

Turnitin LLCC

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POOP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA...

 SD-02

Document Details

Submission ID

trn:oid:::2945:395728250

Submission Date

Jun 26, 2026, 8:43 AM GMT+7

Download Date

Jun 26, 2026, 8:47 AM GMT+7

File Name

Skripsi bab 1-5 Lailatun Ni'mah .docx

File Size

5.4 MB

94 Pages

17,780 Words

115,877 Characters

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 16%  Publications
- 24%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

19% Internet sources
 16% Publications
 24% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.unpkediri.ac.id	2%
2	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
3	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
4	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
5	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
6	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
7	Internet	repository.uinpalopo.ac.id	<1%
8	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
9	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
10	Publication	Rachmat Alim Taqwa, Haslinda Haslinda, Tasrif Akib. "Validated Digital Pop Up Bo...	<1%
11	Internet	repository.usd.ac.id	<1%

12	Student papers	IAIN Bengkulu on 2024-06-27	<1%
13	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-03	<1%
14	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-14	<1%
15	Internet	adoc.pub	<1%
16	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
17	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-12	<1%
18	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
19	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-14	<1%
20	Publication	Yola Ramadhani, Rahmatina Rahmatina. "Pengembangan Media Pembelajaran M...	<1%
21	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2025-03-11	<1%
22	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-08-22	<1%
23	Internet	repository.uinjambi.ac.id	<1%
24	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
25	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%

26	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
27	Internet	123dok.com	<1%
28	Student papers	IAIN Bengkulu on 2025-05-20	<1%
29	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
30	Internet	digilib.ikipgriptk.ac.id	<1%
31	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang on 2025-06-24	<1%
32	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2025-12-11	<1%
33	Internet	docs.google.com	<1%
34	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
35	Student papers	The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) on 2025-12-30	<1%
36	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-05-11	<1%
37	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-24	<1%
38	Internet	oaj.jurnalhst.com	<1%
39	Internet	rama.unimal.ac.id	<1%

40	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
41	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-11	<1%
42	Internet	ejournal.unp.ac.id	<1%
43	Internet	id.scribd.com	<1%
44	Student papers	Admin Turnitin UISI on 2025-07-30	<1%
45	Student papers	Submitted on 1692571175839	<1%
46	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%
47	Publication	Rima Ristiani, Moh. Faturrahman. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis A...	<1%
48	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-06-20	<1%
49	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-02-13	<1%
50	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-30	<1%
51	Internet	e-journal.unimudasorong.ac.id	<1%
52	Publication	Nova Dwi Handayani, Petra Kristi Mulyani. "Pengembangan Media English Vocab...	<1%
53	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-04-08	<1%

54	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-20	<1%
55	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-14	<1%
56	Internet	core.ac.uk	<1%
57	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II on 2023-05-23	<1%
58	Publication	Nia Yusmaniar, Munawwarah Munawwarah. "Pengembangan Media Disaster Mit...	<1%
59	Student papers	Rose-Hulman Institute of Technology on 2025-08-12	<1%
60	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-04	<1%
61	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-25	<1%
62	Internet	jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id	<1%
63	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
64	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-11-08	<1%
65	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-02-05	<1%
66	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-07-15	<1%
67	Student papers	University of Muhammadiyah Malang on 2023-10-10	<1%

68	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
69	Internet	ejournal.stkippacitan.ac.id	<1%
70	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
71	Internet	repository.upi.edu	<1%
72	Student papers	STKIP Sumatera Barat on 2024-08-08	<1%
73	Student papers	Sriwijaya University on 2020-06-13	<1%
74	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-22	<1%
75	Internet	id.123dok.com	<1%
76	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
77	Internet	www.coursehero.com	<1%
78	Internet	www.scribd.com	<1%
79	Publication	Ilza Rahmatul Laily, Tri Linggo Wati. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbo...	<1%
80	Student papers	Universitas Malikussaleh on 2026-06-25	<1%
81	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2025-06-03	<1%

82	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-08	<1%
83	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
84	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
85	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2023-06-19	<1%
86	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-13	<1%
87	Publication	Zainudin Kairotty, Theresia Laurens, Christina M. Laamena. "Pengembangan Medi...	<1%
88	Internet	prosiding.arab-um.com	<1%
89	Internet	pusdikra-publishing.com	<1%
90	Publication	Dita Suryani, Aditya Burhan. "INTERPRETASI PENGARUH HARGA, PROMOSI, KEMU...	<1%
91	Student papers	Kwame Nkrumah University of Science and Technology on 2023-05-17	<1%
92	Publication	Timbul Yuwono, Arik Dwi Indah Ningrum, Djoko Adi Susilo. "PENGEMBANGAN ME...	<1%
93	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2024-07-16	<1%
94	Student papers	Universitas Muhammadiyah Gresik on 2026-01-05	<1%
95	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-03-27	<1%

96	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-05-26	<1%
97	Student papers	Universitas PGRI Madiun on 2026-06-15	<1%
98	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-14	<1%
99	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
100	Student papers	Institut Pemerintahan Dalam Negeri on 2019-12-15	<1%
101	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2026-06-10	<1%
102	Internet	ejournal.radenintan.ac.id	<1%
103	Internet	media.neliti.com	<1%
104	Internet	www.tmsk.itm.edu.my	<1%
105	Publication	Ade - Agustin. "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Cerita Rakyat Rejan..."	<1%
106	Publication	Kenik Sri Wahyuni, Inayati Ceria, Bernadeta Verawati, Setyo Mahanani. "Pemberd..."	<1%
107	Publication	Ni Wayan Putri Kusuma Andari, Ni Nyoman Mariani, I Komang Wisnu Budi Wijaya...	<1%
108	Publication	Siti Nur Aisah, Ridwan Setiawan. "POP-UP BOOK DIGITAL 20.20.20 MEMPENGARU..."	<1%
109	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-03-24	<1%

110	Student papers	Universitas Djuanda on 2025-09-03	<1%
111	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2017-08-15	<1%
112	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-25	<1%
113	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-05-12	<1%
114	Student papers	Universitas Pamulang on 2026-06-08	<1%
115	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-02-20	<1%
116	Internet	jsr.unuha.ac.id	<1%
117	Internet	repository.ubharajaya.ac.id	<1%
118	Publication	Nurul Izara, Abdul Rahman, Nuraini Nuraini, Azizah Azizah, Dyah Aini Purbarani. ...	<1%
119	Student papers	St. Ursula Academy High School on 2022-09-26	<1%
120	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
121	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
122	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-04	<1%
123	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-24	<1%

124	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
125	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-21	<1%
126	Student papers	University of Wollongong on 2024-03-13	<1%
127	Internet	repository.ummat.ac.id	<1%
128	Student papers	Higher Education Commission Pakistan on 2023-11-08	<1%
129	Publication	Indiyah Wungu Dari, Wahid Ibnu Zaman, Widi Wulansari. "Pengembangan Kartu ...	<1%
130	Publication	Ratih Kinanti Puspitasari, Moh. Farizqo Irvan. "Pengembangan Digital Flipbook K...	<1%
131	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-10-29	<1%
132	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-06-02	<1%
133	Student papers	Universitas Jambi on 2024-02-14	<1%
134	Student papers	Universitas Mulawarman on 2023-05-11	<1%
135	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-06-14	<1%
136	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-01-14	<1%
137	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%

138	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-07-21	<1%
139	Internet	e-journal.hamzanwadi.ac.id	<1%
140	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
141	Internet	eprints3.upgris.ac.id	<1%
142	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
143	Internet	indahnyaragambudaya.blogspot.com	<1%
144	Internet	jurnal.pancabudi.ac.id	<1%
145	Internet	jurnal.unsulbar.ac.id	<1%
146	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
147	Internet	scribd.com	<1%
148	Publication	Dyah Ajeng Candrawaty, Rian Damariswara, Kukuh Andri Aka. "Analisis Respon G...	<1%
149	Publication	Entin Daningsih, Ismail Ismail, Titin Titin. "KELAYAKAN MEDIA POP-UP BOOK SUB ...	<1%
150	Student papers	IAIN Bengkulu on 2025-05-21	<1%
151	Student papers	IAIN Kediri on 2025-06-04	<1%

152	Student papers	Landmark University on 2023-09-18	<1%
153	Publication	Nur Hikmah, Arief Kuswidyanarko, Patricia H. M. Lubis. "Pengembangan Media P...	<1%
154	Publication	Nuzha Viranti, Fahira Azzahra, Siti Maemunah Nurul Muna, Ani Nur Aeni. "Penge...	<1%
155	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2022-06-13	<1%
156	Publication	Rossa Selfi Yuliana Putri, A.F Suryaning Ati MZ, Oriza Zativalen. "Media Pop Up Bo...	<1%
157	Publication	Sofiana, Imam Ghozali, Andang Firmansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran...	<1%
158	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-11-26	<1%
159	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2024-12-11	<1%
160	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton on 2026-05-22	<1%
161	Student papers	Universitas Muhammadiyah Makassar on 2025-07-16	<1%
162	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-02	<1%
163	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2026-05-26	<1%
164	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
165	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-14	<1%

