilih sebagai solusi inovatif untuk menjawab

tantangan pembelajaran Pancasila yang selama ini masih bersifat konvensional dan kurang menyentuh makna nilai secara menyeluruh. dalam penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Susanto, dan Prasetya (2024) yang mengembangkan media *Pop-Up Book Digital berbasis game edukasi* pada materi Hakikat NKRI untuk siswa kelas IV SD. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media yang mampu menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara menarik dan tidak membosankan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dirancang berhasil mendapatkan validasi tinggi dari para ahli, baik dari sisi isi, desain, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mukhoerrunnissa et al., 2024). Penggunaan media Pop-Up Book Digital dapat meningkatkan retensi siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Visualisasi interaktif yang ditawarkan oleh Pop-Up Book Digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami hubungan antara konsep-konsep dalam Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, integrasi game edukasi dalam media Pop-Up Book Digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penyelenggaraan pendidikan tentunya berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU) Nomor tentang Sistem Pendidikan Nasional. Penyelenggaraan pendidikan nasional harus mampu meningkatkan, memperluas, dan memantapkan pengkajian dan pengamalan Pancasila. Menurut (Prabawa & Restami, 2022) penggunaan elemen multimedia interaktif dalam pembelajaran dasar dapat meningkatkan perhatian, retensi, dan motivasi belajar siswa. Terutama pada siswa usia SD yang membutuhkan stimulus visual dan kinestetik dalam memahami materi abstrak.

Media pembelajaran Pop Up Book digital menampilkan gambar dan warna yang menarik, serta didukung dengan tulisan yang relevan. Media pembelajaran Pop Up Book digital dapat digunakan dalam berbagai muatan pelajaran dan dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, salah satunya yaitu pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sekarsari dan Maharani (2025) berjudul “Pengembangan Media Pop-Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Kelas III SDN 12 Sembawa”, peneliti mengembangkan media digital interaktif berbasis Pop-Up Book untuk menyampaikan materi Pancasila dengan pendekatan visual dan naratif. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan subjek uji coba sebanyak 15 siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Visualisasi yang menarik dan fitur interaktif pada media mendorong siswa lebih fokus, antusias, dan mudah memahami isi materi. Guru juga mengakui bahwa media ini membantu menyampaikan nilai-nilai keberagaman sosial dan budaya secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Oleh karena itu, Pop-Up Book Digital dinilai layak sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung pendekatan aktif dan kontekstual dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahwa Peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pop-Up Book Digital yang Terintegrasi dengan Game Edukatif guna meningkatkan pemahaman Pancasila pada siswa kelas III SD. Media

ini dirancang agar lebih menarik dengan menyajikan animasi, lagu dan visual yang sesuai dengan materi Pancasila. Selain itu, game edukatif yang disertakan akan membantu memperjelas konsep Pancasila secara lebih interaktif dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa terhadap nilai-nilai Pancasila akibat pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang kontekstual
- 2) Pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang tidak optimal: (Meski tersedia fasilitas, kesiapan guru dan keterbatasan waktu penggunaan alat masih menjadi kendala dalam pelaksanaan media berbasis digital)
- 3) Belum tersedianya media pembelajaran yang valid dan efektif untuk mendukung pemahaman konsep Pancasila secara menyenangkan melalui pendekatan kontekstual dan digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukatif, yang dirancang untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa terhadap nilai-nilai Pancasila akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang kontekstual siswa kelas III sekolah dasar terhadap nilai-nilai Pancasila. Fokus utama terletak pada

pemahaman terhadap konsep dasar Pancasila, seperti makna dan penerapan sila-sila dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukasi pada pembelajaran pancasila kelas Ill SD Negeri 1 Paket Agung?
- 2) Bagaimanakah validitas produk media pembelajaran Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukasi pada pembelajaran pancasila kelas Ill SD Negeri 1 Paket Agung ?
- 3) Bagaimana kepraktisan dari penggunaan Media Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar pancasila siswa kelas Ill SD Negeri 1 Paket Agung ?
- 4) Bagaimana efektivitas penggunaan media Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar pancasila siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Mengembangkan media pop-up book digital yang terintegrasi dengan game edukatif sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila pada siswa kelas 3 SD.
- 2) Menguji Validitas produk media pop-up book Digital yang terintegrasi dengan game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila pada siswa kelas 3 SD

- 3) Mengevaluasi Kepraktisan Penggunaan: Menilai kepraktisan penggunaan media pop-up book digital yang terintegrasi dengan game edukasi dalam hasil belajar pembelajaran pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 1 Paket Agung
- 4) Menganalisis efektivitas penggunaan media pop-up book digital yang terintegrasi dengan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap nilai-nilai Pancasila

