

Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 36 Cakranegara

^{1*} Lydia Febriani, ¹ Nurhasanah, ¹ Hasnawati

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author e-mail: lyydiafebriani18@gmail.com

Received: May 2025; Revised: July 2025; Published: August 2025

Abstrak

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, tidak terkecuali pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial. Namun, materi IPAS sering dianggap membosankan oleh siswa, khususnya dijenjang sekolah dasar. Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media *pop up book* yang valid dan praktis dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara, untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan untuk uji coba kelompok besar sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan. Hasil penelitian berdasarkan uji kevalidan, dari aspek media 87,2% dengan kriteria sangat valid dan dari aspek materi 95,5% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil uji kepraktisan, hasil respon guru 97,6% dengan kriteria sangat praktis dan hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil 87,91% dengan kriteria sangat praktis serta hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar 92,3% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya (Budaya Sasak) di SDN 36 Cakranegara.

Kata kunci : *Pop Up Book*, Pembelajaran IPAS, dan Budaya.

Development Of Pop-Up Book Media In Social Studies Learning On The Topic Of "My Indonesia Is Rich In Culture" For Grade IV Students At SDN 36 Cakranegara

Abstract

The use of appropriate media in learning plays a very important role, including in the learning of Natural & Social Sciences. However, IPAS material is often considered boring by students, especially at the elementary school level. This has attracted the attention of researchers to develop a learning medium to increase student motivation. The purpose of this study is to develop a valid and practical pop-up book medium for learning. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth-grade students at SDN 36 Cakranegara, with a small-group trial involving 6 students and a large-group trial involving 16 students. The data collection technique used was a questionnaire. The data analysis techniques employed were validity analysis and practicality analysis. The research results based on the validity test showed that from the media aspect, 87.2% met the criteria for highly valid, and from the material aspect, 95.5% met the criteria for highly valid. Meanwhile, the results of the practicality test showed that the teacher's response was 97.6% with the criteria of very practical, the students' response in the small group trial was 87.91% with the criteria of very practical, and the students' response in the large group trial was 92.3% with the criteria of very practical. Based on the research results, it can be concluded that the pop-up book media is valid and practical for use in teaching IPAS material on "My Indonesia is Rich in Culture (Sasak Culture)" at SDN 36 Cakranegara.

Keywords: *Pop-Up Book*, IPAS Learning, and Culture.

How to Cite: Febriani, L., Nurhasanah, & Hasnawati (2025). Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 36 Cakranegara. *Journal of Authentic Research*, 4 Special Issue, 650-663. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3331>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3331>

Copyright© 2025, Febriani et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di persekolahan, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. Pendekatan-pendekatan pembelajaran efektif yang di ramu dari teori pendidikan modern menjadi salah satu instrumen penting untuk diperhatikan agar pembelajaran tetap menarik bagi peserta didik serta senantiasa relevan dengan konteks yang berkembang. Pembelajaran IPS seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga berarti bahwa pembelajaran IPS harus berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, salah satu bentuk kreativitas guru adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan sebuah produk dengan membawa keterbaruan untuk produk yang akan dikembangkan. Menurut Dzulfikar (2018) pengembangan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu. Ketika media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat adalah media yang harus dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan berbagai karakteristik siswa (Mashuri, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada 20 Agustus 2023, menunjukkan bahwa di SDN 36 Cakranegara sudah menggunakan media, akan tetapi hanya menggunakan media berbentuk LKS dan LKPD yang di buat langsung oleh guru. Guru membuat LKS serta LKPD berdasarkan materi yang akan di pelajari, akan tetapi pembuatannya sangat sederhana dan monoton. Menurut para siswa, pembelajaran yang dilakukan dengan cara seperti ini membuat mereka kurang tertarik dan mudah merasa bosan. Guru di sekolah, sebelumnya sudah pernah menggunakan media dalam pembelajarannya, akan tetapi pelaksanaannya kurang maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran yang di hasilkan kurang maksimal dan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran sehingga kurang memahami materi yang disampaikan. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sangat perlu agar siswa tidak mudah bosan dan tertarik untuk belajar, serta akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang di sampaikan.

Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar dipengaruhi oleh materi yang membosankan, metode pembelajaran monoton, dan kurangnya media menarik. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan hasil belajar rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui media kreatif, metode interaktif, dan pembelajaran kontekstual agar IPS menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah media *Pop Up Book*. *Pop Up Book* adalah buku dengan bagian yang bergerak atau dengan aspek dua dan tiga dimensi yang menawarkan penggambaran cerita yang menarik, dimulai dengan tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman

dibuka. Penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Kepulauan Indonesia dapat memberikan ilustrasi lebih menarik dan jelas dengan gambar tiga dimensi dan beraneka warna. Terdapat kejutan-kejutan dalam setiap halaman yang akan dibuka. Membuat anak dapat memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan sehingga diharapkan mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa (Fadila, 2020). Media *pop-up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Belajar menggunakan *pop-up book* memiliki dampak bagi siswa yaitu bisa berinteraksi terhadap materi ataupun cerita yang terdapat dalam *pop-up book*, selain itu siswa dapat menjadi aktif sebagai pelaku lewat pengamatan atau sentuhan, sehingga siswa tidak sekedar membaca materi yang disajikan dalam *pop-up book*.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Rahman (2022) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media, pemahaman siswa terkait materi pembelajaran masih belum optimal dan setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran pemahaman siswa semakin meningkat sehingga media *Pop Up Book* ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aliah dan I Agustiana (2022) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media ini, hasil belajar IPS siswa masih sangat rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, kemudian dikembangkanlah media *Pop Up Book* yang dinyatakan layak dalam membantu siswa dalam belajar IPS. Serta penelitian yang dilakukan oleh Sari (2023) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop up book* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena dengan media tersebut siswa tidak hanya melihat dan mempersepsikan apa yang ada di dalam media, tetapi juga terlibat dalam menyelesaikan pertanyaan yang terdapat di dalam media. Sehingga media *Pop Up Book* dinyatakan sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mendapat pengaruh akan maraknya kemajuan teknologi sehingga proses pembelajaran di dalam kelas dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan yang ada. Media *pop up book* berbasis *QR Code* merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang menggabungkan antara media buku 3 dimensi dengan video. Selain mampu menarik perhatian para peserta didik, penggunaan media *pop up book* berbasis *QR Code* dalam proses pembelajaran dapat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara praktis kepada peserta didik. Keterbaruan dari media *pop up book* yang dikembangkan adalah terdapat *barcode* di beberapa halaman dalam media ini. Misalnya pada halaman yang membahas tentang tarian daerah, akan ada sebuah *barcode* yang dapat di *scan* kemudian akan muncul video beberapa tarian daerah yang di jelaskan pada halaman tersebut. Perbedaannya juga terletak pada kurikulum dan materi yang di gunakan, peneliti terdahulu menggunakan Kurikulum K-13 sedangkan peneliti menggunakan Kurikulum Merdeka. Perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan juga terdapat pada bagian isi, pada media *pop up book* ini lebih terfokus pada kebudayaan tempat tinggal peserta didik, yang berisikan rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah dan lain-lain. Bahkan tidak hanya itu, keterbaruan pada media pembelajaran *pop up book* pada penelitian saat ini yaitu media *pop up book*

berbasis kearifan lokal yang dimana akan lebih mengenalkan kepada peserta didik terkait kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka yaitu sasak. Peserta didik akan diajak untuk lebih mengenal kearifan lokal atau kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggal mereka. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini masih jarang digunakan dan dikembangkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development (R&D)* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi/eksekusi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*).

