

Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Digital pada Materi Sejarah Kelahiran Pancasila Kelas V SD Negeri Jombang 2 Jombang

Development of Digital Lapbook Learning Media on the History of the Birth of Pancasila for Fifth-Grade Students of SD Negeri Jombang 2 Jombang

Moch. Ferdy Okta Yuan Nugraha^{1*}, Frans Aditia Wiguna², Aprilia Dwi Handayani³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

ferdyoktaa@gmail.com¹, frans@unpkediri.ac.id², apriadiadwi@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Kelahiran Pancasila di SD Negeri Jombang 2 Jombang yang masih didominasi metode ceramah sehingga pemanfaatan teknologi belum optimal dan motivasi belajar siswa masih rendah. Belum tersedia pula media pembelajaran digital yang mengintegrasikan materi, aktivitas interaktif, permainan edukatif, dan evaluasi dalam satu platform. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Lapbook Digital pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas V, terdiri atas 8 siswa pada uji coba skala terbatas dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 92,7% (sangat valid), tingkat kepraktisan sebesar 93,5% (sangat praktis), dan tingkat keefektifan sebesar 86,6% dengan ketuntasan klasikal 100% (sangat efektif). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Lapbook Digital valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: lapbook digital, media pembelajaran, sejarah kelahiran Pancasila, model ADDIE, sekolah dasar

Abstract

This research was motivated by the teaching of the History of the Birth of Pancasila in Civics Education at SD Negeri Jombang 2 Jombang, which was still dominated by the lecture method so that technology utilization was not yet optimal and student learning motivation remained low. A digital learning medium that integrates materials, interactive activities, educational games, and evaluation in a single platform was also not yet available. This study aims to describe the validity, practicality, and effectiveness of the Digital Lapbook learning medium on the History of the Birth of Pancasila for fifth-grade students. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 28 fifth-grade students, consisting of 8 students in the limited-scale trial and 20 students in the wide-scale trial. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the medium obtained a validity level of 92.7% (very valid), a practicality level of 93.5% (very practical), and an effectiveness level of 86.6% with 100% classical mastery (very effective). Based on these results, it can be concluded that the Digital Lapbook learning medium is valid, practical, and effective for use as a learning medium on the History of the Birth of Pancasila for fifth-grade elementary school students.

Keywords: digital lapbook, learning media, history of the birth of Pancasila, ADDIE model, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi tahap awal yang menentukan arah perkembangan generasi penerus bangsa. Siswa tidak hanya diajarkan kemampuan akademis, tetapi juga diberikan pemahaman tentang nilai-nilai sosial, budaya, dan kebangsaan yang menjadi modal utama dalam membentuk generasi yang berkarakter. Baginda (2016) menyatakan bahwa pemerintah melalui Kementerian Pendidikan telah menggalakkan penerapan pendidikan karakter di seluruh jenjang pendidikan, dengan nilai-nilai yang ditekankan antara lain semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan tanggung jawab. Pendapat tersebut diperkuat oleh Harizi, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini menjadi landasan penting dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar, terutama di tengah tantangan digitalisasi dan globalisasi. Dari kedua pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan karakter dan nilai kebangsaan merupakan kebutuhan mendasar yang harus diintegrasikan secara konsisten dalam pembelajaran di SD.

Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam proses belajar. Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Miftah dan Rokhman (2022) mengungkapkan bahwa berbagai jenis media memiliki karakter yang berbeda, sehingga pemilihan media harus mempertimbangkan kelayakan praktis dan teknis agar dapat digunakan secara tepat sesuai tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Anggraeni, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajarnya sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang harus dipilih dan disesuaikan secara tepat dengan karakteristik siswa agar mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa secara optimal.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada abad ke-21 membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, sehingga menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar. Indarta, dkk. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan abad ke-21 menghadapi sejumlah tantangan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, sehingga sistem pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu mempersiapkan siswa menghadapi masa depan. Kondisi tersebut turut mendorong pendidik untuk berpikir inovatif dan menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Indarta, dkk. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan abad ke-21 menghadapi sejumlah tantangan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, sehingga sistem pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar mampu mempersiapkan siswa menghadapi masa depan. Kondisi tersebut turut mendorong