166	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-01	<1%
167	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-15	<1%
168	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-18	<1%
169	Internet	es.scribd.com	<1%
170	Internet	fr.scribd.com	<1%
171	Internet	jurnal.unsyiah.ac.id	<1%
172	Internet	ml.scribd.com	<1%
173	Internet	pasca.um.ac.id	<1%
174	Internet	ppjp.ulm.ac.id	<1%
175	Internet	repository.uhn.ac.id	<1%
176	Internet	repository.unej.ac.id	<1%
177	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%
178	Internet	text-id.123dok.com	<1%
179	Internet	www.scilit.net	<1%

180	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-06-05	<1%
181	Publication	Kusno Kusno, Muvida Indah Kusuma. "Pop Up Book Kubus dan Balok Untuk Siswa..."	<1%
182	Publication	Lativa Ariani Sagita, Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media KOJERUPAN Berbas..."	<1%
183	Publication	Mhd. Siddik Sinaga, Fibri Rakhmawati. "Desain Buku Saku Matematika Berbasis H..."	<1%
184	Publication	Muchamad Hidayatullah, Ipin Aripin. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplik..."	<1%
185	Publication	Mulyanto Abdul Khoir, Aulia Nurul Fahriani, Ulil Amriati. "Studi Pemikiran Pendi..."	<1%
186	Publication	Nurya Lestari, Yasir Arafat, Murjainah Murjainah. "Analisis Budaya Sumatera Sela..."	<1%
187	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2019-10-18	<1%
188	Publication	Selly Nirmalasari, Arif Febrianto. "Belajar Budaya Sambil Bermain E-Ragam Budi ..."	<1%
189	Publication	Tiara Difa Septian Lestari, Andi Subandi, Andika Sulistiawan, Putri Irwanti Sari, Ki...	<1%
190	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2024-09-03	<1%
191	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2024-11-22	<1%
192	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2024-12-09	<1%
193	Student papers	Universitas Ahmad Dahlan on 2025-08-22	<1%

194	Student papers	Universitas Diponegoro on 2020-08-30	<1%
195	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-21	<1%
196	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman on 2023-01-20	<1%
197	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton on 2024-06-18	<1%
198	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-09-20	<1%
199	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-09-18	<1%
200	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-02-01	<1%
201	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2024-12-19	<1%
202	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-12-29	<1%
203	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-01-14	<1%
204	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2024-12-24	<1%
205	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
206	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
207	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-09	<1%

208	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-14	<1%
209	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-23	<1%
210	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-02	<1%
211	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-17	<1%
212	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-24	<1%
213	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-30	<1%
214	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-29	<1%
215	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
216	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-10	<1%
217	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-09	<1%
218	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%
219	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-21	<1%
220	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-12	<1%
221	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-13	<1%

222	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2022-08-15	<1%
223	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2023-06-15	<1%
224	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2026-05-25	<1%
225	Publication	Valina Qorry Amelia, Yusra Nasution, Nurmayani Nurmayani, Apiek Gandamana, ...	<1%
226	Publication	Vrisca Bhetris Dandung, Pinkan Amita Tri Prasasti, Ivayuni Listiani. "Media Pop U...	<1%
227	Internet	abisolihin.blogspot.com	<1%
228	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
229	Internet	docplayer.info	<1%
230	Internet	ejournal.uksw.edu	<1%
231	Internet	eprints.unisnu.ac.id	<1%
232	Internet	eprints.uns.ac.id	<1%
233	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
234	Internet	journals.telkomuniversity.ac.id	<1%
235	Internet	jurnal.iicet.org	<1%

236	Internet	jurnal.staibslg.ac.id	<1%
237	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
238	Internet	jutepe-joln.net	<1%
239	Internet	klinikkonstruksi.jogjaprov.go.id	<1%
240	Internet	kurikulum.kemendikdasmen.go.id	<1%
241	Internet	lakey-sw.co.uk	<1%
242	Internet	mafiadoc.com	<1%
243	Student papers	pbpa on 2023-04-10	<1%
244	Internet	prosiding.unirow.ac.id	<1%
245	Internet	reviewsiana.blogspot.com	<1%
246	Student papers	IAIN Kediri on 2025-06-04	<1%
247	Publication	Khusniyati Masykuroh, Tri Wahyuni. "Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan K...	<1%
248	Student papers	Politeknik Negeri Cilacap on 2025-09-27	<1%
249	Publication	Tri Navisa Amalia, Sri Sukasih. "Pengaruh Media Pop-Up Book terhadap Hasil Bela...	<1%

250	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-06-22	<1%
251	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton on 2024-06-12	<1%
252	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-03-13	<1%
253	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-31	<1%
254	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-04-20	<1%
255	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
256	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-18	<1%
257	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-02-20	<1%
258	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-01	<1%
259	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27	<1%
260	Publication	Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan. "Pengembangan Medi...	<1%
261	Publication	Dea Mustika, Siti Quratul Ain. "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunaka...	<1%
262	Publication	Desak Putu Anom Janawati, I Putu Bayu Andika. "Analysis of Reading Skills of Gra...	<1%
263	Publication	Istiqomah, Fina. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Pada ...	<1%

264	Publication	Jumriani, Eny Syatriana, Mukhlis. "Augmented Reality Learning Media for Studen...	<1%
265	Student papers	PT Penerbit Erlangga on 2025-09-10	<1%
266	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2016-05-24	<1%
267	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2019-09-11	<1%
268	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-01-25	<1%
269	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-12-06	<1%
270	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-15	<1%
271	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
272	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-18	<1%
273	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-17	<1%
274	Student papers	Universitas Negeri Surabaya on 2024-12-22	<1%
275	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-24	<1%
276	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-30	<1%
277	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-06-30	<1%

278	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-04-24	<1%
279	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-08-08	<1%
280	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-31	<1%
281	Student papers	Universitas Riau on 2024-04-18	<1%
282	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2018-12-19	<1%
283	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2023-01-19	<1%

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan budaya yang sangat melimpah dan dikenal sebagai salah satu negara dengan tingkat keberagaman tertinggi di dunia. Koentjaraningrat (2015) menjelaskan bahwa “keberagaman budaya Indonesia terbentuk dari interaksi manusia dengan lingkungan alam serta perkembangan sejarah yang panjang. Keberagaman tersebut meliputi suku bangsa, bahasa, adat istiadat, dan kebudayaan yang tersebar dari Sabang hingga Merauke, sehingga menjadi identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan”

Upaya pelestarian budaya menjadi hal yang sangat penting dalam menjaga identitas bangsa. Zamroni (2017) mengemukakan bahwa “pelestarian budaya berperan dalam memperkuat jati diri bangsa serta menjaga persatuan di tengah keberagaman”. Selain itu, Banks (2016) juga menyatakan bahwa “kurangnya pemahaman terhadap keberagaman budaya dapat menimbulkan prasangka serta ketidakadilan sosial dalam kehidupan masyarakat”. Oleh karena itu, melalui pendidikan pemahaman tentang keberagaman budaya perlu ditanamkan sejak dini.

Keragaman budaya Indonesia merupakan materi penting yang diajarkan di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Rahayu (2017), “Pendidikan Pancasila berperan dalam menanamkan nilai-nilai nasional, moral, dan karakter pada siswa.” Siswa didorong untuk mengembangkan rasa persatuan serta memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia melalui pendidikan ini.

Materi keragaman budaya Indonesia membahas keberagaman, karakteristik, dan keunikan setiap daerah, termasuk kelompok etnis, adat istiadat, pakaian tradisional, tarian tradisional, lagu daerah, sumber daya alam, dan cara untuk mengapresiasi keberagaman budaya di Indonesia. Setiap unsur budaya memiliki makna, fungsi, dan signifikansi filosofis yang

33

93

175

186

116 dasar berada pada tahap operasional konkret, oleh karena itu mereka
membutuhkan materi yang tidak terlalu luas dan disajikan secara
82 sederhana agar lebih mudah dipahami." Untuk membuat pembelajaran
lebih terarah dan sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar, materi
harus dibatasi. Untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang
keberagaman budaya Indonesia kepada siswa sebagai fokus materi dipilih
tujuh provinsi yaitu Aceh, Bali, Sumatera Barat, Jawa Timur, Sulawesi
Selatan, Papua, dan Kalimantan Selatan. Provinsi-provinsi ini mewakili
wilayah barat, tengah, dan timur Indonesia.

169 Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 01
198 April 2026 di SDN Keniten 1 dengan guru kelas IV yaitu Ila Mukaromah,
S.Pd. Menunjukkan bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya
Indonesia masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil
232 pengamatan, proses pembelajaran sudah berjalan cukup baik dengan
penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Namun,
15 partisipasi siswa belum optimal karena pembelajaran masih berpusat pada
82 guru. Selain itu, pembelajaran masih kurang menarik karena media yang
digunakan terbatas pada buku paket, video youtube dan gambar-gambar
dasar. Menurut guru kelas IV, sebagian besar siswa mudah bosan jika
media pembelajaran mereka terbatas pada ceramah dan media yang kurang
menarik. Dan mereka juga mengalami kesulitan mengingat dan
membedakan budaya dari berbagai provinsi.