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di SDN 36 Cakranegara, Jl. Gora No.42, Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 36 Cakranegara, untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan untuk uji coba kelompok besar sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah angket, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan siswa. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2019).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *skala likert* dengan skor penilaian yaitu 1 sampai 5. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kevalidan dan kepraktisan. Selanjutnya, nilai-nilai dari respon tersebut dapat dikonverikan dengan rumus perhitungan rata-rata sesuai kriteria penilaian yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Kevalidan/Kepraktisan

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Untuk dapat memberikan sebuah makna dalam pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan/kepraktisan produk media yang dikembangkan, maka dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan/Kepraktisan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81-100%	Sangat Valid/Sangat Praktis
61-80%	Valid/Praktis
41-60%	Cukup Valid/Cukup Praktis
21-40%	Tidak Valid/Tidak Praktis
0-20%	Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Praktis

Sumber: Wijayanti, Margunayasa, & Arnyana (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *Pop Up Book* yang valid dan praktis dalam menunjang proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar. Media *Pop Up Book* untuk menunjang proses pembelajaran IPAS ini telah dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu *Analysis* (Tahap Analisis), *Design* (Tahap Perencanaan), *Development* (Tahap Pengembangan), *Implementation* (Tahap Penerapan), dan *Evaluation* (Tahap Evaluasi).

Tahap Analysis (Analisis)

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa mudah bosan karena guru masih menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Pada tahap analisis kinerja diperoleh informasi berdasarkan observasi awal bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran di sekolah tetapi hanya menggunakan media berbentuk LKS dan LKPD yang dibuat langsung oleh guru. Menurut para siswa, pembelajaran yang dilakukan secara seperti itu membuat mereka kurang tertarik dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Kondisi kelas yang tidak kondusif membuat peserta didik cenderung kurang semangat belajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik cenderung kurang aktif dikelas (Gunayasa, dkk., 2022). Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media *pop up book* dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Erfan dkk., (2020) bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat meningkatkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Media belajar *pop up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul, sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya.

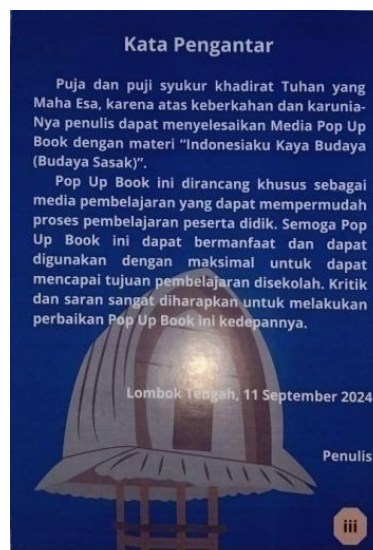
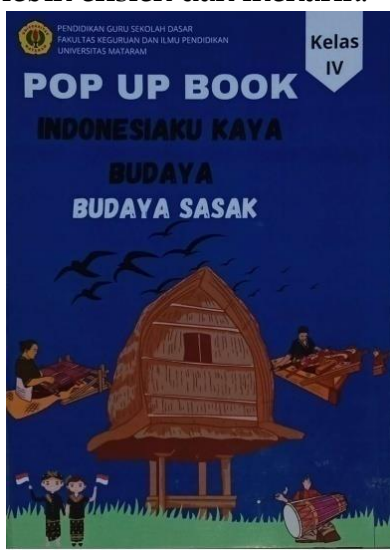
Analisis kebutuhan yang ada disekolah khususnya dikelas IV SDN 36 Cakranegara berdasarkan masalah yang ada yaitu sekolah memerlukan media *real* yang menjadikan siswa bersemangat, tidak mudah bosan, dan termotivasi untuk belajar khususnya pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang perhatian dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaan LKS dan LKPD yang bersifat monoton perlu dilengkapi dengan media nyata agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media *pop up book* di SDN 36 Cakranegara sebagai alternatif media pembelajaran yang visual, interaktif, dan menarik. Media *pop up book* dapat membantu siswa memahami budaya dengan menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kegiatan analisis kurikulum dilakukan dengan memfokuskan pada karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media *pop up book* memenuhi prasyarat kurikulum yang relevan. Kurikulum yang sedang di gunakan di SDN 36 Cakranegara untuk kelas IV adalah Kurikulum Merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Kelas IV pada fase B (kelas III dan IV), khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

