

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*
DIGITAL PADA MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK SISWA KELAS V
SD NEGERI BULUSARI 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

BERLIAN AGUSTRI SETYOWATI

NPM : 2214060268

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

2026

Skripsi oleh :

BERLIAN AGUSTRI SETYOWATI

NPM : 2214060268

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI RANTAI MAKANAN
UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI BULUSARI 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

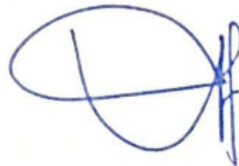
Tanggal : Kediri, 23 Juni 2026

Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M. Si
NIDN. 0721048402

Skripsi oleh :

BERLIAN AGUSTRI SETYOWATI

NPM : 2214060268

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*
DIGITAL PADA MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK SISWA KELAS V
SD NEGERI BULUSARI 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 13 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Wahyudi, M.Sn. |
| 2. Penguji I | : Sutrisno Sahari, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. |



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(QS Al-Insyirah : 6-8)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Melainkan milik mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J Habibie)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa Syukur kepada ALLAH SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak tercinta, yang telah berpulang di tengah perjalanan saya menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan kepercayaan yang selalu Bapak berikan. Menjadi seorang guru adalah harapan yang Bapak tanamkan dalam diri saya, dan meskipun Bapak tidak dapat menemani hingga akhir perjalanan ini, semangat serta impian Bapak selalu menjadi kekuatan bagi saya untuk terus melangkah. Skripsi dan kelulusan ini saya persembahkan sebagai wujud dari perjuangan dan impian beliau. Semoga Bapak bangga melihat saya berhasil sampai di titik ini, dan semoga Allah SWT menempatkan Bapak di tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu tercinta, yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk saya dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan pengorbanan yang tak terhingga. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus, dukungan yang tak pernah surut, serta perjuangan yang selalu Ibu berikan. Di setiap langkah dan proses yang saya jalani, Ibu selalu menjadi tempat pulang, sumber kekuatan, dan penyemangat terbesar. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan

yang saya persembahkan untuk Ibu atas segala cinta dan perjuangan yang telah diberikan selama ini.

3. Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, perhatian, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, sumber kekuatan, dan penyemangat di setiap keadaan. Kehadiran serta dukungan kalian menjadi salah satu alasan saya mampu bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebahagiaan dan kebanggaan bagi keluarga yang selalu saya cintai.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk seluruh teman dan sahabat yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan saya selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas setiap dukungan, bantuan, motivasi, doa, serta kebersamaan yang telah diberikan. Setiap kenangan, canda, dan semangat yang kalian bagikan menjadi penguat bagi saya dalam melewati berbagai proses hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik.
5. Dan yang terakhir, untuk diri saya sendiri, **Berlian Agustri Setyowati**. Terima kasih telah bertahan dan berjuang hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tetap memilih untuk bangkit setiap kali merasa lelah, tetap melangkah meskipun harus menghadapi kehilangan, keraguan, dan berbagai tantangan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tidak menyerah pada keadaan dan terus berusaha menyelesaikan apa yang telah dimulai dengan sebaik-baiknya. Pencapaian ini adalah bukti bahwa segala perjuangan, air mata, doa, dan usaha yang telah dilalui tidak pernah sia-sia. Teruslah melangkah, percaya pada kemampuan diri sendiri, dan jangan pernah berhenti mewujudkan mimpi-mimpi yang masih menanti di masa depan.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Berlian Agustri Setyowati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 19 Oktober 2003

NPM : 2214060268

Fakultas/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 juli 2026

Yang menyatakan



Berlian Agustri Setyowati
NPM. 2214060268

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Materi Rantai Makanan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 3” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si selaku dosen pembimbing 2
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
7. Kepala sekolah serta Guru SDN Bulusari 3 yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
8. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, keyakinan, dan dukungan sebagai motivasi agar proposal ini segera terselesaikan.
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 25 Juni 2026

