PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL MATERI KERAGAMAN BUDAYA JAWA TIMUR PADA SISWA KELAS IV SDN NGANGKATAN 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh :

ANDIYANI LUSY PERMATA DIWANTHY
NPM: 2114060140

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh:

ANDIYANI LUSY PERMATA DIWANTHY

NPM: 2114060140

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DIGITAL MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN NGANGKATAN 1

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Farida Nurlaila Zunaidah., M.Pd.	**Tutut Indah Sulistiyowati., M.Si.**
NIDN. 0730098803	**NIDN. 0720088401**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

ANDIYANI LUSY PERMATA DIWANTHY

NPM: 2114060140

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DIGITAL MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN NGANGKATAN 1

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn
3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

Lembar Motto

"Sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"

(QS Al-Insyirah : 6-7)

"Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku"

(Umar Bin Khattab)

"It's not always easy, but that's life. Be strong because there are better days ahead"

(Mark Lee NCT)

Pernyataan Keaslian Tulisan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Andiyani Lusy Permata Diwanthy
NIM	: 2114060140
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:
"Pengembangan Media *Pop-UP Book* Digital Materi Keragaman Budaya Jawa Timur pada Kelas IV SDN Ngangkatan 1" adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Seluruh isi, data, dan kutipan yang saya gunakan telah disusun dan disajikan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan etika akademik. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme atau ketidaksesuaian lainnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh dengan tanggung jawab.

Kediri, 30 Juni 2025
atakan,

Andiyani Lusy Permata Diwanthy
NPM. 2114060140

Prakata

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat, karunia, dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Materi Keragaman Budaya Jawa Timur pada Siswa Kelas IV SDN Ngangkatan" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar selama proses penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral dan materiil yang tiada henti.
3. Teman-teman seperjuangan dan sahabat-sahabat terbaik yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi yang berguna di bidang pendidikan.

Kediri, 30 Juni 2025
Menyatakan,

Andiyani Lusy Permata Diwanthy
NPM. 2114060140

Ringkasan

Andiyani Lusy Permata Diwanthy Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Materi Keragaman Budaya pada Siswa Kelas IV SDN Ngangkatan 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *pop-up book* digital, budaya Jawa Timur, pembelajaran interaktif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan minat siswa terhadap materi Keragaman Budaya Jawa Timur di kelas IV SDN Ngangkatan 1, akibat penggunaan metode ceramah dan media konvensional yang kurang interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran digital berupa *Pop-Up Book* interaktif dan visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi keragaman budaya Jawa Timur. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pop-Up Book Digital memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, dengan penilaian dari ahli materi sebesar 86% (kategori sangat valid) dan dari ahli media sebesar 84% (kategori sangat valid). Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh respons positif dengan persentase 87,5% dari guru dan 90% dari seluruh siswa, yang termasuk kategori sangat praktis. Dari segi keefektifan, persentase ketuntasan belajar siswa menunjukkan hasil yang memadai, yaitu sebesar 87,5% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba luas. Capaian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sehingga media Pop-Up Book Digital dinilai efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Pop-Up Book* Digital dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, serta layak dijadikan rujukan dalam pengembangan media digital pendidikan lainnya.

Daftar Isi

Lembar Motto ..... **iv**
Pernyataan Keaslian Tulisan ..... **v**
Prakata ..... **vi**
Ringkasan ..... **vii**
Daftar Isi ..... **viii**
Daftar Tabel ..... **x**
Daftar Gambar ..... **xi**
Daftar Lampiran ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Tujuan Pengembangan 5
F. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA **7**
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 7
B. Landasan Teori 8
C. Kerangka Berfikir 18
BAB III METODE PENGEMBANGAN **20**
A. Model Pengembangan 20
B. Prosedur Pengembangan 21
C. Desain Pengembangan 23
D. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian 25
E. Intrumen Penelitian 26
F. Teknik Pengumpulan Data 31
G. Teknik Analisis Data 33
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **38**
A. Data Produk Hasil Pengembangan 38

B. Data Uji Coba 39
C. Analisis Data 44
D. Revisi Produk 47
E. Kajian Produk Akhir 48
BAB V PENUTUP 50
A. KESIMPULAN 50
B. SARAN 51
DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN – LAMPIRAN 53

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran 15
Tabel 2. 2 Bentuk-Bentuk Keragaman Budaya di Jawa Timur 16
Tabel 3. 1 Desain Pengembangan Media Pop-Up Book Digital…….....23
Tabel 3. 2 Jadwal Waktu Penelitian..... 25
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Media 26
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Materi..... 27
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru 28
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa 29
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas..... 33
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan 34
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli…….....44
Tabel 4. 2 Hasil Angket Respon Guru Siswa 45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Keefektifan Media 46
Tabel 4. 4 Revisi Ahli Materi 47
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Media..... 48