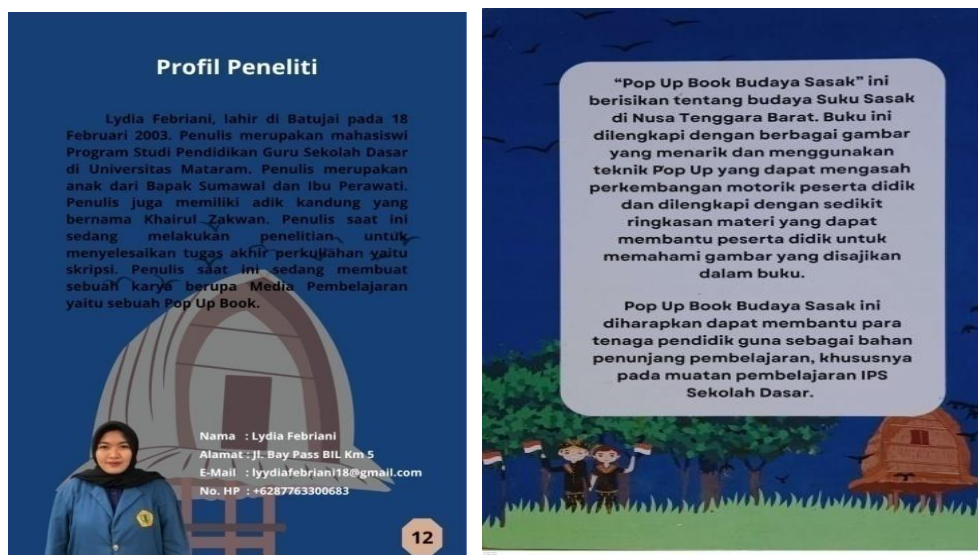
capaian pembelajaran terkait materi “Indonesiaku Kaya Budaya” (Siswa mampu mengidentifikasi dan menghargai keberagaman budaya Indonesia, termasuk rumah adat, tarian, pakaian tradisional, makanan khas, dan alat musik daerah). Tuntutan kurikulum yang digunakan di sekolah mengharuskan pembelajaran yang bersifat kontekstual sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam dan bermakna bagi peserta didik. Afriani (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan merancang desain media *Pop Up Book* dengan materi “Indonesiaku Kaya Budaya” untuk muatan pelajaran IPS dengan bantuan aplikasi *canva*. Desain tampilan media merupakan kegiatan merancang bentuk fisik dari media pembelajaran, termasuk bagaimana informasi ditampilkan secara visual agar mudah ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran siswa. Pada tahap ini, desain yang dirancang dalam media *Pop Up Book* yaitu *Cover Buku*, *Pendahuluan*, *Petunjuk Penggunaan Media*, *Isi Materi*, dan *Penutup*. *QR barcode* pada media terdapat di beberapa halaman, *barcode* ini digunakan untuk melihat contoh dari materi yang sudah ada. Hidayat (2020) menyatakan bahwa penggunaan *QR Code* dalam media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses materi tambahan tanpa harus mencari secara manual, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.







Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, langkah awal yaitu pembuatan produk nyata sesuai desain yang telah dibuat, kemudian akan divalidasi melalui proses evaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah validasi selesai, dilakukan perbaikan media *Pop Up Book* yang telah dikembangkan sesuai masukan dan saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator.

Validasi Ahli Media

Penilaian pengembangan media *pop up book* ini dilakukan oleh validator ahli media.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Tampilan	4,37	5	87,5%	Sangat Valid
Penyajian	4,33	5	86,6%	Sangat Valid
Keseluruhan	4,35	5	87,2%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis hasil validasi ahli media terhadap media *pop up book*, maka diperoleh hasil presentase keseluruhan aspek sebesar 87,2% dengan kategori "sangat valid". Hal ini berarti media *pop up book* telah memenuhi kedua aspek yang dinilai dalam uji validitas ahli media, yaitu aspek tampilan dan aspek penyajian. *Pop Up Book* dalam penelitian ini dikatakan valid karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. *Pop Up Book* menggunakan elemen tiga dimensi untuk merepresentasikan konsep, sehingga materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi pembaca. Oleh karena itu, media *pop up book* dinyatakan memiliki nilai kualifikasi yang baik dan sangat valid untuk diujicobakan untuk penelitian ini.

Validasi Ahli Materi

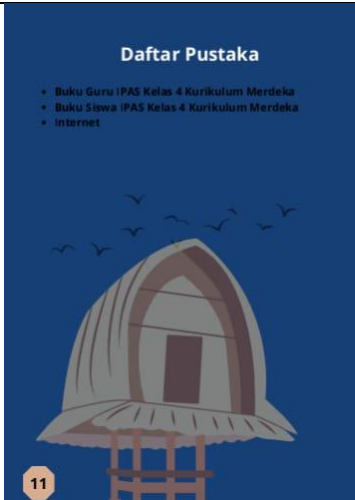
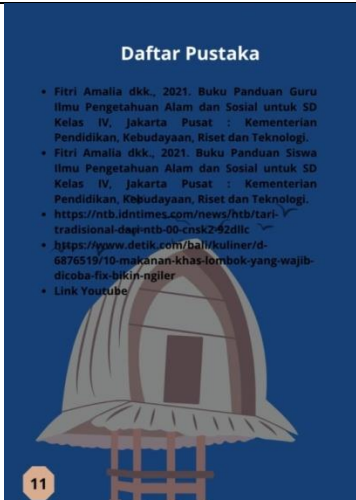
Penilaian pengembangan media *pop up book* ini dilakukan oleh validator ahli materi.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
Isi Materi	4,71	5	94,2%	Sangat Valid
Keseluruhan	4,8	5	95,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis hasil validasi ahli materi terhadap media *pop up book*, maka diperoleh hasil presentase keseluruhan aspek sebesar 95,5% dengan kategori “sangat valid”. *Pop up book* dikatakan valid dalam penelitian ini karena telah memenuhi kedua aspek yang dinilai dalam uji validitas ahli materi, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Martha & Wahyuni (2019), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *pop-up book* sangat efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, media *pop up book* dinyatakan memiliki nilai kualifikasi yang baik dan sangat valid untuk diujicobakan untuk penelitian ini dengan revisi kecil.

Tabel 4 Hasil Revisi Ahli Materi

Keterangan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki penulisan daftar pustaka dan tambahkan referensi		

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media *pop up book* selesai melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi produk untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap media *pop up book* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Menurut Ulandari dkk (2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk memulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan penelitian di kelas IV SDN 36 Cakranegara.

Hasil Respon Guru

Penilaian pengembangan media *pop up book* yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 36 Cakranegara.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Materi	4,91	5	98,3%	Sangat Praktis
Tampilan	4,8	5	96%	Sangat Praktis
Keseluruhan	4,85	5	97,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru kelas IV SDN 36 Cakranegara terhadap media *pop up book*, maka diperoleh hasil presentase keseluruhan aspek sebesar 97,6% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media *pop up book* telah memenuhi kedua aspek yang dinilai dalam uji respon guru, yaitu aspek materi dan aspek tampilan. *Pop Up Book* dikatakan praktis dalam penelitian ini karena media *pop up book* mudah dibawa, mudah digunakan, dan mudah disimpan, serta memiliki desain sederhana namun tetap menarik secara visual. Media pembelajaran yang baik adalah yang mudah dibawa, mudah digunakan, dan dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* memiliki nilai kualifikasi yang baik dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

Tabel 6 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Tampilan	26,36	30	87,86%	Sangat Praktis
Materi	26,25	30	87,5%	Sangat Praktis
Kemanfaatan	26,35	30	87,83%	Sangat Praktis
Keseluruhan	26,32	30	87,91%	Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa, diperoleh skor rerata aspek tampilan, materi dan kemanfaatan dengan presentase keseluruhan sebesar 87,91% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media *pop up book* telah memenuhi ketiga aspek yang dinilai dalam uji coba kelompok kecil, yaitu aspek tampilan, aspek materi dan aspek kemanfaatan. *Pop up book* yang praktis dalam penelitian ini adalah buku yang menggabungkan desain yang menarik, kualitas yang baik, manfaat edukatif, dan pengalaman interaktif yang menyenangkan bagi pengguna, terutama anak-anak. Media visual seperti *pop up book* dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* memiliki nilai kualifikasi yang baik dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7 Data hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase $P = \frac{\sum x(\text{jumlah skor yang didapat})}{\sum xi(\text{jumlah skor tertinggi})} \times 100\%$
Siswa 1	65	80	81,25%
Siswa 2	69	80	86,25%
Siswa 3	68	80	85%
Siswa 4	72	80	90%
Siswa 5	72	80	90%
Siswa 6	76	80	95%
Presentase Keseluruhan			87,91%
Kategori			Sangat Praktis