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu di bidang Teknologi Pendidikan, khususnya dalam lima kawasan utama, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Penelitian ini memperkuat penerapan integrasi game edukasi ke dalam media *pop-up book* digital yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus memperkaya kajian empiris terkait efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi internal siswa di jenjang sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas III dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran interaktif yang berbasis permainan (*game-based*

learning). Siswa juga didorong untuk meningkatkan fokus, kemampuan berpikir logis, serta internalisasi nilai-nilai karakter dasar negara dalam kehidupan sehari-hari.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan (*joyful learning*), dan efektif. Guru memperoleh media pembelajaran digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik psikologi anak usia sekolah dasar bawah, sehingga lebih mudah memfasilitasi proses belajar, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memaksimalkan penggunaan fasilitas teknologi (seperti Chromebook) di kelas.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan berharga bagi kepala sekolah dalam mengelola, memfasilitasi, dan mendukung penuh pengembangan perangkat pembelajaran interaktif berbasis digital di lingkungan sekolah. Selain itu, produk teknologi pendidikan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendongkrak mutu mutu pembelajaran sekolah melalui pemanfaatan serta optimalisasi sarana prasarana digital yang telah tersedia.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah dan pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital interaktif sejenis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau bidang

materi lainnya di sekolah dasar. Proses pengembangan prosedural berbasis model ADDIE serta pengondisian integrasi kuis game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat dijadikan acuan metodologis yang valid dalam pengembangan produk serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Pop-Up Book Digital yang terintegrasi dengan game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD terhadap nilai-nilai Pancasila. Media ini berbentuk digital interaktif yang dapat diakses melalui laptop, tablet, atau smartphone, dengan animasi pop-up dua dimensi yang menarik serta navigasi yang mudah digunakan.
- 2) Kontennya dikemas dalam bahasa sederhana dengan ilustrasi berwarna, serta dilengkapi dengan cerita interaktif yang memperjelas konsep Pancasila. Integrasi game edukatif, seperti kuis dan tebak gambar bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Fitur tambahan meliputi animasi, efek visual, serta latihan soal interaktif dengan umpan balik otomatis.
- 3) Media ini dapat digunakan secara offline maupun online, memungkinkan siswa belajar mandiri atau dengan bimbingan guru dan orang tua. Selain itu, tersedia panduan penggunaan untuk guru serta fitur monitoring hasil belajar siswa. Dengan spesifikasi ini, produk diharapkan menjadikan pembelajaran Pancasila lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Asumsi Pengembangan

- 1) Siswa kelas III SD dianggap sudah memiliki keterampilan dasar dalam membaca serta mampu memahami konsep sederhana melalui visual dan interaksi digital. Selain itu, mereka memiliki akses ke perangkat teknologi seperti tablet atau smartphone yang memungkinkan mereka menggunakan media ini baik di sekolah maupun di rumah.
- 2) Media Pop-Up Book Digital ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi Pancasila secara lebih interaktif. Dengan fitur game edukatif dan elemen pop-up digital, siswa dapat mengulang materi secara mandiri hingga benar-benar memahaminya, menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan individu.
- 3) Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan tampilan visual menarik, animasi, serta permainan edukatif yang interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami nilai-nilai Pancasila.

b) Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media ini dikembangkan khusus untuk siswa kelas III SD pada mata pelajaran Pancasila oleh karena itu, produk ini belum tentu dapat diterapkan secara langsung pada jenjang kelas lain atau mata pelajaran lain tanpa adanya adaptasi dan penyesuaian.
- 2) Pengembangan media ini berfokus pada integrasi konsep pop-up digital dengan game edukatif. Hal ini membuat cakupan pembelajaran masih terbatas pada konsep visual dan interaktif, sementara aspek lain seperti

diskusi kelompok atau eksplorasi langsung di lingkungan sekitar belum sepenuhnya terakomodasi.

- 3) Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang membutuhkan waktu dan sumber daya yang cukup besar. Keterbatasan dalam hal waktu, tenaga, dan teknologi dapat mempengaruhi efektivitas implementasi serta evaluasi produk dalam skala yang lebih luas.

1.9 Definisi Istilah

Pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi alat bantu belajar yang inovatif, dalam hal ini Pop-Up Book Digital terintegrasi dengan game edukatif, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pancasila.

1) Pop-Up Book Digital

Pop-Up Book Digital adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan visual interaktif dalam bentuk dua dimensi (2D) untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih menarik dan mendalam.

2) Game Edukatif

Game edukatif adalah permainan berbasis digital yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

3) Hasil Belajar Pancasila

Pemahaman Pancasila mengacu pada kemampuan siswa dalam memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila, seperti ketuhanan,

kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, dalam kehidupan sehari-hari.

4) Media Pop-Up Book Digital terintegrasi Game Edukasi

Media pop-up book digital yang terintegrasi dengan game edukasi merupakan inovasi dalam pembelajaran yang memadukan visualisasi animatif dengan interaktivitas digital. Pendekatan ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui aktivitas edukatif, sehingga efektif digunakan dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar

