e-ISSN: 2775-2577
Vol. 5 No. 1, Juni 2025, 60-70

Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
The article is published with Open Access at: http://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaisa

Pengembangan *Pop Up Book* "POP SODA" Berbasis *PowerPoint* untuk Pembiasaan Sedekah di PAI Kelas 2 SD

Destyana Azizah ✉ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang
Siti Romlah, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang
Viny Khoirun Nisa, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang
Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang

✉ *destyanaa.15@upi.edu*
sitiromlah09@upi.edu
vinykhoirunnisa@upi.edu
aninuraeni@upi.edu

Abstract: To improve students' understanding of the concept of almsgiving in PAI learning in elementary schools, this study suggests creating a *PowerPoint*-based digital Pop Up Book called POP SODA. This research was conducted on grade 2 students of MI Annur 4 in Malangbong, Garut, using a systematic D & D (Design and Development) approach with the ADDIE model. The focus of this research is to examine the effectiveness of the *PowerPoint*-based digital Pop Up Book for use in elementary schools. The results showed that the digital media Pop Up Book "POP SODA", which consists of a *PowerPoint* presentation, has great potential to improve students' understanding of the concept of almsgiving. This digital pop up book, which uses Microsoft *PowerPoint*, provides an interactive and fun learning experience for students. The product serves as an effective learning tool, as indicated by the positive responses from students and evaluations from experts. Therefore, the use of technology in education, particularly in PAI learning, is becoming increasingly important to ensure that learning is relevant and engaging. The digital Pop Up Book "POP SODA" comes as a step forward to address the difficulties students face in conveying abstract concepts. It offers an innovative and successful approach to PAI learning in elementary schools.

Keywords: learning media, pop up digital book, *powerpoint*

Abstrak: Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sedekah dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, penelitian ini menyarankan untuk membuat sebuah *Pop Up Book digital* berbasis *PowerPoint* yang dinamakan POP SODA. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 MI Annur 4 di Malangbong, Garut, dengan menggunakan pendekatan D & D *(Design and Development)* yang sistematis dengan model ADDIE. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media digital *Pop Up Book* berbasis *PowerPoint* untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital *Pop Up Book* "POP SODA" yang terdiri dari presentasi *PowerPoint* ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sedekah. Media digital *pop up book* yang menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Produk ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, seperti yang ditunjukkan oleh respon positif dari siswa dan evaluasi dari para ahli. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PAI, menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa pembelajaran relevan dan menarik. Buku *Pop Up* digital "POP SODA" hadir sebagai langkah maju untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak. Buku ini menawarkan pendekatan yang inovatif dan sukses untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, *pop up book* digital, *powerpoint*

Received: 08 Mei 2025 Approved: 15 Mei 2025 Published: 30 Juni 2025

Citation: Azizah, Destyana, Siti Romlah, Viny Khoirun Nisa, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan *Pop Up Book* "POP SODA" Berbasis *PowerPoint* untuk Pembiasaan Sedekah di PAI Kelas 2 SD." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Juni 30, 2025): 60–70.

Copyright ©2025 Destyana Azizah, Siti Romlah, Viny Khoirun Nisa, and Ani Nur Aeni.
Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.
This work is licensed under the **CC BY NC SA**

PENDAHULUAN

Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan adalah penggunaan buku digital *pop – up* berbasis *PowerPoint* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa untuk belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah metode pengajaran secara signifikan. Dalam kehidupan sehari-hari, teknologi dari aktivitas manusia dan telah menjadi aspek penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.[1] Dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran, teknologi pendidikan dimaksudkan untuk menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi bidang pendidikan.[2] Pembuatan materi pembelajaran POP SODA dengan tujuan untuk membantu siswa kelas 2 SD dalam memahami konsep sedekah dalam pembelajaran PAI menjadi penekanan utama penelitian ini.

Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran penting yang harus diajarkan di sekolah dasar pada khususnya. Mengajarkan materi PAI kepada siswa bukanlah hal yang mudah, terutama di era digital yang semakin kompleks saat ini. Inovasi dalam pembelajaran PAI merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan. Persepsi siswa saat ini tentang mata pelajaran PAI adalah bahwa mereka dikelilingi oleh konsep-konsep agama. Oleh karena itu, inovasi pendidikan-khususnya penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI-menjadi cara yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI [3].