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilaksanakan pada kelompok besar yang terdiri dari 16 orang siswa kelas IV di SDN 36 Cakranegara.

Tabel 8 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Tampilan	73,11	80	91,58%	Sangat Praktis
Materi	74,25	80	92,81%	Sangat Praktis
Kemanfaatan	73,12	80	91,4%	Sangat Praktis
Keseluruhan	73,49	80	92,3%	Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 16 siswa, diperoleh skor rerata aspek tampilan, materi dan kemanfaatan dengan presentase keseluruhan sebesar 92,3% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini berarti media *pop up book* telah memenuhi ketiga aspek yang dinilai dalam uji coba kelompok besar, yaitu aspek tampilan, aspek materi dan aspek kemanfaatan. *Pop Up Book* dikatakan praktis dalam penelitian ini karena siswa dapat dengan mudah menggunakan media saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani dan Budiyo (2018), media *pop up book* dikatakan praktis jika dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* memiliki nilai kualifikasi yang baik dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 9 Data hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase $P = \frac{\sum x(\text{jumlah skor yang didapat})}{\sum xi(\text{jumlah skor tertinggi})} \times 100\%$
Siswa 1	80	80	100%
Siswa 2	79	80	98,75%
Siswa 3	80	80	100%
Siswa 4	73	80	91,25%
Siswa 5	76	80	95%
Siswa 6	70	80	87,5%
Siswa 7	76	80	95%
Siswa 8	74	80	92,5%
Siswa 9	73	80	91,25%

Siswa 10	73	80	91,25%
Siswa 11	71	80	88,75%
Siswa 12	75	80	93,75%
Siswa 13	71	80	88,75%
Siswa 14	71	80	88,75%
Siswa 15	65	80	81,25%
Siswa 16	71	80	88,75%
Presentase Keseluruhan			92,3%
Kategori			Sangat Praktis

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data guna menentukan tingkat ketercapaian tujuan program atau produk. Tahap evaluasi pada penelitian ini didapatkan dari hasil uji validasi ahli media dan hasil uji validasi ahli materi untuk menguji kevalidan, serta hasil respon guru dan hasil respon siswa untuk menguji kepraktisan dari media. Uji kevalidan media *pop up book* yang dikembangkan diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hasil validasi oleh dosen ahli media diperoleh nilai presentase 87,2% dengan kriteria “sangat valid” karena telah memenuhi kriteria aspek tampilan 87,5% dan aspek penyajian 86,6%. Kemudian validasi oleh dosen ahli materi diperoleh nilai presentase 95,5% dengan kriteria “sangat valid” karena telah memenuhi kriteria aspek pembelajaran 100% dan aspek isi materi 94,2%. Sehingga berdasarkan hasil uji kevalidan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan “sangat valid” digunakan dalam pembelajaran setelah melalui revisi sesuai kritik dan saran dari ahli materi.

Sedangkan uji kepraktisan media *pop up book* yang dikembangkan diperoleh dari hasil respon guru dan respon siswa. Hasil respon guru diperoleh nilai presentase 97,6% dengan kriteria “sangat praktis” karena telah memenuhi kriteria aspek materi 98,3% dan aspek tampilan 96%. Kemudian hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai presentase 87,91% dengan kriteria “sangat praktis” karena telah memenuhi kriteria aspek tampilan 87,86%, aspek materi 87,5%, dan aspek kemanfaatan 87,83%. Serta hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai presentase 92,3% dengan kriteria “sangat praktis” karena telah memenuhi kriteria aspek tampilan 91,58%, aspek materi 92,81%, dan aspek kemanfaatan 91,4%. Sehingga berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa dapat dinyatakan bahwa media *pop up book* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dapat dikatakan “sangat valid dan sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV sekolah dasar. Validitas yang tinggi ini disebabkan oleh kesesuaian materi dengan kurikulum, bahasa yang jelas, serta desain grafis yang menarik perhatian siswa. Media *pop up book* yang dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi dan desain visual dapat meningkatkan validitas media di mata ahli. Kepraktisan yang tinggi pada media ini disebabkan oleh ukuran buku yang proporsional dan mudah dibawa, mekanisme *pop-up* yang