pendidik untuk berpikir inovatif dan menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan digitalisasi pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V SD Negeri Jombok 2 Jombang, diperoleh informasi bahwa sekolah telah memiliki fasilitas teknologi dasar, seperti akses internet dan beberapa perangkat digital, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran sehari-hari masih belum optimal. Pembelajaran masih cenderung berlangsung secara konvensional dan satu arah, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, khususnya pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila yang bersifat historis dan membutuhkan pemahaman kronologis mendalam. Guru menyampaikan bahwa media yang digunakan masih cenderung sederhana dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital, sehingga membutuhkan objek nyata dan pengalaman langsung sebagai jembatan pemahaman.

Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran lapbook digital. Yeniningsih, dkk. (2021) menjelaskan bahwa lapbook merupakan media pembelajaran berupa proyek folder atau buku lipat yang berisi minibook, flaps, pockets, dan berbagai elemen interaktif yang disusun secara sistematis untuk mengorganisasi informasi tentang topik tertentu. Dalam perkembangannya, lapbook dapat dikembangkan dalam bentuk digital untuk meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan daya tarik pembelajaran melalui integrasi navigasi mandiri, kuis interaktif, ilustrasi digital, serta aktivitas eksploratif. Meskipun media lapbook telah banyak dikembangkan pada berbagai penelitian di tingkat sekolah dasar, pengembangan lapbook digital yang secara khusus diterapkan pada materi Pendidikan Pancasila kelas V tentang Sejarah Kelahiran Pancasila masih tergolong terbatas, padahal materi ini membutuhkan pemahaman kronologis, konseptual, serta penanaman nilai kebangsaan secara mendalam.

Beberapa penelitian relevan turut mendukung urgensi pengembangan media Lapbook Digital ini. Rosmiyyah, dkk. (2023) mengembangkan media Lapbook pada materi IPA kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enim menggunakan model ADDIE dan memperoleh nilai validitas sebesar 85,3% serta kepraktisan sebesar 90%. Natasya dan Kurnia (2024) mengembangkan media Lapbook untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III dengan tingkat kepraktisan mencapai 98% berdasarkan respons guru dan siswa. Nisa dan Prasetyaningtyas (2025) mengembangkan media Lapbook berbasis kearifan lokal pada materi IPS kelas IV menggunakan model Borg &

Gall, dengan validasi materi sebesar 96% dan validasi media sebesar 77%. Kusumaningsih, dkk. (2024) memadukan model pembelajaran Numbered Head Together dengan media Lapbook konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan berhasil meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara signifikan. Bila, dkk. (2023) mengembangkan Lapbook berbasis Jigsaw pada materi IPA kelas VI dengan model ADDIE dan memperoleh validasi ahli media sebesar 97% serta ahli materi sebesar 90%. Kelima penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Lapbook secara umum telah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas di sekolah dasar. Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan Lapbook dalam format digital pada materi Pendidikan Pancasila, khususnya Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V, sehingga penelitian ini memiliki orisinalitas baik dari segi bentuk media, yaitu digital dan bukan konvensional, maupun dari segi muatan materi yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Lapbook Digital pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V SD Negeri Jombok 2 Jombang serta mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Rahayu (2025) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat difungsikan secara nyata dalam konteks pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Setiawan dan Kusumawijaya (2019) yang menyatakan bahwa model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, banyak diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran karena sifatnya yang sistematis, terstruktur, dan mudah diadaptasi. Model ADDIE dipilih karena menawarkan alur kerja yang jelas dengan proses evaluasi pada setiap tahapan sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media lapbook digital.

Prosedur pengembangan mengacu pada lima tahapan ADDIE. Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di lapangan. Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan struktur isi, tampilan visual, dan instrumen evaluasi media. Pada tahap Development, rancangan direalisasikan menjadi produk nyata dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap Implementation, media diujicobakan kepada siswa melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Pada tahap Evaluation, dilakukan evaluasi formatif di setiap tahapan pengembangan dan evaluasi sumatif untuk menilai efektivitas produk secara menyeluruh.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jombok 2 yang berlokasi di Desa Jombok, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas V, terdiri atas 8 siswa pada uji coba skala terbatas yang dipilih menggunakan teknik random sampling dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket kebutuhan, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli media pembelajaran dan satu ahli materi Pendidikan Pancasila menggunakan angket berskala Likert 1–5.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan saran validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Riduwan (2018) menjelaskan bahwa persentase skor diperoleh dengan cara membagi total skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan seratus persen. Persentase kevalidan dihitung dari rata-rata hasil validasi ahli media dan ahli materi, dengan kategori sangat valid pada rentang 81%–100%. Persentase kepraktisan dihitung dari gabungan hasil angket respon guru dan siswa dengan kriteria yang sama. Adapun keefektifan dianalisis dari nilai rata-rata tes evaluasi siswa dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75; siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75, dan ketuntasan klasikal dihitung dari persentase jumlah siswa tuntas terhadap jumlah keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lapbook Digital dikembangkan sebagai inovasi dari lapbook konvensional yang dialihkan ke dalam format digital berbasis website, sehingga dapat diakses secara daring melalui laptop, komputer, maupun smartphone tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Media ini dikembangkan menggunakan kode HTML, CSS, dan JavaScript, dengan aset visual yang disimpan pada repositori GitHub dan dipublikasikan melalui platform Google Sites. Struktur media terdiri atas halaman Cover, halaman Login, halaman Menu Utama, serta sepuluh menu isi, yaitu Petunjuk Penggunaan, Profil Penyusun, Capaian dan Tujuan Pembelajaran, Gambaran Materi, Tokoh Perumus, BPUPKI, Panitia Sembilan, PPKI, Nilai Nasionalisme, dan Games. Keunikan produk ini terletak pada integrasi Google Sheets API pada menu Games, yang memungkinkan skor permainan siswa tersimpan otomatis dan dipantau guru secara realtime, sehingga media berfungsi ganda sebagai sarana belajar sekaligus alat evaluasi formatif. Tampilan antarmuka media disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Antarmuka Media Lapbook Digital: (a) Halaman Cover, (b) Halaman Menu Utama, (c) Menu Games

Validasi media dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi menggunakan angket berskala Likert 5–1 yang mencakup aspek desain, visual, interaktivitas, isi materi, keluasan materi, kebahasaan, dan ketepatan soal. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media Lapbook Digital

No.	Aspek	Nilai (%)	Kriteria
1	Validasi Ahli Media	85,4	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Materi	100	Sangat Valid
	Rata-Rata Kevalidan	92,7	Sangat Valid

Ahli media memberikan catatan perbaikan berupa penyesuaian presisi ukuran gambar dan penambahan keterangan pada setiap ilustrasi, sedangkan ahli materi menyarankan agar materi difokuskan pada bagian-bagian inti yang esensial. Kedua catatan tersebut ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah dirata-rata, hasil validasi ahli media dan ahli materi menghasilkan nilai kevalidan keseluruhan sebesar 92,7%, yang berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa proses validasi oleh ahli materi dan ahli media menjadi langkah penting untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media sebelum digunakan di lapangan. Dengan demikian, Lapbook Digital dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa pada uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Hasil rekapitulasi kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media Lapbook Digital

No.	Aspek	Nilai (%)	Kriteria
1	Angket Respon Guru	98	Sangat Praktis
2	Angket Respon Siswa (Uji Terbatas)	94,6	Sangat Praktis