216 Situasi ini berdampak pada hasil belajar siswa. Kriteria Pencapaian
Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75% belum sepenuhnya terpenuhi
oleh 24 siswa kelas IV. Menurut skor pretest hanya 8 siswa (33%) yang
83 mencapai KKTP, sedangkan 16 siswa (67%) belum mencapai KKTP. Hal
ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami
informasi tentang keberagaman budaya Indonesia. Banyak faktor yang
berkontribusi pada masalah ini, seperti penggunaan media pembelajaran
94 yang terbatas dan kurangnya pendekatan pembelajaran. Untuk
9 meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, diperlukan inovasi

dalam proses pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Muhammad Sholeh (2019), Dengan menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mengintegrasikan pembelajaran ke dalam lingkungan budaya mereka, masalah-masalah ini dapat diatasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dan kontekstual, seperti *Pop Up Book* Digital, dapat menjadi cara untuk memberikan pemahaman yang lebih nyata, menarik, dan bermakna tentang keberagaman budaya Indonesia kepada siswa.

Menurut Fadilah (2018), media *Pop Up Book* Digital memiliki nilai yang berbeda dari media pembelajaran lainnya. Hal ini karena media *Pop Up Book* Digital merupakan media pembelajaran inovatif yang menggunakan buku dengan gambar tiga dimensi untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Media *Pop Up Book* Digital adalah jenis media yang dapat dibuat dalam format audio-visual yang lebih khas dengan menampilkan bentuk gambar tiga dimensi sebagai visualisasi konsep yang tampak nyata, seperti karakter wayang, tema hewan, atau tema keberagaman budaya yang lain.

Adapun keterbaruan dari peneliti adalah media pembelajaran digital interaktif tiga dimensi bernama *Pop Up Book* Digital, yang menggunakan suara peneliti untuk membantu siswa untuk memahami tentang keberagaman budaya Indonesia melalui konten tertulis dan audio visual peneliti. Di aplikasi Canva, peneliti juga membuat permainan dan kuis yang menarik. Selain itu, peneliti menggunakan animasi yang lebih realistis, yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman mereka tentang keberagaman budaya indonesia.

Oleh karena itu, "**Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SDN Keniten 1**" Pengembangan media ini dapat menjadi solusi untuk

menambah variasi media pembelajaran melalui penggunaan teknologi di sekolah dasar. Di SDN Keniten 1 sudah menggunakan teknologi seperti laptop, LCD, dan proyektor di sekolah untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1?
3. Bagaimana Kefektifan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1?

C. Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa masalah utama terkait keterbatasan penelitian ini:

1. Pemahaman siswa yang kurang memadai tentang keberagaman budaya Indonesia berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan penerapan teknik pembelajaran yang berpusat pada guru.
2. Pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk *Pop Up Book digital*.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Keniten 1

D. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media *Pop Up Book Digital* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SDN

Keniten 1?

2. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media *Pop Up Book* Digital pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SDN Keniten 1?
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Pop Up Book* Digital pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SDN Keniten 1?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan lebih banyak pengetahuan dan referensi di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pembuatan media *Pop Up Book* Digital sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam upaya mereka mengajarkan Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan beragam.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu sekolah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran, termasuk *Pop Up Book Digital* dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia, memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa konten visual, menarik, dan interaktif yang disajikan dalam media *Pop Up Book Digital* dapat meningkatkan hasil belajar, pemahaman konseptual, dan keterlibatan belajar pada siswa sekolah dasar.

1. Penelitian Laurensius Yulian Novena Aji (2020) berjudul "Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis multikultural tentang hari raya keagamaan untuk anak kelas IV sekolah dasar." Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media *Pop Up Book* multikultural tentang hari raya keagamaan dinilai sangat praktis berdasarkan jawaban guru dan siswa, dan sangat layak hingga sangat memungkinkan berdasarkan hasil

validasi ahli. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Pop Up Book*. Adapun perbedaannya terletak pada basis pengembangan, materi yang digunakan, berbasis multikultural sedangkan peneliti tidak berbasis multikultural serta model pengembangan yang diterapkan, yaitu model *Borg and Gall*, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE.

2. Penelitian Harlinda Syofyan pada tahun 2020 berjudul "Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk materi sains di sekolah dasar" Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop Up Book* pada materi IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapat kategori baik hingga sangat baik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book*. Sementara itu, perbedaannya terletak pada bentuk media yang dikembangkan, yaitu non-digital, serta pada materi pembelajaran yang digunakan.
3. Selanjutnya, penelitian oleh Astria, Resti, dan Aeni, Kurotul (2025) berjudul "Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Kelas IV" mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kisaran sedang dan dianggap sangat layak berdasarkan validasi oleh para ahli media dan materi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* digital serta pada mata pelajaran dan jenjang yang sama, yaitu Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu pada pengembangan media berbasis model PBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan rangkuman penelitian sebelumnya media *Pop Up Book*, khususnya dalam bentuk digital, memiliki potensi besar

untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Keberagaman Budaya Indonesia. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan *Pop Up Book* digital yang valid, bermanfaat, dan efektif sebagai inovasi pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan siswa di abad ke-21 dan tuntutan pembelajaran di era digital.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Laurensius Yulian Novena Aji, 2020) Pengembangan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Multikultural tentang Hari Raya Keagamaan untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV	Sama – sama mengembangkan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	Materi hari raya keagamaan berbasis multikultural., menggunakan model Borg and Gall, sedangkan penelitian ini tidak berbasis multikultural, materi berbeda dan menggunakan model ADDIE, Tempat dan waktu
2.	(Harlinda Syofyan, 2020) pengembangan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> IPA untuk Sekolah Dasar	Sama – sama mengembangkan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	Media yang dikembangkan non-digital dan pada materi IPA, sedangkan penelitian ini berbasis digital dan menggunakan materi yang berbeda, Tempat dan waktu

3.	(Astria, Resti, & Aeni, Kurotul, 2025) pengembangan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital menggunakan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar materi pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar	Keduanya membahas topik dan jenjang yang sama dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> digital.	Penelitian ini berfokus pada pembangunan model berbasis PBL untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan, tempat, dan waktu.
----	---	--	--

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Kata "media" berasal dari kata Latin "medium," yang dalam bentuk jamaknya berarti "perantara." (Rohani, 2019). Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan pengetahuan atau sumber daya pendidikan kepada siswa, memastikan bahwa pesan tersebut lebih mudah dipahami. Menurut Ekayani (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guru yang dapat membangkitkan minat siswa dalam kegiatan belajar serta ide, perasaan, dan perhatian mereka. Dengan demikian, media pembelajaran dapat

digunakan baik sebagai alat pembelajaran maupun sebagai cara untuk memberikan pengalaman guru yang lebih menarik dan memuaskan bagi siswa.

Menurut Junaidi dkk (2019) Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendukung pemahaman konsep, dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, karena fleksibilitasnya media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, tingkat pendidikan, dan konteks pembelajaran (Hasan dkk., 2021).

Media pembelajaran telah mengalami beberapa modifikasi seiring dengan terobosan ilmiah dan teknologi untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Salah satu perubahan tersebut adalah munculnya media pembelajaran digital, yang menggunakan teknologi untuk memungkinkan penyampaian informasi pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi digital, khususnya perangkat lunak dan perangkat elektronik, untuk menyampaikan konten pembelajaran tanpa memandang waktu atau lokasi dikenal sebagai media pembelajaran digital (Tanwir dkk., 2023). Menurut Belva Saskia Permana, dkk (2024) Perangkat elektronik ini seperti komputer, laptop, dan handphone dapat mengakses jenis konten ini, yang meliputi teks, gambar, musik, video, animasi, dan simulasi interaktif. Dengan berbagai komponennya, media pembelajaran digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik yang mencerminkan karakteristik pembelajar di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam proses

pembelajaran sehingga dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Keberadaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran terus mengalami inovasi, salah satunya melalui media pembelajaran digital yang menawarkan kemudahan akses, interaktivitas, serta fleksibilitas dalam mendukung proses dan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Hasan dkk. (2021), media pembelajaran sangat penting dan telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Untuk mendorong proses pembelajaran yang efisien, media pembelajaran berupaya membantu siswa memahami materi mata pelajaran, mendukung guru dalam menyajikannya, dan membangkitkan minat serta pemikiran kritis siswa.