sederhana namun kokoh, dan tampilan visual yang membantu siswa memahami isi materi. Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Sari (2023) yang menemukan bahwa media *pop up book* mempermudah siswa memahami materi karena sifatnya portabel, interaktif, dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 36 Cakranegara dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Langkah pengembangan media *pop up book* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Depelopment, Implementation, dan Evaluation*. Pertama tahap *Analysis*, dilakukan 3 analisis yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Kedua tahap *Design*, dilakukan pemilihan materi, penentuan desain media (*cover*, pendahuluan, petunjuk penggunaan media, isi media, serta penutup), serta penyediaan *QR Barcode* pada beberapa halaman. Ketiga tahap *Depelopment*, dilakukan pembuatan produk dan validasi produk (validasi ahli media dan validasi ahli materi). Keempat tahap *Implementation*, dilakukan uji coba produk yaitu respon guru, dan respon siswa (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar). Kelima tahap *Evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis dalam proses pembelajaran.
- b. Tingkat kevalidan media *pop up book* berdasarkan hasil uji validasi ahli media diperoleh nilai presentase sebesar 87,2% dengan kriteria “sangat valid”. Sementara tingkat kevalidan media *pop up book* berdasarkan hasil uji validasi ahli materi diperoleh nilai presentase sebesar 95,5% dengan kriteria “sangat valid”.
- c. Tingkat kepraktisan media *pop up book* berdasarkan hasil respon guru diperoleh presentase sebesar 97,6% dengan kriteria “sangat praktis”. Kemudian hasil respon siswa berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 87,91% dengan kriteria “sangat praktis” dan hasil respon siswa berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh presentase sebesar 92,3% dengan kriteria “sangat praktis”.

REFERENSI

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (Contextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Al Muta'aliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(3), 80–88.
- Aliah, J., & Agustina, I. G. A. T. (2022). Media pop-up book subtema keberagaman budaya bangsaku muatan IPS kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331.
- Dzulfiqar, A. F. (2018). Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran menggunakan aplikasi Android dalam meningkatkan efektivitas belajar Pendidikan Agama Islam kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto.

- Erfan, M., Nurhayati, I., & Novita, D. (2020). Pengembangan game edukasi “Kata Fisika” berbasis Android untuk anak sekolah dasar pada materi konsep gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642>
- Fadila, U. L. (2020). Penerapan media pop-up book untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V Kebonsari Kulon I Kota Probolinggo. *Journal of Social Science and Education*, 1(2).
- Fitriani Kanza, N. R. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model project based learning dengan pendekatan STEM pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71–77.
- Gunayasa, I. B. K., Dewi, N. P. E. S., & Kurniawan, A. (2022). Pengembangan media photo story pada pembelajaran sastra anak kelas III sekolah dasar. *Journal of Childhood Education Research*, 4(2), 154–159. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1718>
- Hidayat, R. (2020). *Inovasi pembelajaran digital di era 4.0*. Bandung: Alfabeta.
- Martha, N., & Wahyuni, R. (2019). Pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 35–43.
- Mashuri. (2019). Pemanfaatan celemek sebagai media pembelajaran sistem perencanaan manusia. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1). Universitas Tribhuwana Tungadewi.
- Nafilah, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852.
- Sari, D. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up book terhadap keaktifan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan alat peraga jari baru (jaring-jaring bangun ruang) berbasis inkuiri pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216–222.
- Wijayanti, D. A. I., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Pengembangan e-LKPD berkearifan lokal catur pramana tema 7 muatan IPA kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 141–152.