Berlian Agustri Setvowati
NPM : 2214060268

Abstrak

Berlian Agustri Setyowati Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Materi Rantai Makanan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Bulusari 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Pop Up Book Digital*, Rantai Makanan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai pendukung proses pembelajaran serta masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan yang memuat konsep-konsep abstrak sehingga sulit dipahami tanpa bantuan visual yang konkret. Permasalahan tersebut diperkuat oleh rendahnya hasil *pre-test* siswa, hasil observasi secara langsung, wawancara wali kelas V, dan hasil angket analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* yang dilengkapi dengan visual tiga dimensi, narasi audio, dan fitur interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* materi rantai makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tempat penelitian di SDN Bulusari 3 dengan subjek 23 siswa kelas V. Teknik analisis data kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi, kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa, dan keefektifan diperoleh dari hasil KBK posttest siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil validasi yang diperoleh dari validator materi mencapai 92% dan validator media mencapai 85% dengan rata-rata persentase validitas sebesar 88,5% kategori sangat valid. (2) hasil angket respon guru mencapai 94%, hasil respon siswa pada uji coba terbatas mencapai 95%, sedangkan hasil respon siswa dari uji coba luas mencapai 94% dari ketiga angket respon tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. (3) Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar klasikal sebesar 83,75% dari hasil posttest uji coba terbatas dan luas dengan kategori sangat efektif. Selain itu, hasil perhitungan N-gain memperoleh skor rata-rata sebesar 0,595 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book Digital* materi rantai makanan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I (PENDAHULUAN)	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II (KAJIAN PUSTAKA)	8
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Pop Up Book Digital</i>	13
3. Materi Rantai Makanan.....	16
4. Karakteristik Siswa Kelas V SD	18
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III (METODE PENELITIAN)	23
A. Model/Pendekatan Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	24
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	24
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	24
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	25
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	25
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	26

C.	Desain Awal Pengembangan Media	27
D.	Tempat dan Waktu Perancangan	28
E.	Instrumen Penelitian.....	29
1.	Instrumen Lembar Kevalidan.....	30
2.	Instrumen Lembar Kepraktisan.....	32
3.	Instrumen Lembar Keefektifan	34
F.	Teknik Pengumpulan Data	36
G.	Teknik Analisis Data	37
1.	Analisis Data Kevalidan.....	38
2.	Analisis Data Kepraktisan.....	39
3.	Analisis Data Keefektifan	39
H.	Uji Coba Model/Produk dan Validasi Produk	41
I.	Norma Uji	43
BAB IV	(HASIL DAN PEMBAHASAN)	44
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	44
B.	Data Uji Coba.....	47
1.	Uji Validasi Ahli	47
2.	Uji Coba Terbatas.....	51
3.	Uji Coba Luas	54
C.	Analisis Data	60
1.	Kevalidan	60
2.	Kepraktisan	61
3.	Keefektifan.....	62
D.	Revisi Produk.....	63
E.	Kajian Produk Akhir	66
1.	Spesifikasi Produk Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i>	66
2.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	67
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	68
F.	Pembahasan.....	69
BAB V	(PENUTUP)	72
A.	Kesimpulan	72
B.	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	16
Tabel 2.2 persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	21
Tabel 3.1 Desain Awal Pengembangan Media	27
Tabel 3.2 Jadwal Waktu Penelitian	28
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media	31
Tabel 3.5 Angket Respon Guru	32
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa	33
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Post-Test	34
Tabel 3.8 Penskoran Soal Essay	35
Tabel 3.9 Skala Likert	38
Tabel 3.10 Kriteria Validitas	38
Tabel 3.11 Skala Likert	39
Tabel 3.12 Skala Guttman	39
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan	39
Tabel 3.14 Klasifikasi N-Gain	41
Tabel 3.15 Kriteria Keefektifan	41
Tabel 4.1 Desain Awal Media <i>Pop Up Book Digital</i>	46
Tabel 4.2 Penyajian Skor Validasi Ahli Materi Sesudah Direvisi	48
Tabel 4.3 Penyajian Skor Validasi Ahli Media Sesudah Direvisi	49
Tabel 4.4 Angket Kepraktisan Respon Siswa Uji Terbatas	51
Tabel 4.5 Rekapitulasi Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas	52