Selain itu, Meling dkk. (2019) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan pesan kepada siswa dengan cara yang dapat diterima dengan baik. Ketersediaan media pembelajaran memudahkan guru dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran. Terutama di zaman modern ini, ketika teknologi canggih tersedia, berbagai alat dan teknik, termasuk media audio, visual, dan audiovisual, dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran, penggunaan media pendidikan sangat dianjurkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat terpengaruh oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu, memudahkan siswa untuk memahami tujuan dan isi materi pembelajaran, dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan

disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

c. Manfaat media pembelajaran

Menurut Moto, M. M. (2019), penggunaan media pembelajaran di kelas memudahkan guru dan siswa dalam mengajar dan belajar, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena materi pembelajaran berbasis media akan menarik perhatian siswa. Selain itu, media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berhasil mengikuti proses pembelajaran. Ummah, K. R. (2023) mencantumkan sejumlah keuntungan dari pemanfaatan media pendidikan, seperti:

- 1) Penyajian materi pembelajaran di kelas dapat diperluas dengan berbagai media pembelajaran.
- 2) Dengan memanfaatkan berbagai media, siswa akan memiliki beragam pengalaman belajar.
- 3) Siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang langsung dan nyata melalui penggunaan media pendidikan.
- 4) Salah satu tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan informasi yang benar dan terkini.
- 5) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada konten, meningkatkan daya tarik materi, dan meningkatkan motivasi serta minat.

Selaras dengan pendapat diatas, Prananingrum dkk. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, diantaranya:

1) Manfaat bagi pendidik:

- a) Menjaga agar kegiatan pendidikan terorganisir, terfokus, dan bertujuan.
- b) Mendorong penyampaian materi pembelajaran yang komprehensif.
- c) Membantu guru dalam menyampaikan rencana pembelajaran yang masuk akal, khususnya untuk mata pelajaran seperti

fisika, matematika, dan sebagainya yang terlalu luas atau umum.

- d) Menggunakan berbagai teknik dan media sebagai sumber pengajaran dan pembelajaran untuk mencegah kebosanan.

2) Manfaat bagi peserta didik:

- a) Mendorong siswa untuk lebih ingin tahu selama kegiatan pembelajaran.
- b) Mendorong semangat belajar siswa.
- c) Membantu siswa memahami isi materi pelajaran.
- d) Membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan sehingga siswa dapat lebih fokus pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak keunggulan, seperti menjadi alat dan sarana pembelajaran, membantu pendidik dan siswa dalam belajar, mendorong antusiasme dan motivasi siswa, serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

d. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam dalam berbagai macam bentuk dan dapat disesuaikan untuk memenuhi tujuan tertentu. Memilih media sebelum menggunakannya sangat penting. Menurut Hamka (2018), "media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat fisik atau non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami isi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien." Menurut Satrianawati (2018), "pemahaman tentang berbagai jenis media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran". Kategori media pembelajaran yang tercantum adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini bergantung pada indra penglihatan. Contohnya termasuk foto, gambar, komik, poster, dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah media yang dapat didengar. Media ini bergantung pada telinga/pendengaran sebagai salurannya. Contohnya termasuk musik, siaran radio, kaset, dan CD.
- 3) Media audiovisual adalah media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini melibatkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya termasuk video, film, televisi, VCD.

2. Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital.

a. Pengertian Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital

Media *Pop Up Book* Digital adalah alat pembelajaran interaktif yang menggabungkan konsep *Pop Up Book* biasa dengan teknologi digital berbasis multimedia. Menurut Masrifah dkk. (2023), *Pop Up Book* Digital adalah jenis buku yang memiliki halaman dengan visual tiga dimensi yang dapat muncul saat dibuka dan menyajikan representasi cerita yang menarik menggunakan media digital. Media ini menggunakan teks, grafik, animasi, suara, dan fitur interaktif untuk menyampaikan informasi sekaligus berfungsi sebagai alat bantu visual dan alat komunikasi instruksional dalam lingkungan pendidikan. Samidar dalam Triana dkk. (2023) menyatakan “bahwa karena *Pop Up Book* Digital mencakup elemen visual dan audio yang dapat menarik minat siswa, maka buku ini merupakan media audiovisual”.

Pop Up Book Digital dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan media audiovisual. Hal ini konsisten dengan pernyataan yang dibuat oleh Triana dkk (2023) “bahwa media audiovisual menggunakan

komponen visual dan auditori untuk menarik perhatian siswa”. Selain itu, Munir (2017) mendefinisikan “pembelajaran multimedia sebagai penggunaan terintegrasi dari beberapa media, termasuk teks, grafik, audio, dan animasi, untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memungkinkan media digital untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik”. Dengan demikian, media *Pop Up Book* Digital merupakan alat pengajaran yang efektif karena dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik, dinamis, dan spesifik untuk setiap siswa,

Berdasarkan uraian diatas media *Pop Up Book* Digital merupakan kreasi media pembelajaran modern yang termasuk dalam kategori audiovisual interaktif dan multimedia, sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan di atas. Melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna, media ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa. Munculnya media ini juga memenuhi aspirasi pendidikan abad ke-21, yang menekankan penggunaan teknologi, kreativitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran..

b. Manfaat Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital

Media *Pop Up Book* digital memiliki sejumlah keunggulan signifikan dalam membantu proses pembelajaran. Khususnya bagi siswa sekolah dasar, Melalui presentasi yang menarik yang menggabungkan komponen interaktif, audio, dan visual, media ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Hal ini konsisten dengan temuan Triana dkk. (2023), yang menyatakan “bahwa media *Pop Up Book* digital dapat meningkatkan pemahaman konseptual baik secara visual maupun kontekstual sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan”.

Selain itu, media *Pop Up Book* Digital juga mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui interaksi langsung. Menurut Rokhmah (2024), “penggunaan media interaktif yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran”. Daya ingat dan retensi pengetahuan siswa semakin diperkuat dengan diperkenalkannya komponen multimedia seperti suara dan animasi. Menurut Zulfa (2022), “siswa dapat belajar melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam ketika aspek visual, audio, dan teks digabungkan”.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital

Terdapat banyak kelebihan dari penggunaan *Pop Up Book* Digital. Khamidah & Sholichah (2022) menyatakan bahwa *Pop Up Book* Digital memiliki sejumlah kelebihan, seperti:

- 1) Tampilannya menarik.
- 2) Dapat mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori.
- 3) Memberikan kesempatan pendidikan yang bermakna bagi siswa.
- 4) Memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media *Pop Up Book* Digital juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Cahyani (2024), proses pembuatan media *Pop Up Book* Digital memerlukan waktu yang relatif lama karena setiap komponen harus dirancang dan disusun dengan cermat. Selain itu, pembuatan media ini juga membutuhkan keahlian khusus dalam aspek desain dan penggunaan teknologi digital.

3. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Mata pelajaran yang sedang dikembangkan adalah pendidikan Pancasila, yang mencakup materi tentang keberagaman budaya Indonesia dan diajarkan di kelas IV sekolah dasar. Hasil Capaian pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman – temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

(Sumber : Komendikbud, 2025)

Tabel 2.3 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia dari 7 provinsi (Aceh, Bali, Sumatra Barat, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Papua, Kalimantan Selatan) (C2). 3. Peserta didik mampu menganalisis perbedaan budaya dan pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan sehari – hari. (C4) 4. Peserta didik Mampu mempresentasikan hasil pengamatan tentang keberagaman budaya dari 7 provinsi (Aceh, Bali, Sumatra Barat, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Papua, Kalimantan Selatan) dalam bentuk poster atau lisan dengan percaya diri dan runtut. (Psikomotorik)

Keberagaman budaya Indonesia merupakan suatu kondisi yang menunjukkan adanya berbagai macam budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia, seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, pakaian

24 tradisional, rumah adat, serta sistem kepercayaan yang berbeda-beda di setiap daerah. Indonesia adalah negara kepulauan dengan warisan budaya yang kaya dan unik karena banyaknya fondasi etnis, agama, dan budaya yang dimilikinya. Menurut Koentjaraningrat (2015), “budaya adalah keseluruhan kepercayaan, kebiasaan, dan penemuan manusia suatu masyarakat yang dipelajari melalui pendidikan”.

11 Hal ini menunjukkan bagaimana budaya tidak hanya mencakup harta benda, tetapi juga norma, nilai, dan kebiasaan yang muncul di suatu wilayah. Selain itu, keberagaman budaya Indonesia juga mencerminkan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu. Dengan demikian, keberagaman budaya harus dipahami sebagai kekayaan bangsa yang perlu dihargai, dilestarikan, dan dijaga persatuannya. Menurut (Siti Hafsyah,2023) berikut ini rangkuman keberagaman budaya Indonesia :

a. Tarian Tradisional

77 Salah satu jenis seni budaya yang telah berkembang di dalam masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi adalah tari tradisional. Nilai-nilai budaya masyarakat yang mendukung tari tradisional terkait erat dengan keberadaannya. Setiap daerah memiliki tari tradisional yang khas yang mencerminkan identitas budayanya melalui gerakan, ritme, pakaian, dan makna (Hadi, 2016). Selain bersifat praktis, Tarian tradisional berfungsi sebagai media gagasan sosial dan komunikasi budaya. Dan tari tradisional juga merupakan salah satu cara melestarikan budaya yang menjunjung tinggi jati diri bangsa dan menanamkan prinsip moral pada generasi penerus.