No.	Aspek	Nilai (%)	Kriteria
3	Angket Respon Siswa (Uji Luas)	88	Sangat Praktis
	Rata-Rata Kepraktisan	93,5	Sangat Praktis

Guru menilai bahwa media sangat membantu dalam menyampaikan materi Sejarah Kelahiran Pancasila serta mudah dioperasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa pada kedua tahap uji coba juga memberikan respon positif terhadap kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi yang disajikan dalam media. Nilai kepraktisan keseluruhan yang diperoleh sebesar 93,5% berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Tingginya nilai kepraktisan ini menunjukkan bahwa instrumen angket respon yang disusun sesuai dengan karakteristik guru dan siswa mampu menghasilkan data kepraktisan yang akurat. Kemudahan akses media tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan turut menjadi faktor pendukung tingginya tingkat kepraktisan media di lapangan.

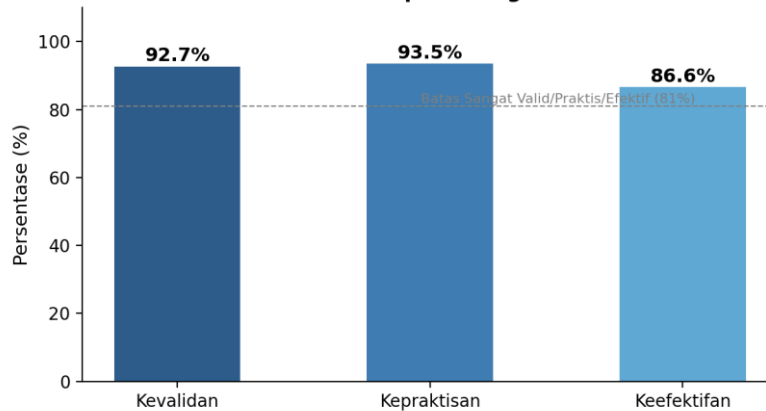
Keefektifan media diukur melalui tes hasil belajar pada uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Hasil rekapitulasi keefektifan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Keefektifan Media Lapbook Digital

No.	Tahap Uji Coba	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan Klasikal	Kriteria
1	Uji Coba Skala Terbatas (8 siswa)	84,6	100%	Sangat Efektif
2	Uji Coba Skala Luas (20 siswa)	88,7	100%	Sangat Efektif
	Rata-Rata Keefektifan	86,6	100%	Sangat Efektif

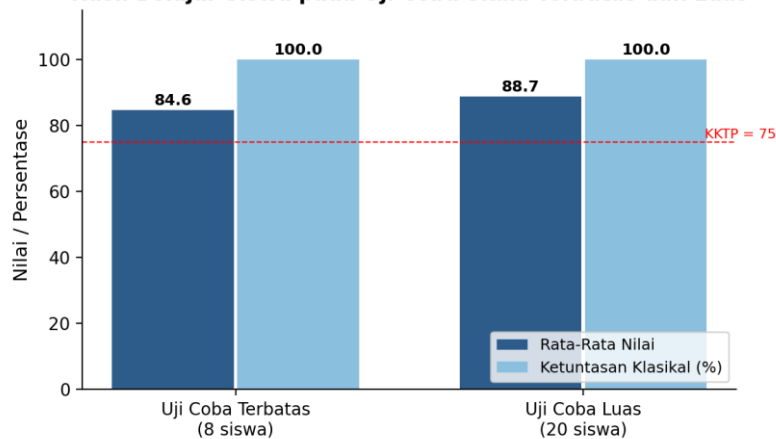
Pada uji coba skala terbatas, seluruh 8 siswa memperoleh nilai di atas KKTP dengan rata-rata 84,6 dan ketuntasan klasikal 100%. Pada uji coba skala luas, seluruh 20 siswa juga memperoleh nilai di atas KKTP dengan rata-rata 88,7 dan ketuntasan klasikal 100%. Nilai keefektifan keseluruhan sebesar 86,6% berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk kategori sangat efektif. Ketuntasan klasikal yang mencapai 100% pada kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai KKTP yang ditetapkan, sehingga Lapbook Digital dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kelahiran Pancasila yang bersifat historis dan kronologis.