Daftar Gambar

Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir 18
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE ……..21
Gambar 4. 1 Validasi Ahli Materi……...39
Gambar 4. 2 Validasi Ahli Media 40
Gambar 4. 3 Angket Respon Guru 41
Gambar 4. 4 Angket Respon Siswa 41
Gambar 4. 5 *Pretest-Posttest* Uji Coba Terbatas 42
Gambar 4. 6 Angket Respon Siswa 43
Gambar 4. 7 *Pretest-Posttest* Uji Coba Luas 43

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul 53
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 56
Lampiran 4. Berita Acara Kemajuan Bimbingan..... 57
Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran 59
Lampiran 6. Hasil Angket Observasi 91
Lampiran 7. Hasil Wawancara 92
Lampiran 8. Hasil Dokumentasi Belajar Siswa 94
Lampiran 9. Surat Izin Permohonan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media..... 95
Lampiran 10. Validasi Ahli Materi..... 97
Lampiran 11. Validasi Ahli Media 100
Lampiran 12. Angket Respon Guru 103
Lampiran 13. Angket Respon Siswa..... 104
Lampiran 14. Hasil Data Pretest-Posttest Uji Terbatas..... 106
Lampiran 15. Hasil Data Pretest-Posttest Uji Luas..... 107
Lampiran 16. Hasil Cek Plagiasi..... 108
Lampiran 17. Hasil Dokumentasi 109

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Proses ini mencakup interaksi antara guru dan siswa, dimana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sulistiani & Nursiwi Nugraheni, 2023). Agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, guru perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif, yang dapat meningkatkan semangat dan kenyamanan siswa selama belajar. Kreativitas guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi sangat penting untuk memastikan siswa tetap aktif dan memperhatikan penjelasan selama proses pembelajaran berlangsung (Ubaidillah, 2020).

Dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan, terutama dalam hal memperhatikan penjelasan dari guru dan menjaga semangat belajar selama kegiatan berlangsung. Namun, pada kenyataannya, tidak semua siswa menunjukkan sikap yang optimal dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan penggunaan media yang kurang interaktif sering kali menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami materi (Kusnadi & Azzahra, 2024). Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah dan pemahaman terhadap materi tidak maksimal. Dibutuhkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023).

Menurut Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning,* pembelajaran yang menggunakan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena memanfaatkan kombinasi teks, gambar, dan animasi yang dapat memperjelas konsep yang diajarkan. Media interaktif juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi, siswa cenderung lebih

mudah mengingat informasi dan menerapkannya dalam konteks nyata. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep secara visual. (Harsiwi & Arini, 2020).

Menurut Sari *et al.,* (2016) teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan konsep. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya (Dorlan, 2018). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung keterlibatan aktif siswa. Teknologi digital memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan Januari 2025 dengan guru kelas IV SDN Ngangkatan 1, diketahui bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami konsep keragaman budaya Indonesia karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Dokumentasi hasil ujian yang diperoleh pada bulan Februari menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang mengikuti pretest, sebanyak 23 siswa memperoleh nilai di bawah KKM *(Kriteria Ketuntasan Minimal)* yaitu 70. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45, sementara nilai tertinggi hanya mencapai 75. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan ketika hanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus selama pelajaran berlangsung, beberapa di antaranya terlihat mengobrol atau memainkan alat tulis mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu menarik minat siswa secara optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Produk pembelajaran sebelumnya, seperti buku teks dan media gambar statis, memiliki kelemahan dalam menyampaikan konsep kragaman budaya secara

menyeluruh. Media konvensional ini tidak memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga siswa sulit memahami dan mengingat materi dengan baik (Khoiruddin, 2016). Penggunaan media cetak sering kali kurang efektif dalam menyajikan visualisasi budaya yang beragam, seperti pakaian adat, tarian, dan rumah adat di Jawa Timur. Kelemahan inilah yang diduga menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga diperlukan pengembangan media yang lebih inovatif dan menarik, seperti media *digital pop-up book*.

Media *Pop-Up Book* digital merupakan pengembangan dari buku *pop-up* konvensional yang menggabungkan unsur visual, animasi, dan interaktivitas dalam bentuk digital. Rancangan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Pop-Up Book* digital yang menyajikan animasi interaktif dengan tampilan tiga dimensi yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa. Media ini akan dilengkapi dengan fitur suara, narasi, dan gambar animasi interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Berdasarkan teori Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman karena memanfaatkan prinsip visualisasi dan interaktivitas. Dengan demikian, media *Pop-Up Book* digital ini diharapkan memiliki keunggulan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Landasan filosofis dari pengembangan media *Pop-Up Book* digital ini didasarkan pada filsafat konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa harus aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Wijayanti et al., 2025). Selain itu, filsafat progresivisme dalam pendidikan menggaris bawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif (Rahma et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan media *Pop-Up Book* digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media digital yang interaktif dan menarik. Siswa akan lebih mudah memahami jika guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks saja. Oleh karena

itu diambillah judul penelitian "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Materi Keragaman Budaya Jawa Timur Pada Kelas IV SDN Ngangkatan 1."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas penulis mengidentifikasikan beberapa masalah yang muncul yaitu :