270 **Tabel 2.4 Ragam Tarian Tradisional**

77

No	Asal Daerah	Tarian Tradisional
1.	Aceh	Tari Saman
2.	Bali	Tari Pendet
3.	Sumatra Barat	Tari Piring
4.	Jawa Timur	Tari Remo
5.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas Pakarena
6.	Papua	Tari Selamat Datang
7.	Kalimantan selatan	Tari Topeng Banjar

(Sumber : Noor Hidayati,2021)



Gambar 2.1 Tari Saman Dari Aceh
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.2 Pedhet Dari bali
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.3 Tari Piring Dari Sumatra Barat
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.4 Tari Remo Dari Jawa Timur
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.5 Tari kipas Pakarena Dari Sulawesi
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.6 Tari Selamat Datang Dari Papua
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.7 Tari Topeng Banjar Dari Kalimantan Selatan
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)

b. Alat Musik

Alat musik adalah segala sesuatu atau perangkat yang menghasilkan suara yang dapat diubah menjadi not, ritme, dan melodi selama aktivitas musik. Suara-suara ini dapat dihasilkan dengan berbagai metode, termasuk meniup, memetik, menggesek, dan memukul. Alat musik merupakan bagian penting dari budaya suatu komunitas dan sarana ekspresi selain juga menyenangkan. Menurut Banoe (2016), “alat musik adalah sarana untuk menghasilkan melodi yang digunakan dalam kegiatan musik individu dan kelompok”.

Tabel 2.5 Ragam Alat Musik Tradisional

No	Asal Derah	Asal Musik Tradisional
1.	Aceh	Gendang Melayu
2.	Bali	Gamelan Bali
3.	Sumatra Barat	Saluang
4.	Jawa Timur	Angklung Caruk
5.	Sulawesi selatan	Talindo
6.	Papua	Tifa
7.	Kalimantan selatan	Kalang Kupak

(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.8 Gendang Melayu Dari Aceh
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.9 Gamelan Bali Dari Bali
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.10 Saluang Dari Sumatra Barat
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.11 Angklung Caruk Dari Jawa Timur
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.12 Talindo Dari Sulawesi Selatan
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.13 Tifa Dari Papua
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.14 Kalang Kupak Dari Kalimantan Selatan
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)

c. Pakaian Tradisional

Pakaian tradisional adalah pakaian yang diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari budayanya. Keunikan daerah tersebut tercermin dalam bentuk, desain, dan warna pakaian tradisional yang unik, yang biasanya dikenakan selama upacara, acara formal, dan pertunjukan budaya

(Koentjaraningrat, 2015). Selain itu, pakaian tradisional berfungsi sebagai penanda jati diri dan pembeda antar daerah di Indonesia. Setiap pakaian tradisional mencerminkan nilai estetika, kondisi lingkungan, serta kebiasaan masyarakat setempat, sehingga menjadi salah satu unsur penting dalam menunjukkan keberagaman budaya Indonesia (Rahyono, 2015).

Tabel 2.6 Ragam Pakaian Tradisional

NO	Asal Daerah	Pakaian Tradisional
1.	Aceh	Ulee Balang
2.	Bali	Payas Agung
3.	Sumatra Barat	Bundo Kaduang (Sumber: Noor Hidayati, 2021)
4.	Jawa Timur	Mantenan
5.	Sulawesi selatan	Baju Bodo
6.	Papua	Koteka
7.	Kalimantan selatan	Babaju Baamar Gaung Pancar matahari



Gambar 2.15 Baju Adat Ulee Balang dari Aceh
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.16 Baju Adat Payas Agung dari Bali
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.17 Baju Adat bundo Kaduang dari Sumatra Barat (Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.18 Baju Adat Manten dari Jawa Timur (Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.19 Baju Adat bodo dari Sulawesi Selatan (Sumber : Noor Hidayati,2021)



Gambar 2.20 Baju Adat Koteka dari Papua (Sumber : Noor Hidayati,2021)



Gambar 2.21 Baju Babaju Baamar Gaung Pancar Matahari dari Kalimantan Selatan (Sumber : Noor Hidayati,2021)

d. Senjata Tradisional

Senjata tradisional digunakan oleh masyarakat di masa lalu untuk membela diri, berburu, dan berperang. Senjata-senjata ini diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari tradisi lokal. Setiap senjata tradisional memiliki bentuk, kegunaan, dan karakteristik yang berbeda yang mencerminkan identitas dan pengetahuan adat masyarakat yang menggunakannya (Sedyawati, 2016). Selain sebagai alat perlindungan, senjata tradisional memiliki makna budaya dan simbolis; senjata tersebut dapat mewakili keberanian, kehormatan, dan status sosial. Karena itu, senjata tradisional penting dalam menampilkan keragaman budaya Indonesia (Warsito, 2017).

Tabel 2.7 Ragam Senjata Tradisional

NO	Asal Daerah	Senjata Tradisional
1.	Aceh	Rencong
2.	Bali	Wedhung
3.	Sumatra Barat	Kurambiak
4.	Jawa Timur	Keris Jawa
5.	Sulawesi selatan	Badik
6.	Papua	Busur Panah Papua
7.	Kalimantan selatan	Talimpang

(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.22 Rencong Dari Aceh
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.23 Wedhung Dari Bali
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



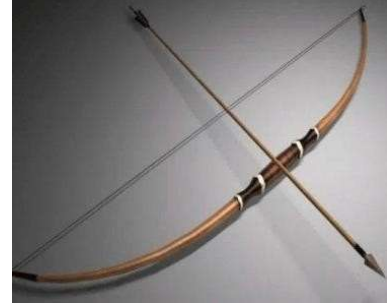
Gambar 2.24 Kurambiak Dari Sumatra Barat
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.25 Keris Jawa Dari Jawa Timur
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.26 Badik Dari Sulawesi Selatan (Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.27 Busur dan Panah Dari Papua (Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.28 Talimpang Dari Kalimantan Selatan (Sumber : Noor Hidayati, 2021)

e. Rumah Tradisional

Rumah tradisional adalah struktur unik yang merupakan bagian dari budaya suatu komunitas dan telah diwariskan dari generasi ke generasi. Bentuk, struktur, dan tujuan rumah tradisional disesuaikan dengan keadaan sosial dan lingkungan serta nilai-nilai budaya yang muncul di lingkungan tersebut (Rahyono, 2015). Rumah tradisional berfungsi sebagai tempat tinggal dan representasi identitas, kedudukan sosial, dan kepercayaan komunitas. Akibatnya, rumah tradisional memainkan peran penting dalam menampilkan keragaman budaya Indonesia (Setiadi, 2016).

Tabel 2.8 Ragam Rumah Tradisional

NO	Asal Daerah	Rumah Tradisional
1.	Aceh	Krong Bade
2.	Bali	Bale Manten
3.	Sumatra Barat	Gadang

4.	Jawa Timur	Joglo
5.	Sulawesi selatan	Tongkonan
6.	Papua	Honai
7.	Kalimantan selatan	Bubungan Tinggi

(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.29 Rumah Adat Krong Bade Dari Aceh.
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.30 Rumah Adat Bale Manten Dari Bali
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.31 Rumah Adat Gadang Dari Sumatra Barat
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.32 Rumah Adat Joglo Dari Jawa Timur
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.33 Rumah Adat Tongkonan Dari Sulawesi Selatan
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.34 Rumah Honai Dari Papua
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)



Gambar 2.35 Rumah Adat Bubungan Tinggi Dari Kalimantan Selatan
(Sumber : Noor Hidayati, 2021)

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa sebelum mengikuti pembelajaran menunjukkan tingkat kesiapan belajar dan gaya belajar yang dimiliki siswa, yang umumnya dipengaruhi oleh sifat dan perilaku yang telah berkembang sebelumnya (Rifa'i & Anni, 2015). Oleh karena itu, dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat, khususnya pada jenjang sekolah dasar, guru perlu memahami karakteristik siswa sebagai dasar dalam merancang proses pembelajaran yang efektif.

Pada jenjang sekolah dasar, terdapat dua periode, yaitu kelas bawah (kelas 1, 2, dan 3) dan kelas atas (kelas 4, 5, dan 6) adalah dua periode di tingkat sekolah dasar. Menurut Rahayu (2019), siswa berusia antara 6 dan 13 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mulai mampu bernalar secara logis tentang situasi nyata. Diyah (2017) menyatakan bahwa anak-anak di kelas atas menunjukkan ciri-ciri seperti kemauan belajar yang kuat, watak yang realistis, dan minat pada aplikasi praktis. Selain itu, menurut Anggraeni (2017), siswa sekolah dasar telah berkembang secara kognitif dari pemikiran imajinatif menjadi pemikiran yang lebih konkret dan rasional, dan mereka telah mampu menggambarkan lingkungan mereka melalui kata-kata dan gambar.