Menurut beberapa penelitian sebelumnya, buku *pop up* merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Anindita dan Wardani (2025)[4] misalnya, menggunakan buku *pop up* di kelas dapat meningkatkan pemahaman dan

[1] Ani Nur Aeni, Nurdinah Hanifah, and Dadan Djuanda, "Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android" 7, no. 2 (2024): 384–397.

[2] Ani Nur Aeni et al., "Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) Sebagai Media Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 07, no. 01 (2023): 4340–4350, https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5926.

[3] Rahma Ayu Fitriani et al., "Pengembangan E-Book Budinkah (Buku Digital Infaq Dan Sedekah) Sebagai Media Pembelajaran Pai Untuk Siswa Kelas VI SD Rahma Ayu Fitriani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rafika" 7, no. 2 (2023): 812–826.

[4] Danindra Anindita and Naniek Sulistya Wardani, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 15, no. 1 (2025): 76–83.

ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Buku *pop up* telah terbukti meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memicu imajinasi mereka. Hal ini menunjukkan kesesuaian dan keampuhan media buku *pop up* yang dibuat untuk digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah.[5]

Oleh karena itu, para pendidik dapat meningkatkan pengajaran di kelas dengan memanfaatkan sumber belajar interaktif. Menggunakan alat pembelajaran interaktif ini untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain menyediakan alat bantu visual, buku pop up yang dibuat dengan teknologi PowerPoint dapat berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan generasi masa depan dengan lebih baik, para pendidik harus memodifikasi pendekatan pedagogis mereka di era digital. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik materi pembelajaran POP SODA dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa kelas dua sekolah dasar dan memberikan saran untuk pembuatan materi pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menerapkan model ADDIE pada pendekatan penelitian pengembangan D&D (*Design and Development*). Dalam hubungannya dengan model – model yang baru atau yang telah diperbaharui model D&D yang juga dikenal sebagai studi tentang desain dan pengembangan, merupakan pemeriksaan yang terorganisir terhadap desain, pengembangan dan teknik – teknik penelian dengan tujuan untuk membangun landasan empiris bagi penciptaan alat dan produk pembelajaran dan non pembelajaran. Model ini harus mempertimbangkan temuan – temuan penelitian tentang produk yang telah dibuat sebelumnya selain menekankan pada produk yang sudah jadi.[6] 5 fase utama dari model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang akan digunakan dalam implementasinya[7].

Di MI An – Nur 4 yang terletak di Kampung Pasir Baros RT.01 RW.01 Desa Campaka, Kec.Malangbong, Kab. Garut, Jawa Barat, peneliti melakukan penelitian ini. 12 siswa kelas 2 di MI An – Nur 4 menjadi subjek penelitian ini.

[5] Francisca Francisca et al., "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5268–5277.

[6] Ani Nur Aeni et al., "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1214.

[7] Muthia Nurazizah, Aurel Zahra Maharani, and Ani Nur Aeni, "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis AI 'INCEKIL' (Infaq Cerdas Kecil) Tentang Infaq Pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD," *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 11, no. 1 (2024): 1–14.

HASIL DAN PEMBAHASAN

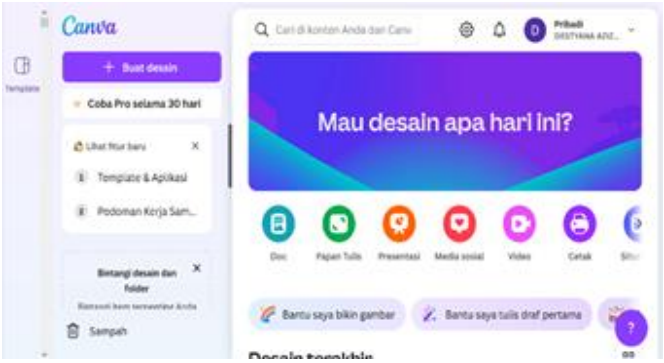
Dunia pendidikan saat ini mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman. Ini mengakibatkan pembelajaran yang berfokus pada teknologi menjadi salah satu pilihan untuk belajar.[8] Era digital yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman perlahan-lahan telah menduduki posisi penting dalam kehidupan manusia.[9] Dalam zaman kemajuan teknologi yang pesat, pemilihan media pembelajaran kini lebih mengutamakan penggunaan media digital dalam pendidikan. Dalam pengertian ini, buku *pop up* digital bernama "POP SODA" (*Pop Up* Serunya Sedekah) merupakan sebuah media pembelajaran digital yang mengintegrasikan gambar cerita, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik untuk siswa. Buku *pop up* digital POP SODA juga menawarkan tes evaluasi dalam bentuk permainan kuis untuk membantu siswa mengasah keterampilan mereka. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan peneliti dalam mengembangkan produk POP SODA dengan menggunakan *Design and Development* D&D, yaitu :

