

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2017). *Statistik inferensial untuk pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfiah, N., Aranah, S. N., & Asmiarti, M. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III SD N 1 Pardasuka Timur Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 420–424.
- Ani, D. A., dkk. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Apriani, P. E., Giri, I. M. A., & Primayana, K. H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4, 1–12.
- Apriliawan, K. E., Parmiti, D. P., & Yudiana, K. (2025). *Pop-Up Book Learning Media Assisted by Augmented Reality to Increase Reading Interest in the Concept of Hindu Kingdoms in the Archipelago*. 8(2), 394–403.
- Aisyah, A., & Dahnil, 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(Special Issue 1), 19–30.
- Arifin, Z., Zainuddin, M., & Rahman, A. (2021). Hambatan komunikasi verbal dan penggunaan media konkret dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Elemen*, 7(2), 245–256.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (ed. ke-2). Bumi Aksara.
- Astawan, I. G., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA TOPIK BILANGAN BULAT KELAS VI SEKOLAH DASAR Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. 11, 1–9
- Astria, R., & Aeni, K. (2025). Pengembangan media Pop-Up Book digital berbasis model PBL untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar
- Ayuningtyas, F. I., & Widodo, S. T. (2026). *Jurnal Prima Edukasia*, 14 (1), 73-85 Development of digital pop-up book Pancasila education to improve learning outcomes. 14(1), 73–85.
- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufik, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10.
- Bhughe, K. I. (2022). PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. 19 (September), 113–125.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41.
- Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). Student-centred digital game – based learning : a conceptual framework and survey of the state of the art.

- Dewi, K. A., & Saputra, M. R. (2023). Analisis kepraktisan media pembelajaran digital interaktif berbasis penceritaan visual untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 74–85. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.49231>
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi media pembelajaran: Video pembelajaran berbasis animasi meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149-157.
- Diah Masturah, E., dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA kelas III SD. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20231>
- Dwiqi, G. C. S., dkk. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–42. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Endah, N. (2022). Kontradiksi E-Learning : Perubahan Relasi Intersubjektif Antara Guru Dan Siswa The Contradiction of E-Learning : Intersubjective Relation Changes Between Teacher and Student. 19(1).
- Fakurulloh, Y. A. (2022). Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Peran Pendidikan Pancasila dalam Membangun Karakter Peserta Didik. 2(1), 15–20.
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan media pop-up book digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika. *Jurnal PGSD*, 1(3), 10–18. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). *Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 3, 1–10.
- Febriani, F., Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). “Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 57–66.
- Gumilang, T., & Anwar, D. (2024). Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer. 4(1), 290–300.
- Handayani, T., Nugroho, S., & Rahayu, M. (2023). Validitas materi berbasis kearifan lokal dan nilai kebangsaan dalam media digital sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 112–125. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i2.23412>
- Haq, R. (2022). Pancasila sebagai ideologi dan karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 50–56.
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Indah, B. P. (2022). *Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran*. 3(1).
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5

- Cuaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.
- Janah, A. M. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 4756–4767.
- Kusuma, J. W., dkk. (2023). *Dimensi media pembelajaran*. UNY Press. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Lestari, P., Handayani, S., & Nugroho, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap keterlibatan aktif siswa di kelas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 89–102. <https://doi.org/10.31800/jtp.v12i1.4582>
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 212–221.
- Maulifia, R. R., dkk. (2024). Pengembangan pop-up book digital untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1597–1605. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1259>
- Mayer, R. E. (2024). *The cognitive theory of multimedia learning* (ed. ke-3). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894331>
- Mukhoerrunnissa, T. K., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran pop-up book digital tentang penerapan peran Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634–1644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449>
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. 2(2024).
- Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2020). Memperkuat kesadaran bela negara dengan nilai-nilai Pancasila dalam perspektif kekinian. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i3.28600>
- Nafiah, F. (2021). *Pengaruh pop-up book terhadap penguasaan mufradat* [Skripsi, IAIN Kudus]. Repositori Institusi IAIN Kudus.
- Nisauryasyidah, I., dkk. (2021). Penggunaan media Wordwall saat pandemi pada pelajaran seni budaya. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 254–261. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31485>
- Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2020). Development of e-content using segmentation principles with e-assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ICTES 2020)*, 215–222. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.218>
- Pitaloka, D. L., Dimyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>

- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2021). Efektivitas konten digital di SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.41218>
- Pratama, A. R., Setiawan, B., & Kusuma, W. (2023). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1745–1754. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5210>
- Prawiyogi, A. G., dkk. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Putri, R. S. Y., dkk. (2024). Media pop-up book digital sebagai media pembelajaran IPAS di SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5640–5650.
- Ramadhani, A. F., & Setiawan, I. (2022). Pengembangan instrumen penilaian desain instruksional pada media pembelajaran interaktif berbasis web. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Rofiah, N. H., Dewi, R., History, A., & Link, A. (2024). *Learning media using Pop-up Book “ Variety of traditional houses in Indonesia ” as alternative media in Pancasila Education for primary*. 21(1), 116–126.
- Samsidar, S. (2022). *Pengembangan media pop-up book digital pada materi dongeng untuk siswa kelas III* [Skripsi, UIN Ar-Raniry]. Repositori Institusi UIN Ar-Raniry.
- Sridadi, T. W. (2018.). Penerapan Metode Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sumur Bantu 08 Pagi Jakarta Pusat
- 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*. 7(2), 244–252.
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-book berdasarkan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74.
- Suartama, I. K. (2023). Desain gamifikasi dalam pembelajaran online. Dalam *Potensi Keberlanjutan Pembelajaran Jilid 4*. Elang Emas – Undiksha.
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178 /ijiet.2022.12.10.1718>.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. (2015). *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudatha, I. G. W., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2020). Desain Pesan Pembelajaran. Pengembangan konten berbasis media interaktif sekolah dasar. Undiksha Press.
- Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Monopoly media: Efforts to increase the activity of elementary school students in learning animal movement organs. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 254–262.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., & Tegeh, I. M. (2021). Independent learning through interactive multimedia based on problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244–253.

- Suryani, N., Achsan, L., & Purwanto, E. (2022). Strategi visualisasi materi abstrak menggunakan media interaktif pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 312–324. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2189>
- Syahrir, M., Mutiara, I. A., Makassar, U. M., Artikel, I., Inkuiri, S., Education, C., Orientasi, T., Masalah, T. M., Hipotesis, M., Data, T. M., Menguji, T., & Pendirian, T. (2021). *Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Siri' na Pacce melalui Strategi Inkuiri pada Pembelajaran PPKn SMA*. 33(1).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pengembangan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16–26. [://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145](https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo, T., Saputra, H., & Utami, R. D. (2024). Pengembangan media visual tiga dimensi tiruan terintegrasi aktivitas permainan untuk siswa sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 29(1), 55–67. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.6112>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik bermuatan karakter pada materi siklus air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Worang, T. J., & Jacobus, S. N. H. (2024). Pengembangan media big book “Garuda Pancasila”. *Journal on Education*, 6(4), 22041–22056. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6325>
- Wulandari, K. W., dkk. (2024). Pengembangan media pop-up book digital berbasis game edukasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiyatuna*, 9(1), 17–37.