Berdasarkan sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa dipengaruhi oleh kesiapan dan gaya belajar yang terbentuk dari pengalaman sebelumnya. Siswa di sekolah dasar, khususnya mereka yang berada di kelas atas, cenderung berpikir secara logis dan konkret serta tertarik pada topik-topik dunia nyata. Guru dapat menggunakan metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Permasalahan

Kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Keniten 1 sebelumnya kurang efektif karena keterbatasan guru dalam penggunaan media. Akibat dari kurang efektifnya penyajian contoh materi, minat siswa dalam belajar pun menurun. **C. Kerangka Berfikir**

Peneliti Terdahulu

1. Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis Multikultural untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Laurensius Yulian Novena Aji, 2020).
2. Pengembangan Media *Pop Up Book* untuk materi IPA di Sekolah Dasar (Harlinda Syofyan, 2020).
3. Pengembangan Media Digital *Pop Up Book* Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar (Astria, Resti, & Aeni, Kurotul, 2025).

Kajian Teori

1. Menurut Suryani dan Agung (2018), Media Pembelajaran
3. menurut Siti Samsidar (2019), *Media Pop Up Book Digital*
4. Karakteristik Siswa SD menurut Rifa'i dan Anni, 2015

Solusi

Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* digital tentang materi keberagaman budaya indonesia

Model ADDIE

Analisis-Desain-Pengembangan-Implementasi- Evaluasi

Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Efektif dan layak digunakan dalam kegiatan mengajar pembelajaran pendidikan pancasila

BAB II

METODE PENELITIAN

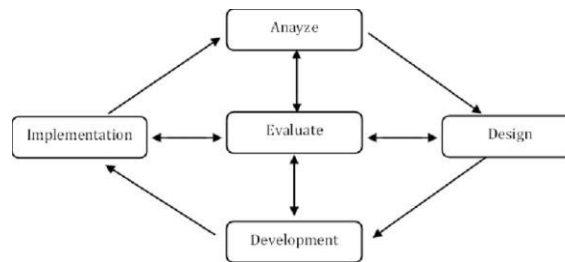
A. Model/Pendekatan Pengembangan

Penelitian ini menggabungkan model pengembangan ADDIE dengan proses *Research and Development* (R&D), sebuah strategi penelitian yang digunakan untuk secara sistematis menciptakan dan menguji efektivitas suatu produk sehingga dapat digunakan secara optimal di masa mendatang. *Research and Development* (R&D) Selain berfokus pada pengembangan produk, temuan penelitian meliputi pengujian, evaluasi, dan peningkatan. Menurut Nurmalasari dan Erdiantoro (2020), *Research and Development* (R&D) adalah proses penelitian yang bertujuan untuk menilai efektivitas produk yang ada sekaligus mengembangkan produk baru yang lebih kreatif dan memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu, diharapkan penerapan *Research and Development* (R&D) dalam studi ini akan menghasilkan produk yang bermanfaat dan sangat sukses dalam mendukung proses pembelajaran.

Model pengembangan disebut kerangka kerja metodis untuk menciptakan dan melaksanakan proses pengembangan produk. Pengembangan yang salah pilih hasil penelitian akhir mungkin menghadapi sejumlah tantangan jika pendekatan. Oleh karena itu, yang digunakan dalam studi ini metode *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan penelitian. Menurut Hamzah (2019), penelitian pengembangan adalah upaya untuk menghasilkan produk tertentu yang juga digunakan untuk menguji atau mengevaluasi suatu teori. Sementara itu, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk perangkat keras dan perangkat lunak serta mengevaluasi efektivitasnya. Menurut (Yuliani, 2021) Karena penelitian R&D ditandai dengan kebutuhan akan data empiris yang memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, dan objektivitas, maka data pendukung sangat diperlukan untuk pelaksanaannya

Strategi *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan sistematis yang mencakup tahapan pengembangan, pengujian, serta penyempurnaan produk dengan tujuan me efektif dan efisien. Berdasarkan uraian ini, strategi R&D yang diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk

pembelajaran yang dapat diterapkan dan telah teruji. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Pop Up Book* digital tentang keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Keniten I. Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadaptasi model ADDIE sebagai kerangka kerja pengembangan yang dilaksanakan secara bertahap dan sistematis melalui beberapa tahapan berikut:



Gambar 3.1 Proses Pengembangan Model ADDIE

Sumber : Teguh,dkk (2014)

B. Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pendekatan ADDIE dipilih karena fase-fasenya yang terencana dan metodis membuatnya cocok untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Misdawati (2023), lima tahapan model ADDIE adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kelima langkah ini berfungsi sebagai panduan untuk pendekatan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini. Adapun penjelasan setiap tahapan model ADDIE yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analyze

Tujuan utama tahap ini adalah untuk menguji hubungan antara tujuan pembelajaran dan pembuatan media. Berikut ini adalah beberapa analisis yang dilakukan (Cahyadi, 2019):

- Analisis kinerja adalah Salah satu langkah dalam menentukan kebutuhan pengembangan terhadap produk yang akan disesuaikan dengan kebutuhan belajar guru dan siswa, hal ini dicapai melalui observasi, wawancara, dan

penyebaran kuesioner kepada ahli materi dan ahli media, guru, dan siswa.

b. Tahap analisis Kebutuhan adalah tahap dimulainya mengidentifikasi masalah inti dalam pembelajaran. Hasil analisis kinerja menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang kurang efisien karena keterbatasan guru dalam menggunakan media mengakibatkan penyampaian materi kurang optimal, Hal ini pada akhirnya membuat pembelajaran menjadi sulit di kelas IV SDN Keniten 1. Peneliti berharap dapat membantu siswa memahami informasi yang disampaikan guru dengan memanfaatkan media pengembangan *Pop Up Book Digital*.

2. Design (Desain/Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti mendesain produk yang akan dibangun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (2016) bahwa desain adalah proses pembuatan produk untuk memenuhi kebutuhan. Sebuah alat pembelajaran *Pop Up Book* digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang diinginkan diproduksi untuk proyek ini.

3. Development (Pengembangan)

Selama fase pengembangan, dilakukan uji kelayakan dan desain produk yang dihasilkan diubah menjadi produk nyata. Pembuatan media *Pop Up Book* digital ini mempertimbangkan sejumlah faktor, termasuk tampilan yang menarik dan interaktif, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan penyajiannya yang sistematis agar mudah dipahami oleh siswa. Aktivitas ini konsisten dengan pernyataan Sugiyono (2016) bahwa tahap *Research and Development (R&D)* adalah proses mengubah desain produk menjadi bentuk nyata dan mengevaluasi kelayakannya melalui validasi profesional sebelum digunakan. Langkah terakhir dalam proses ini adalah meminta para ahli media dan materi untuk memvalidasi produk guna mengumpulkan umpan balik dan penilaian yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk akhir.

4. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi merupakan tahapan mengaplikasikan produk dan memanfaatkan produk (Sugiyono, 2016). Produk yang telah diverifikasi ini akan dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas IV SDN Keniten 1. Produk ini akan diuji pada jumlah terbatas. Setelah media terbukti efektif, media tersebut dapat dievaluasi secara jumlah luas kepada siswa kelas IV SDN Keniten 1.

5. *Evalutation (Evaluasi)*

Fase terakhir dari model penelitian ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, hasil dari tahap implementasi diperiksa untuk memastikan kuantitas dan kualitas produk akhir. Setelah evaluasi, proses perubahan akan diimplementasikan jika produk masih memiliki masalah. Peneliti mengevaluasi kualitas media pembelajaran *Pop Up Book Digital* tentang Keberagaman Budaya Indonesia yang digunakan dalam kelas IV SDN Keniten 1. Kualitas dan kuantitas produk akhir diverifikasi oleh guru, siswa, ahli media, dan ahli materi. Selain itu, evaluasi dilakukan di setiap tahap proses pengembangan produk hingga kesesuaian produk untuk digunakan ditetapkan.

C. Desain Pengembangan

1. Desain Awal Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Desain media pembelajaran *Pop Up Book Digital* tentang materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV dilakukan melalui tahapan sistematis dengan memanfaatkan dua aplikasi, yaitu *PowerPoint* dan *Canva*. *PowerPoint* digunakan sebagai media utama untuk menyusun tampilan buku digital interaktif, sedangkan *Canva* dimanfaatkan untuk mendukung pembuatan elemen visual, animasi, serta pengembangan kuis dan permainan edukatif. Tahap awal diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran yang mencakup materi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran. Materi ini mencakup rumah tradisional, pakaian, tarian, alat musik, dan senjata dari beberapa wilayah di Indonesia, yaitu Aceh, Bali, Sumatera Selatan, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Papua, dan Kalimantan Selatan. Desain media mencakup halaman sampul, kata pengantar, panduan pengguna, profil,

penjelasan awal materi, materi inti, permainan dan kuis, serta daftar pustaka.