Pertama, tahap analisis dimulai dengan pengumpulan informasi mengenai masalah yang ada, serta pemahaman mengenai karakteristik siswa dan rintangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Peneliti juga melakukan analisis dari berbagai sumber dan referensi mengenai kebutuhan dan isu yang muncul. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah rendahnya kesadaran siswa terhadap kepedulian dalam bersedekah kepada sesama.

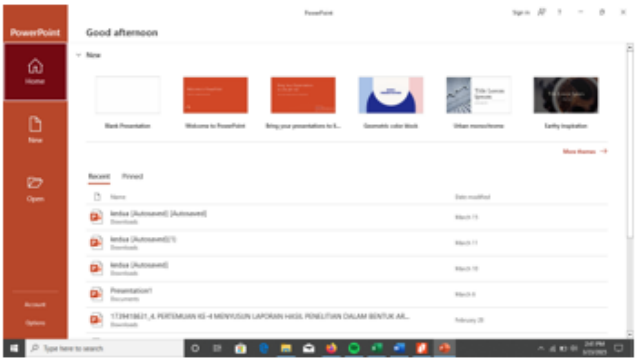
Kedua, tahap perancangan termasuk merancang detail desain *pop up book* POP SODA. Tahap pertama yang terjadi dalam perancangan adalah keputusan konten apa yang ditampilkan dalam *pop up book*, termasuk alur cerita, materi yang akan ditampilkan, gambar untuk digunakan, dan tes evaluasi. Selain itu, peneliti mengadaptasi materi dengan kompetensi inti sekolah dasar kelas 2. Langkah selanjutnya adalah proses merancang *pop up book*. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft *PowerPoint* untuk membuat dan mengedit *pop up book* digital. Alasan aplikasi Canva digunakan, karena aplikasi Canva untuk membuat desain yang menarik bagi siswa. Ada banyak template yang tersedia untuk digunakan, membuat warna yang kontras lebih menarik. Di Microsoft *PowerPoint*, peneliti membuat *pop up book* digital agar terlihat seperti buku yang gambarnya muncul.

[8] Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 704.

[9] Ani Nur Aeni et al., "Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD," *Journal on …* 05, no. 04 (2023): 15249–15260.



Gambar 1. *Aplikasi Canva*



Gambar 2. *Aplikasi Miscrosoft PowerPoint*

Gambar 3. *Cover Pop Up Book Digital "POP SODA"*

Gambar 4. *Isi Cerita Pop Up Book Digital "POP SODA"*

Gambar 5. *Game Kuis Pop Up Book Digital "POP SODA"*

Ketiga, tahap pengembangan dilaksanakan untuk menyempurnakan desain menjadi produk media pembelajaran yang konkret serta melakukan validasi oleh ahli. Media pembelajaran yang telah diciptakan kemudian menjadi produk *pop up book* digital yang telah mendapatkan verifikasi dari ahli dalam bidang materi dan bidang media. Proses verifikasi dilakukan dengan mengisi kuesioner terkait kelayakan produk dari sudut pandang materi, isi, dan kemenarikan media. Validasi oleh ahli dilakukan setelah media pembelajaran selesai diproduksi, peneliti melakukan validasi kepada para ahli. Berikut ini merupakan lembar hasil validasi produk dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 1. *Validasi Ahli Materi*

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN MATERI					
1	Relevansi konten dalam kaitannya dengan tujuan belajar				√
2	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				√
3	Relevansi konten untuk karakteristik siswa			√	
4	Relevansi konten untuk topik yang dibahas di kelas				√
5	Relevansi konten untuk fase atau kelas				√
KAJIAN MATERI					
6	Informasi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami				√
7	Substansi materi ditulis dalam bahasa yang mudah dipahami				√
8	Semua konten yang ditunjukkan dapat dibaca dengan mudah				√
9	Materi itu sendiri menunjukkan maknanya				√
10	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)				√
PENULISAN					