Tabel 4.6 Angket Kepraktisan Respon Guru	55
Tabel 4.7 Angket Kepraktisan Respon Siswa Uji Luas	56
Tabel 4.8 Rekapitulasi Pretest dan Posttest Uji Coba Luas	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Kevalidan	61
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa	61
Tabel 4.11 Hasil Posttest Uji Coba Terbatas dan Luas	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	23
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Ahli Materi	49
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Ahli Media	50
Gambar 4.3 Desain Awal Halaman Sampul	63
Gambar 4.4 Desain Akhir Halaman Sampul	64
Gambar 4.5 Desain Profil Pengembang	64
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Media	64
Gambar 4.7 Desain CP dan TP,.....	65
Gambar 4.8 Desain Apersepsi Masalah	65
Gambar 4.9 Desain Awal Materi	65
Gambar 4.10 Revisi Slide Materi	66
Gambar 4.11 Desain Mini Kuis	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	78
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	80
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	83
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	84
Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru Wali Kelas V	85
Lampiran 7. Lembar Observasi	87
Lampiran 8. Lembar Angket Kebutuhan Siswa	88
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Materi	89
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Media	90
Lampiran 11. Perangkat Pembelajaran	91
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Media	118
Lampiran 14. Angket Respon Guru	121
Lampiran 15. Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	123
Lampiran 16. Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	124
Lampiran 17. Hasil Pre-test Siswa Uji Coba Terbatas	125
Lampiran 18. Hasil Pre-test Siswa Uji Coba Luas	127
Lampiran 19. Hasil Post-test Siswa Uji Coba Terbatas	129
Lampiran 20. Hasil Post-test Siswa Uji Coba Luas	131
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran 22. Surat Keterangan Bebas Similarity	136

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mendorong perubahan dengan tujuan membantu dan membentuk pertumbuhan serta perkembangan karakter dan potensi pada setiap individu. Pengertian tersebut sejalan dengan ketentuan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah :

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan diharapkan dapat berlangsung secara optimal dalam rangka menghasilkan pendidikan yang bermutu serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Saat ini di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka, dimana mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) digabung dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran terpadu yang disebut dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam jenjang sekolah dasar. Tujuan adanya mata pelajaran IPAS ini yaitu siswa diharapkan mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, sehingga terdorong untuk mengeksplorasi berbagai fenomena di lingkungan sekitar, memahami alam semesta, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS idealnya dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memiliki peran penting dalam mendukung

pengelolaan kelas serta efektivitas penyampaian materi. Hal tersebut sependapat dengan Dandung et al, (2023) menyatakan bahwa, “Mata pelajaran IPAS sangat membutuhkan visualisasi agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Jika pembelajaran IPAS hanya disampaikan secara lisan tanpa bantuan media visual, siswa akan cenderung mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang bersifat abstrak”.

Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai upaya untuk menjawab tuntutan pendidikan masa kini yang menekankan fleksibilitas, kontekstualitas, serta pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Sejalan dengan kebijakan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen), pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar idealnya dilaksanakan melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kontekstual, serta pemanfaatan teknologi dan media interaktif, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan proses sains dan penguasaan konsep siswa (Abdulrahman & Bidi, 2025). Dengan demikian, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar diharapkan berlangsung secara aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung. Dalam praktiknya, penyampaian materi IPAS sering kali memerlukan dukungan berupa pengamatan langsung maupun visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, khususnya pada materi Rantai Makanan yang berperan penting dalam menumbuhkan kepedulian terhadap kelestarian makhluk hidup serta sebagai dasar dalam memahami konsep yang lebih kompleks, seperti jaring-jaring makanan.

Namun demikian, kondisi ideal pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tersebut belum sepenuhnya tercapai di SDN Bulusari 3. Berdasarkan hasil observasi melalui penyebaran angket kebutuhan serta pemberian *pre-test* pada materi Rantai Makanan yang dilaksanakan pada tanggal 01 April 2026, diperoleh data bahwa dari total 23 siswa kelas V, hanya sekitar 30% atau 7 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75, sedangkan 70% atau 16 siswa lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai target pembelajaran yang