Gambar 3.2 Desain Awal Pengembangan

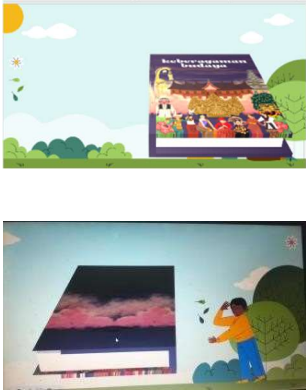
Proses pembuatan media dilakukan menggunakan *PowerPoint* dengan memanfaatkan fitur slide, animasi, dan transisi. Setiap slide dirancang sebagai halaman buku digital dengan menambahkan teks, gambar, dan ilustrasi yang relevan. Efek *pop up Book* dibuat menggunakan animasi seperti *appear* (Muncul), *zoom*, dan *fade* (Memudar), serta transisi *Morph* sehingga memberikan kesan halaman yang terbuka. Dengan menggunakan gambar dan animasi dari Canva, materi yang disampaikan secara bertahap untuk membantu siswa memahaminya. Hal ini membuat presentasi lebih menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini menyertakan fitur audio, seperti rekaman suara peneliti yang menjelaskan materi di setiap bagian. Untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan menjaga perhatian mereka saat menggunakan media, media ini juga dilengkapi dengan musik background yang menarik.

Untuk meningkatkan interaktivitas, bagian kuis dan permainan dikembangkan menggunakan Canva. Kuis disajikan dalam bentuk *Open The Box*, yaitu siswa memilih kotak tertentu untuk membuka pertanyaan yang tersembunyi sehingga menambah keterlibatan dalam pembelajaran. Selain itu, permainan yang digunakan berupa “Cari Kata” keberagaman budaya yang disusun dari berbagai istilah budaya yang terdapat pada materi *Pop Up Book*. Dalam permainan ini, siswa harus menemukan istilah-istilah yang berkaitan dengan keragaman budaya

yang tersembunyi di dalam huruf-huruf, seperti nama-nama tarian, rumah tradisional, pakaian tradisional, senjata tradisional, dan alat musik lokal. Dengan metode ini, melalui aktivitas bermain yang berkaitan erat dengan topik pembelajaran siswa tidak hanya memahami materi pelajaran tetapi juga mempraktikkannya. Hasil dari Canva kemudian dihubungkan ke dalam *PowerPoint* melalui tautan sehingga dapat diakses saat pembelajaran berlangsung.

Tahap akhir dilakukan dengan memastikan seluruh komponen media tersusun secara rapi dan dapat digunakan dengan baik. Setiap bagian diperiksa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan rancangan tersebut, Media *Pop Up Book* digital diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa memahami tentang materi keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 3.1 Desain Pengembangan

Bagian	Desain	Keterangan
Cover Buku & Halaman Belakang		Pada sampul depan <i>Pop Up Book</i>, bagian bawah menampilkan gambar yang sesuai dengan tema materi, yaitu keragaman budaya Indonesia. Terdapat judul materi yang jelas serta ilustrasi berbagai kebudayaan Indonesia. Sementara itu, pada sampul belakang hanya menampilkan desain sampul buku yang bersifat standar tanpa tambahan ilustrasi khusus.
Profil Peneliti & Prakata		Halaman ini memuat identitas peneliti serta kata pengantar mengenai tujuan pengembangan media <i>Pop Up Book</i> digital. Pada bagian prakata dijelaskan ucapan syukur, tujuan pembuatan media, serta harapan agar media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Tampilan halaman dibuat sederhana dan menarik dengan tambahan ilustrasi pendukung yang sesuai dengan tema budaya.
Petunjuk Penggunaan		Halaman petunjuk penggunaan berisi langkah-langkah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> digital agar peserta didik dapat mengoperasikan media dengan mudah. Pada halaman ini dijelaskan fungsi tombol navigasi, cara berpindah halaman, cara mengakses materi, audio, serta permainan kuis yang tersedia.

159		Tampilan disusun secara jelas dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.
80	Daftar Isi	 Bagian daftar isi terletak di tengah halaman. Di samping daftar isi, terdapat beberapa gambar tari-tarian Indonesia yang berfungsi sebagai pendukung visual agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan tema budaya. konsentrasi, kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
276 6	Daftar Pustaka	 Halaman daftar pustaka memuat berbagai sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi pada media <i>Pop Up Book</i> digital. Sumber yang dicantumkan berupa buku, jurnal, serta referensi pendukung lain yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Penyusunan daftar pustaka bertujuan untuk menunjukkan keakuratan materi serta memberikan informasi sumber belajar yang digunakan dalam pengembangan media

2. Syarat Validator Ahli Materi dan Ahli Media

Penerapan suatu produk yang telah dikembangkan dinilai melalui proses validasi sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Aktivitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dibuat memiliki kualitas tinggi baik dari segi presentasi maupun materi. Karena hasilnya menjadi dasar

untuk perbaikan dan perubahan produk, validasi merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan yang memastikan media akhir benar-benar bermanfaat, efektif, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV SDN Keniten 1 digunakan untuk prosedur validasi dalam penelitian ini. Terdapat dua kategori validator yaitu ahli materi dan Ahli media. Validator ahli media adalah profesional yang kompeten dalam pengembangan dan desain media pembelajaran, yang dipercayakan untuk menganalisis tampilan, desain, interaktivitas, dan kegunaan media untuk memastikan media tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik. Berikut adalah persyaratan untuk validator ahli media:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
- 2) Memiliki pengalaman dalam pengembangan atau evaluasi media pembelajaran.
- 3) Memahami prinsip-prinsip desain media pembelajaran.
- 4) Pernah terlibat dalam penelitian atau pengembangan media pembelajaran
- 5) Bersedia memberikan evaluasi dan rekomendasi untuk media yang dikembangkan

Sementara itu, validator ahli adalah materi seseorang yang memiliki pengetahuan tentang materi pembelajaran yang sedang dikembangkan. Mereka bertanggung jawab untuk menilai kedalaman materi, kebenaran konseptual, kesesuaian kurikulum, dan penerapannya pada tujuan pembelajaran. Kualifikasi untuk seorang validator ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 atau S2 sesuai dengan bidang materi yang dikembangkan.
- 2) Memiliki pengalaman mengajar atau menguasai materi pembelajaran yang relevan.
- 3) Memahami kurikulum yang berlaku.
- 4) Pernah terlibat dalam kegiatan akademik seperti penelitian atau pengembangan bahan ajar.
- 5) Bersedia memberikan penilaian dan masukan terhadap isi materi dalam

media pembelajara

D. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Lokasi uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu di SD Keniten 1. Berikut ini merupakan profil SDN Keniten 1 :

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SDN Keniten 1 Nama Statistik : 101051303014

Alamat : Jalan Selo Gilang, Desa Keniten, Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri, Kota Kediri.

Status Sekolah : Negeri

Akreditasi : B

Kode Pos : 64162

Email : sdnkeniten907@gmail.com

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari Januari - Juni 2026, Selama enam bulan. Berikut adalah jadwal kegiatan penelitian:

Tabel 3.2 Waktu penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Januari 2026	Februari 2026	Maret 2026	April 2026	Mei 2026	Juni 2026
1.	Observasi Lokasi penelitian						
2.	Pengajuan Judul Skripsi						
3.	Penulisan BAB I. II. III						
4.	Izin Penelitian						
5.	Periapan Instrumen Penelitian						
6.	Pengumpulan data						
7.	Pengelolaan Data						
8.	Analisis Data						
9.	Analisis Data						

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas IV SDN Keniten 1 sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai kelayakan produk, serta guru kelas IV yang memberikan masukan terkait kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

E. Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara metodis sesuai dengan tujuan mereka. Instrumen penelitian digunakan dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data yang tepat, mengevaluasi kelayakan produk yang sedang dibuat, dan membantu peneliti menganalisis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan temuan penelitian.

Tabel 3.3 Pengembangan Instrumen

No	Kriteria	Instrumen	Subyek	Data
1.	Observasi	-Pedoman Wawancara -Pedoman Observasi	Guru Kelas IV SDN Keniten 1	Hasil Wawancara Hasil Observasi
2.	Validasi	-Angket Validitas Media -Angket Validitas Materi	-Ahli Media - Ahli Materi	Hasil Validitas dan saran deskriptif.
3.	Kepraktisan	-Angket Kepraktisan -Media : Praktis untuk guru dan siswa	-Guru -siswa	Hasil Kepraktisan dan saran deskriptif.
4.	Keefektifan	Tes/ Soal Evaluasi	-Siswa	Hasil belajar siswa

a. Pedoman Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada tahap awal sebelum kegiatan penelitian dan pengembangan dilakukan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan data awal, khususnya terkait kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran di SDN Keniten 1. Guru kelas IV menjadi informan utama dalam wawancara karena yang memahami kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pedoman wawancara penelitian tercantum di bawah ini.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru Kelas IV

Narasumber	Pertanyaan
Guru Kelas IV SDN Keniten 1	1. Menurut Ibu, pelajaran apa yang paling sering membuat siswa merasa kesulitan?
	2. Kendala apa saja yang biasanya muncul ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut?
	3. Bagian atau materi apa yang menurut Ibu paling sulit dipahami oleh siswa?
	4. Upaya apa yang Ibu lakukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar?
	5. Apakah dalam proses mengajar, Ibu juga menemukan hambatan terkait materi tersebut?
	6. Bagaimana cara Ibu mengatasi hambatan yang muncul tersebut?
	7. Metode pembelajaran apa yang menurut Ibu paling efektif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah?
	8. Apakah Ibu memanfaatkan media atau teknologi saat proses pembelajaran berlangsung?