1. Observasi menunjukkan bahwa siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks.
2. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dan gambar statis kurang mampu menarik perhatian siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya di kelas IV SDN Ngangkatan 1.
4. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book* digital sebagai alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Keanekaragaman Budaya Jawa Timur.
2. Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas IV SDN Ngangkatan 1, khususnya dalam mengatasi kejenuhan belajar akibat penggunaan metode ceramah dan media konvensional.
3. Media yang dikembangkan difokuskan untuk digunakan dalam pembelajaran Keragaman Budaya, dengan mengutamakan aspek interaktivitas, visualisasi menarik, dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media digital *Pop-Up Book* yang dikembangkan untuk materi Keragaman Budaya Jawa Timur siswa kelas IV SDN Ngangkatan1?

2. Bagaimana kepraktisan media digital *Pop-Up Book* yang dikembangkan untuk materi Keragaman Budaya Jawa Timur siswa kelas IV SDN Ngangkatan 1?
3. Bagaimana keefektifan media digital *Pop-Up Book* yang dikembangkan pada siswa kelas IV SD Negeri Ngangkatan 1?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media digital *Pop-Up Book* ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media digital *Pop-Up Book* pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur siswa kelas IV SD Negeri Ngangkatan 1
2. Untuk mengetahui kepraktisan media digital *Pop-Up Book* pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur siswa kelas IV SD Negeri Ngangkatan 1
3. Untuk mengetahui keefektifan media digital *Pop-Up Book* ini kepada siswa kelas IV SD Negeri Ngangkatan 1

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah literatur dan pengetahuan mengenai media pembelajaran digital, terutama media digital *pop-up* book. Hal ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penggunaan media digital dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hal temuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

a. Bagi para siswa kelas 4 sekolah dasar

Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa lebih tertarik dan bersemangat untuk mempelajari materi keragaman budaya Indonesia melalui media digital *Pop-Up Book* dibandingkan dengan media konvensional.

b. Bagi para guru

Dengan menggunakan media digital *pop-up* book, guru dapat menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia dengan cara yang

lebih mudah dipahami oleh siswa. Visualisasi dan interaktivitas dalam media ini dapat menarik minat dan semangat siswa, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap siswa.

c. Bagi Peneliti

Melakukan penelitian ini memberikan peneliti pengalaman praktis dalam berbagai aspek penelitian, termasuk perancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian.

d. Bagi pembaca

Pembaca akan mendapatkan wawasan tentang inovasi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media digital *pop-up* book. Mereka akan memahami bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Dorlan, N. (2018). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Christian Humaniora*, *Vol. 2*(No. 1), 51–60.

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. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*, 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Khoiruddin, A. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Google Earth Dan Media Konvensional. *Penelitian Geografi*, *15*(1), 165–175.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(2), 323–339. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526

Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, K. N., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(November), 5–24.

Mardiansyah, R., Dini, R., Sandeya, R., Suhada, W., Sandri, P., Afnida, M., Syafnita, T., & Hendri, N. (2025). Efektivitas Media Pop-Up Book Berbasis Augmented Reality dalam Mengoptimalkan Literasi Awal Anak Usia Dini tentang Budaya Nusantara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 472–478.

https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6062

Mayer, R. E. (2009). *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. University of California.

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, *1*(2), 95. https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7

Nurfathi, A., & Wuriasih, K. P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, *9*, 327. https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278

Rahma, A. N., Rohmah, H., & Bakar, M. Y. A. (2022). Implementasi Aliran Progresivisme dalam Pembelajaran Menurut Filsafat Pendidikan dan Perkembangan Kurikulum di Indonesia. *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, *9*(2), 219–242. https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v9i2.1000

Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. syauqi. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Saparuddin, Hamzah, R. A., & Al Faridzin, S. (2024). Media Pembelajaran di SD. *Elementary Journal*, *7*(2), 275–283.

Sari, D. R., Hartati, S., & Ferdiansyah, M. (2016). *Penerapan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sdn2 Jambu Ilir Kec. Tanjung Lubuk Kab. Oki Tahun2023/2024*. 1–23.

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. *Jurnal Papeda*, *7*(2), 244–252.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. ALFABETA Bandung. https://id.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-

Penelitian-Sugiyono

Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222

Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Al Ibtida*, *08*(01), 15–34.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *VIII*(I), 1–19.

Wardhana, E., Komang, N., Rahayu, S., Luh, N., Santika, P., Putu, N., & Octavyanti, L. (2024). Creative Strategies for Digital Learning Media in Indonesian Language Learning Strategi Kreatif Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Psikoborneo Jurnal Imiah Psikologi*, *12*(3), 415–420.

Weni, Murti, Z., & Sari, H. R. (2025). Fungsi Media Visual Dan Audio Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Abad 21. *Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin*, *3*(1), 1–10.

Wijayanti, P. T., Rhamadani, N., Oktadika, U., Adiputra, M. J., & Sari, M. Y. (2025). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Teori Konstruktivisme Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *10*(1), 32–37.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074