diharapkan. Selain itu, berdasarkan hasil angket kebutuhan media pembelajaran kepada 23 siswa, diperoleh 81% respon “Ya” dan 19% “Tidak”. Hasil ini masuk dalam kategori sangat tinggi dan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif untuk mendukung pemahaman materi serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SDN Bulusari 3, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mengoptimalkan pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia, seperti LCD proyektor, chromebook, dan *smartboard*. Meskipun fasilitas sekolah tergolong memadai, pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dengan metode ceramah dan penugasan konvensional. Penggunaan media digital seperti PowerPoint dan video sebenarnya telah dilakukan, namun belum didukung oleh strategi pembelajaran yang interaktif dan variatif. Upaya yang telah dilakukan guru tersebut patut diapresiasi, tetapi masih perlu dikembangkan agar media yang digunakan lebih kontekstual dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai objek pembelajaran, melainkan turut terlibat secara aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang variatif sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Kedua, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga mengindikasikan bahwa banyak siswa belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Ketiga, mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Rantai Makanan, memiliki karakteristik yang cenderung abstrak sehingga sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi. Keempat, meskipun fasilitas sekolah tergolong memadai untuk mendukung pemanfaatan teknologi, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang

lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut, perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Iskandar et al. (2023) yang menyatakan bahwa, “Teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan serta membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang”. Salah satu bentuk nyata pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Dandung et al., 2023). Media pembelajaran pada dasarnya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat siswa. Namun demikian, masih terdapat guru yang belum sepenuhnya menguasai perancangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal, sehingga media yang digunakan belum berfungsi secara efektif dan bahkan berpotensi menghambat proses pembelajaran (Susialawati, 2023). Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses media pembelajaran secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat, serta membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran berbasis digital merupakan perpaduan antara materi ajar, teknologi, dan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Dandung et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam hal tampilan yang lebih menarik dan variatif karena memadukan unsur audio, visual, dan interaktif dibandingkan dengan media konvensional.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan siswa serta memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa *Pop Up Book Digital*. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga mudah dipahami oleh siswa. Berbeda dengan *Pop Up Book* konvensional yang berbentuk fisik dan

memiliki keterbatasan dalam hal ketahanan, *Pop Up Book Digital* menawarkan keunggulan dari segi kepraktisan, daya tahan, serta fleksibilitas penggunaan. Selain itu, media ini juga dapat melatih siswa untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. *Pop Up Book Digital* merupakan media interaktif berbasis digital dengan tampilan visual tiga dimensi yang dilengkapi elemen audio untuk mendukung penyampaian materi secara lebih efektif (Yahzunka & Astuti, 2022)

Dengan demikian, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif IPAS dalam bentuk *Pop Up Book Digital* yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Peneliti memilih mata Pelajaran IPAS karena di dalamnya terdapat banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara konvensional. Dengan adanya pengembangan media *Pop Up Book Digital* diharapkan dapat membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak, seperti pada materi Rantai Makanan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, pengembangan media *Pop Up Book Digital* diharapkan menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara lebih konkret, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul, **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK DIGITAL* PADA MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI BULUSARI 3”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, perlunya batasan masalah dalam penelitian agar lebih terarah serta fokus. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Bulusari 3.
2. Penelitian ini difokuskan pada materi rantai makanan pada mata pelajaran IPAS kelas V sesuai Kurikulum Merdeka dan tidak membahas materi IPAS lainnya.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Bulusari 3 Kabupaten Kediri.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V SDN Bulusari 3.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah bagi peneliti serta pembaca dan menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran IPAS dan memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, diimbangi dengan keperluan peserta didik dan tetap mengikuti perkembangan zaman sekarang.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi Rantai Makanan kelas V. Selain itu, mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan aktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta turut berperan dalam peningkatan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, A., & Bidi, U. (2025). Strategi Kreatif Mengajar IPA di sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Mosikolah* , 4 (1), 574–579.
- Agustin, N. K. T. J., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239–249. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>.
- Aliya, H. (2023). Pelajari Research and Development serta Peran Pentingnya untuk Inovasi Perusahaan. Diakses pada 15 Juni 2025, dari <https://glints.com/id/lowongan/research-and-development-adalah/>
- Ariandini, N., & Ramly, R.A. (2023). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 107-116. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11943>
- Azizah, Ismi N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Pop Up Book Materi Rantai Makanan pada Ekosistem untuk Kelas V di SDN Penjalinbanyu Kec. Larangan Kab. Brebes*. Skripsi, UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan, Pekalongan. http://etheses.uingusdur.ac.id/8913/1/2319183_COVER_BAB%20I%20%26%20BAB%20V.pdf
- Bhetris Dandung, V., & PGRI Madiun Pinkan Amita Tri Prasasti, U. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Digital Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, (4), 209-2018. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Bujuri, Andesta D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 37-50. <https://portal.issn.org/resource/ISSN/2503-1864>
- Dandung, V. B., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Media *Pop Up Book Digital* pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1544. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2613>
- Dehiyo, S. M., Husain, R., Monoarfa, F., et al'. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Dongeng Digital (Popona) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 202-209. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>
- Farihat, Khoshishti S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA *Pop Up Book* Berbasis Digital Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Karangtengah. (Skripsi Sarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