11	Dalam menulis Quran dan Hadist, tidak ada kesalahan		√
12	Penulisan konten yang bebas dari kesalahan	√	
13	Konten materi didukung oleh referensi		√
14	Aturan kapitalisasi diperhatikan dalam bahan penulisan		√
15	Penulisan memperhatikan aturan tanda baca		√
DAMPAK BAIK			
16	Ada konten yang mendorong perilaku moral pada siswa		√
17	Termasuk sumber daya yang mendorong siswa untuk berusaha keras di kelas		√
18	Termasuk materi yang menarik perhatian siswa		√
19	Termasuk materi yang membuat siswa merasa empati		√
20	Ada konten yang mendorong siswa untuk mengembangkan kebiasaan baik		√

Tabel 2. *Validasi Ahli Media*

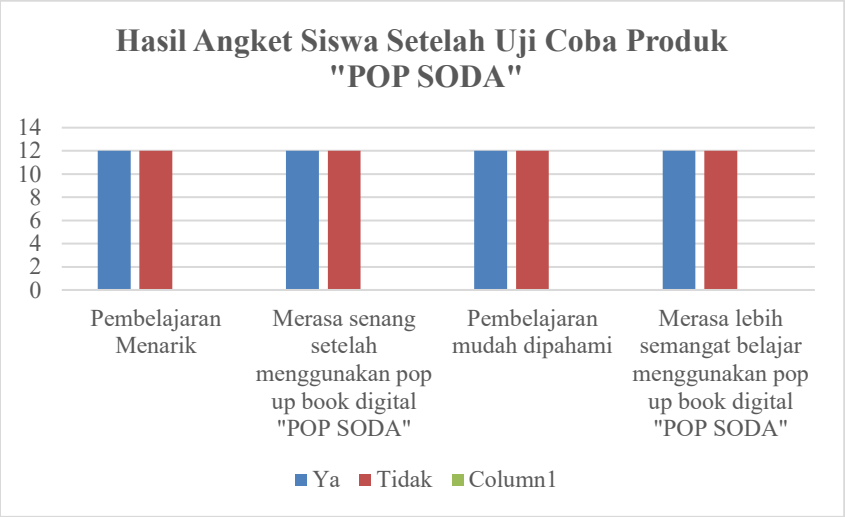
NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN PRODUK					
1	Merancang produk dengan mempertimbangkan kualitas siswa				√
2	Warna yang digunakan sesuai dengan materi yang dibahas				√
3	Gambar dan visual yang digunakan sesuai dengan subjek artikel				√
4	Font berukuran sesuai, tidak terlalu besar atau terlalu kecil				√
5	Usia siswa di kelas atau fase disesuaikan dengan jenis huruf				√
TAMPILAN PRODUK					
6	Desain produk yang menarik				√
7	Gambarnya jelas				√
8	Kombinasi warna yang menarik				√
9	Suara/audio jernih				√
10	Produk ini memiliki petunjuk penggunaan				√
KEMUDAHAN AKSES					
11	Produk dapat digunakan dengan mudah				√

12	Tombol pada produk berfungsi dengan baik	√
13	Pengguna dapat mengakses berbagai menu	√
14	Produk ini cocok untuk digunakan di mana pun	√
15	Produk yang sesuai dengan anak-anak	√
DAMPAK BAIK		
16	Desain produk dapat menginspirasi siswa untuk tampil baik	√
17	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan rajin	√
18	Siswa dapat dimotivasi untuk menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dan lingkungan melalui desain produk	√
19	Dimungkinkan bagi pembuat produk untuk mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	√
20	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk lebih banyak beribadah	√