Rekapitulasi Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Lapbook Digital



Gambar 2. Rekapitulasi Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Lapbook Digital

Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Skala Terbatas dan Luas



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Skala Terbatas dan Luas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lapbook Digital memenuhi ketiga kriteria kelayakan media pembelajaran, yaitu valid, praktis, dan efektif. Selama proses implementasi, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional, terutama saat mengakses kartu flip interaktif pada menu Tokoh Perumus dan Nilai Nasionalisme, serta saat mengerjakan permainan edukatif pada menu Games. Faktor pendukung keberhasilan implementasi meliputi tingginya minat siswa terhadap fitur permainan edukatif yang terintegrasi, dukungan aktif guru kelas dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, serta kemudahan akses media yang tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Di sisi lain, ditemukan pula sejumlah faktor penghambat, yaitu ketergantungan media pada koneksi internet yang stabil serta kebutuhan waktu adaptasi bagi sebagian siswa yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis website.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Batubara dan Ariani (2019) yang menegaskan bahwa urgensi pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar dapat ditinjau dari teori belajar dan kebutuhan nyata peserta didik, di mana media yang dirancang sesuai dengan tujuan, jenis materi, kondisi pengguna, dan lingkungan pembelajaran terbukti lebih efektif dalam memfasilitasi kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sulfemi (2019) yang menyatakan bahwa pengembangan media yang adaptif terhadap kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan Lapbook Digital dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaian rancangan media dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan visualisasi, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang konkret untuk memahami materi sejarah yang bersifat abstrak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Lapbook Digital pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila kelas V SD Negeri Jombok 2 Jombang dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 92,7%, sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 93,5%, serta sangat efektif dengan persentase keefektifan sebesar 86,6% dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Ketiga capaian tersebut menunjukkan bahwa Lapbook Digital layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Guru disarankan untuk memanfaatkan Lapbook Digital sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, sementara peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan menambahkan elemen audio, memperkaya jenis permainan edukatif, memperluas cakupan materi Pendidikan Pancasila, serta menghadirkan fitur yang lebih adaptif terhadap keterbatasan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Baginda, M. (2016). Nilai-nilai pendidikan berbasis karakter pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>

- Bila, Y. S., Alfi, C., & Niam, F. (2023). Pengembangan media Lapbook berbasis Jigsaw untuk meningkatkan sikap kesiapsiagaan siswa kelas VI SDN Garum 01. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 107–114.
- Harizi, R., Arya Wijaya, R., Trinadi, P., Saputra, A. C., & Jananda, B. (2025). Penguatan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter di sekolah: Implementasi dan tantangan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(4), 1268–1272. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kusumaningsih, D., Rahmawati, S., & Nurweni, A. (2024). Peningkatan hasil belajar PPKn model NHT dengan media lapbook di SD Muhammadiyah Trayu. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(1), 301–307.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Natasya, W. P., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan media Lapbook untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *PeTeKa*, 7(4), 793–801.
- Nisa, K. A. K., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Pengembangan media Lapbook berbasis kearifan lokal siswa kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 162–173.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmiyyah, A., Djunaidi, D., & Heldayani, E. (2023). Pengembangan media Lapbook pada siswa kelas V di SD Negeri 20 Lawang Kidul Tanjung Enim. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2548–6950.

- Setiawan, V., & Kusumawijaya, R. I. (2019). Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbasis Android di Kelas X SMK Penerbangan AAG Adisutjipto. *Jurnal ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 15(1), 15–31.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantu audio visual dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>
- Yeniningasih, T. K., Rizka, S. M., Amalia, D., & Rosita, D. (2021). Pengembangan lapbook sebagai media pengenalan dan pencegahan Covid-19 pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).