- Haptani, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A., (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972-980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harefa, Darmawan. (2025). RUANG LINGKUP ILMU PENGETAHUAN ALAM SEKOLAH DASAR. Sukabumi: CV Jejak Publisher.
- Iskandar, A., et al'. (2023). PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. Sulawesi : Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Ati MZ, A. F. S. (2024). Urgensi Pengembangan Media *Pop Up Book Digital* Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 704–714. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4195>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., et al'. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kemendikbud. (2022). Capaian pembelajaran mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Khuluqo, Ihsana El. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristanto, Andi. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN. Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya.
- Kusuma, Jaka Wijaya, et al'. (2023). DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maulifia, Rizky R., Hanifah, N., & Syahid, A. (2024). Pengembangan *Pop Up Book Digital* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1597-1605. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1259>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>
- Mukmin, B. A., Hunaifi, A. A., Wahyudi., & Fanisia, L. (2024). Pengembangan Desain Produk E-LKM Berbasis Problem Solving untuk Pemecahan Masalah dan Miskonsepsi IPA SD pada Mahasiswa PGSD. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 280-290. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.337>
- Muvango, M. W., Indoshi, C., & Okwara, M. O. (2019). USE OF MEDIA IN TEACHING ENGLISH IN SECONDARY SCHOOLS IN KAKAMEGA EAST SUB-COUNTY, KENYA. *European Journal of Alternative Education Studies*, 4(1), 75-81. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2591604>

- Ningsih, Putri Rahayu. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. (Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung).
- Nisaa, F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN. Malang : Badan Penerbit UMM.
- Pakpahan, A. F., et al'. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Pamungkas, Z. S., et al'. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Putri, L. N. W., Wahyudi, I., & Rofiqo, E. A. (2024). Media *Pop Up Book Digital* sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 1–9. <https://edukatif.org/edukatif/article/download/7269/pdf>
- Putri, R. S. Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media *Pop Up Book Digital* sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(5), 5640–5650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269>
- Rachman, K., et al'. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Sekolah Dasar. Sumatera Barat : PT. Serasi Media Teknologi.
- Romdona, S., Junista, S.S., Gunawan, A., (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *JISOSEPOL : Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-22-tahun-2016>
- Samsidar, Siti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam).
- Sekarsari, A., & Maharani, SD (2025). Pengembangan Media *Pop-Up Book Digital* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7 (2), 244–252. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.2057>

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., Fakhrunnisaa, N., Umam, H., Murtanti Putri, D., Kurnia, A., & Triono, W. (n.d.). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Tim Cendekia Nusantara. (2020). *XPLORE ILMU PENGETAHUAN TERPADU RPAL & RPUL UNTUK SEKOLAH DASAR*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Triwiyanto, Teguh. (2021). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. Jakarta : Bumi Aksara
- Umi, Christiana. (2019). *ARIF CERDAS UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 5*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Widodo, Triyoga Budi. (2025). *RUMUS PINTAR IPA ILMU PENGETAHUAN ALAM SEKOLAH DASAR*. Surabaya: CV. Pustaka Media.
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Digital Terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695–8703. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>
- Yuliarsih, Tiara., Santosa, Sedya., & Mutiansi, Dwi. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar, Pada Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 328-346. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>