Media pembelajaran buku *pop up* digital SODA memiliki skor yang cukup tinggi yaitu 78 dari nilai maksimal 80, yang berarti memiliki persentase 98% yang diperoleh dari validasi ahli materi pelajaran, menurut hasil validasi dari ahli materi pelajaran dan pakar media yang dilakukan oleh wali kelas dua di MI An-Nur dan dosen dari UPI Kampus Sumedang. Sementara itu, ia menerima skor yang sangat tinggi 80 dari kemungkinan 80 dari validasi pakar media, yang berarti bahwa persentasenya adalah 100%. Beberapa aspek mendapat peringkat mulai dari baik hingga sangat baik dalam validasi ahli. Sejumlah faktor dievaluasi dalam kisaran baik hingga sangat baik selama validasi ahli. Menurut evaluasi media, media POP SODA sejalan dengan konten dan berkinerja mengagumkan. Selain itu, ketika digunakan, tampilan media pembelajaran POP SODA dianggap menarik secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dan desain media dapat menarik perhatian siswa, yang tentunya akan membuat mereka lebih memperhatikan informasi yang diberikan. Baik urutan di mana konten disampaikan dengan media maupun kesesuaian warna, bahasa, dan gambar dalam media dianggap cukup. Dalam sumber daya instruksional ini, sangat penting untuk menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Persyaratan ini diyakini telah dipenuhi oleh media POP SODA. Bahasanya jelas, konsisten dalam penggunaan nama ilmiah dan terminologi, dan tidak menunjukkan makna ganda.

Keempat, Tahap implementasi dilakukan untuk menguji media pembelajaran POP SODA dalam lingkungan nyata yang terjadi selama proses belajar mengajar di sekolah. Proses ini melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna kunci serta memperoleh masukan dari mereka. Peneliti melaksanakan uji coba pop up book digital POP SODA untuk siswa kelas 2 MI An-Nur 4 yang berada di Kampung Pasir Baros RT.01 RW.01 Desa Campaka, Kecamatan Malangbong, Kabupaten Garut, Jawa Barat pada tanggal 15 Maret 2025. Total siswa yang mengikuti uji coba ini adalah sebanyak 12 siswa. Dalam proses uji coba ini, peneliti mempresentasikan pop up book digital POP SODA dengan bantuan proyektor di depan kelas. Setelah uji coba selesai, peneliti meminta evaluasi dari 12 siswa kelas 2 MI An-

Nur 4. Penilaian mengenai *pop up book* digital ini dilakukan dengan menyebarkan angket. Berikut adalah hasil dari angket tersebut:



Gambar 6. *Grafik Hasil Angket Siswa Setelah Uji Coba Produk "POP SODA"*

Hasil dari angket yang sudah diisi siswa setelah menampilkan *pop up book* digital "POP SODA" yaitu POP SODA dinilai memiliki pembelajaran yang menarik, merasa senang saat pembelajaran, pembelajarannya mudah dipahami, dan merasa lebih semangat belajar menggunakan POP SODA.

Kelima, tahap evaluasi, semua siswa berpartisipasi dalam permainan kuis yang dikelola peneliti sebagai bagian dari fase evaluasi. Permainan yang digunakan dalam prosedur penilaian ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif. Melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan tentang cerita dan mencari tahu jawaban yang benar, tingkat interaktivitas POP SODA memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas saat mereka membaca. Temuan ini konsisten dengan studi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam pengembangan literasi, pemahaman visual, serta perkembangan emosional dan sosial siswa. Namun, untuk menjamin keberlangsungan dan peningkatan mutu media pembelajaran ini, evaluasi secara berkala dan umpan balik dari para pengguna diperlukan. Baik guru maupun siswa seharusnya terlibat dalam proses ini untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kelebihan dan kelemahan dari POP SODA. Tahap evaluasi selanjutnya adalah merevisi catatan dari ahli media yaitu *pop up* dan audio tidak muncul pada saat uji validasi dilakukan oleh ahli media, sebenarnya ketika peneliti mencoba membuka *pop up* dan audio muncul. Memperbaiki revisi dari ahli media, peneliti merecord *pop up book* POP SODA dari awal sampai akhir lalu dikirim ulang kepada ahli media untuk divalidasi kembali.

Penerapan pop up book digital POP SODA terbukti memiliki efektifitas yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar. Respon siswa kelas 2 MI An-Nur 4 sangat positif, mereka merasa senang dan termotivasi belajar karena menggunakan p*op up book* digital POP SODA, serta mereka merasa bahwa *pop up book* digital POP SODA adalah media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik.

Adapun keterbatasan yang dialami pada saat peneliti melukukan uji coba produk adalah fasilitas sekolah yang kurang memadai, karena disekolah yang peneliti melakukan uji coba tidak terdapat proyektor sehingga peneliti membawa proyektor sendiri. Lalu, suasana dalam kelas tidak sepenuhnya terkendali, karena ada beberapa siswa yang tidak bisa diam memperhatikan peneliti saat uji coba dimulai.

Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber literatur untuk penciptaan media pendidikan di sekolah sekaligus acuan untuk penelitian lebih lanjut di masa mendatang. Siswa perlu mulai terbiasa menggunakan teknologi di kelas. Namun, orang tua dan instruktur di sekolah juga harus mengawasi bagaimana teknologi ini digunakan. Hal ini dilakukan untuk mendorong siswa menggunakan teknologi untuk tujuan yang berhubungan dengan pembelajaran. Penting juga untuk menyesuaikan materi pengajaran dengan konten dan sifat siswa sekolah dasar. Siswa di sekolah dasar senang dengan pemanfaatan gambar dan berbagai warna. Pengembangan materi pendidikan juga harus dimodifikasi untuk memasukkan keterampilan dasar kurikulum. Selain menarik, konten media pembelajaran perlu selaras dengan materi pelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang dimaksudkan.

SIMPULAN

Pop up book digital yang dibuat dengan menggunakan pendekatan ADDIE ini telah berhasil meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam belajar, menurut uji coba produk yang dilakukan di kelas 2 di SD MI An-Nur 4 Malangbong. Produk ini telah terbukti memenuhi tuntutan mahasiswa setelah menjalani fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil ini menunjukkan bagaimana *pop up* digital yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami materi. Instruktur juga berkomentar baik tentang keuntungan pendidikan dan kenyamanan penggunaan. Penggunaan Pop Up digital dalam pengajaran di sekolah dasar sangat disarankan karena dapat meningkatkan efisiensi belajar, kreativitas, dan minat siswa. Media ini juga fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan lainnya. Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan *pop up* digital di kelas 2 MI An-Nur 4 Malangbong, disarankan agar pengembangan media pembelajaran interaktif seperti ini terus dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Untuk mendapatkan hasil maksimal dari *pop up* digital, guru harus mendapatkan pelatihan tentang cara menggunakannya. Untuk menentukan efektivitas jangka panjang *pop up* digital dan menerapkannya ke berbagai tema lain, penelitian lebih lanjut juga diperlukan. Pengembangan fitur tambahan, seperti interaktivitas yang lebih rumit atau integrasi dengan teknologi lain, merupakan inovasi lain yang dapat meningkatkan efektivitas media ini. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan tentang bagaimana hal itu memengaruhi aspek pembelajaran lainnya, termasuk pemikiran kritis dan kemampuan kreatif siswa. Akibatnya, menggunakan *pop up* digital untuk mengajarkan pendidikan dasar dapat menjadi metode yang berkelanjutan dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835.

Aeni, Ani Nur, Nurdinah Hanifah, and Dadan Djuanda. "Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert *PowerPoint* Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android" 7, no. 2 (2024): 384–397.

Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resta Restina. "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1214.

Aeni, Ani Nur, Alya Arifah Marhamah, Elza Alida Yasmin, and Puti Ageng Ambunsuri. "Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD." *Journal on …* 05, no. 04 (2023): 15249–15260.

Aeni, Ani Nur, Jenia Syifa Nurlatifah, Aliya Putri Setiowati, and Luthpin Ubaidiah. "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 704.

Aeni, Ani Nur, Pupun Patmawati, Rifka Nur Rizqiana, and Siti Ratih Aulia. "Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) Sebagai Media Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 07, no. 01 (2023): 4340–4350. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5926.

Anindita, Danindra, and Naniek Sulistya Wardani. "Pengembangan Media *Pop up* Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 15, no. 1 (2025): 76–83.

Fitriani, Rahma Ayu, Ani Nur Aeni, Rafika Nur' Azizah, And Ajeng Regita Ramadhanty. "Pengembangan E-Book Budinkah (Buku Digital Infaq Dan Sedekah) Sebagai Media Pembelajaran Pai Untuk Siswa Kelas VI SD Rahma Ayu Fitriani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rafika" 7, no. 2 (2023): 812–826.

Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5268–5277.

Nurazizah, Muthia, Aurel Zahra Maharani, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis AI 'INCEKIL' (Infaq Cerdas Kecil) Tentang Infaq Pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD." *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 11, no. 1 (2024): 1–14.