242	9. Jenis media apa saja yang biasanya Ibu gunakan dalam mengajar?
24	10. Bagaimana cara Ibu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan?

b. Pedoman Angket

1) Angket Validasi

Untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner validasi yang didistribusikan kepada Ahli Media dan Ahli Materi. Kuesioner tersebut didistribusikan selama tahap pengembangan produk untuk menilai kelayakan media akhir. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab berdasarkan situasi aktual (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, alat ini digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis yang menjadi dasar untuk mengevaluasi dan meningkatkan hasil akhir.

a) Angket Validasi Ahli Media

Validator Ahli Media diberi lembar penilaian untuk diisi guna mengumpulkan data untuk penelitian ini. Tujuan dari metode validasi ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan validitas produk yang dihasilkan serta kesesuaiannya untuk digunakan siswa dalam proses pendidikan. Kuesioner Milatul Afifah (2023) dijadikan dasar instrumen kuesioner, yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian..

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran Pop Up Book Digital mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran?					
2.	Apakah perpaduan warna, ukuran media, dan tata letak desain sesuai untuk siswa sekolah dasar?					

3.	Apakah petunjuk penggunaan pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital telah disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya?					
4.	Apakah desain media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital tersusun dengan rapi?					
5.	Apakah elemen interaktif, seperti animasi, suara, Quiz dan games, pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital telah berfungsi dengan baik serta mampu menarik minat siswa?					
6.	Apakah transisi animasi pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus belajar siswa?					
7.	Apakah komponen multimedia, seperti teks, gambar, dan audio, pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital disajikan secara seimbang dan saling mendukung?					
8.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas?					
9.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital dapat diakses dengan menggunakan perangkat komputer dan tablet?					
10.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa?					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

(Sumber : Dimodifikasi Milatul Afifah,2023)

b) Angket Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian ini, validator Ahli Materi diberi lembar penilaian untuk diisi guna mengumpulkan data menggunakan kuesioner validasi materi. Tujuan dari prosedur validasi materi adalah untuk memastikan kesesuaian dan keandalan materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran *Pop Up Book* digital. Unsur-unsur materi Badan Standar Pendidikan Nasional dan penelitian Supiyarto (2018) dijadikan referensi dalam instrumen kuesioner, yang kemudian dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah materi keberagaman budaya Indonesia yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) ?					
2.	Apakah materi keberagaman budaya Indoneia yang disajikan telah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)					
3.	Apakah materi yang disajikan telah mencakup keragaman budaya Indonesia secara lengkap?					
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dipahami oleh siswa?					
5.	Apakah penyajian materi dalam media <i>Pop Up Book</i> digital sudah runtut dan sistematis?					
6.	Apakah soal yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital telah sesuai dengan isi materi keberagaman budaya Indonesia?					
7.	Apakah contoh-contoh budaya yang ditampilkan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa?					
8.	Apakah kedalaman materi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV?					
9.	Apakah materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> digital sudah relevan dengan topik keberagaman budaya Indonesia?					
10.	Apakah penyajian materi dalam media <i>Pop Up Book</i> digital mampu menarik minat belajar siswa?					

(Sumber : Dimodifikasi Milatul Afifah,2023)

2) Angket Kepraktisan

Kuesioner kepraktisan diberikan kepada siswa dan guru kelas untuk memperoleh data tentang media pembelajaran kepraktisan. Kuesioner ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan oleh para peneliti mudah digunakan dan sesuai untuk proses pembelajaran..

a) Angket Respon Guru

Kuesioner respon guru digunakan dalam penelitian ini untuk

memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. kuesioner respon guru dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian setelah diadaptasi dari penelitian Sari dkk (2016).

Tabel 3.7 Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran digital Digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran?					
2.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?					
3.	Apakah langkah-langkah penggunaan media mudah dipahami oleh guru?					
4.	Tampilan <i>Pop Up Book</i> menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik.					
5.	Penggunaan <i>Pop Up Book</i> dapat membantu guru dalam menjelaskan materi keberagaman budaya.					
6.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas?					
7.	Apakah penggunaan media ini memudahkan guru dalam mengelola kelas?					
8.	Apakah <i>Pop Up Book</i> digital meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran.					
9.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran di kelas.?					
10.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik terutama pada materi keberagaman budaya indonesia?					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentasi Skor						

(Sumber : Dimodifikasi Sari,dkk 2016)

b) Angket Respon Siswa

Dalam penelitian ini, kuesioner respons siswa digunakan untuk menilai kegunaan atau kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Izza (2018) menyediakan kuesioner tersebut, yang kemudian dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

Tabel 3.8 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Apakah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> Digital memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan?		
2.	Apakah warna dan animasi pada tampilan media <i>Pop Up Book</i> Digital menarik?		
3.	Apakah lebih mudah bagi Anda untuk mengingat materi tentang keberagaman budaya Indonesia ketika menggunakan media <i>Pop Up Book</i> Digital?		
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> digital untuk belajar menyenangkan?		
5.	Apakah bahasa pada media <i>Pop Up Book</i> Digital mudah anda pahami?		
6.	Apakah anda bisa mengetahui petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital dengan jelas?		
7.	Apakah suara penjelasan materi dalam media terdengar jelas?		
8.	Apakah permainan atau kuis dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> membantu anda memahami materi dengan baik?		
9.	Dapatkah anda membedakan dengan jelas budaya Indonesia yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital?		
10.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membuat Anda lebih aktif saat mengikuti pembelajaran?		

(Sumber : Dimodifikasi Izza 2018)

3) Angket Keefektifan

Angket keefektifan adalah instrumen penelitian yang menilai seberapa efektif suatu media, pendekatan, atau bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kuesioner ini biasanya diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran untuk memastikan sejauh mana media yang digunakan dapat

271

membantu pemahaman, meningkatkan motivasi, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.(Sugiyono, 2022).

60

Tabel 3.9 Kisi – kisi Soal Postest

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Indikator	Bentuk Soal & Nomor Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga dan teman - temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaanya dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat	Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya di Indonesia dari 7 provinsi (Aceh, Bali, Sumatra Barat, Jawa Timur,Sulawesi Selatan, Papua, Kalimantan Selatan	(C2)	Mengidentifikasi rumah adat daerah dari papua	PG 1	B
		(C2)	Mengidentifikasi tarian tradisional dari aceh	PG 2	B
		(C2)	Mengidentifikasi pakain tradisional dari bali	PG 3	C
		(C2)	Mengidentifikasi alat musik sumatra barat	PG 4	D
		(C2)	Menentukan senjata tradisional dari Jawa Timur	PG 5	C
		(C2)	Mengidentifikasi rumah adat kalimantan selatan	PG 6	C
		(C2)	Mengenali pakaian adat sulawesi selatan	PG 7	B
		(C2)	Menentukan asal tari pandhet	PG 8	B
		(C2)	Mengidentifikasi alat musik tradisional dari papua	PG 9	B
		(C2)	Menjelaskan pengertian keberagaman budaya	Esai 1	Keberagaman budaya adalah perbedaan yang dimiliki oleh masyarakat seperti baahasa, pakaian adat, rumah adat dan lain-lain
		(C2)	Menyebutkan contoh budaya dari berbagai daerah	Esai 2	Tari saman dari aceh, rumah honai dari papua

227

		(C2)	Menyebutkan contoh rumah adat di indonesia	Esai 4	Gadang dari sumatra barat, jolo dari jawa timur
	Peserta didik mampu menganalisis perbedaan budaya dan pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan sehari - hari	(C4)	Menganalisis sikap yang tepatterhadap perbedaan budaya	PG 10	C
		(C4)	Menganalisis sikap yang tepat terhadap perbedaan budaya	Esai 3	Karena agar hidup rukun, saling menghormati dan tidak terjadi perpecahan
		(C4)	Menganalisis contoh sikap toleransi di sekolah	Esai 5	Tidak mengejek teman yang berebda budaya, berteman dengan semua teman tanpa membeda-bedakan

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Dalam penelitian ini kuesioner, observasi, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kelayakan media dan reaksi pengguna terhadap media *Pop Up Book Digital* yang sedang dikembangkan, sedangkan wawancara dan observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran di kelas. Menurut Sugiyono (2022) mendefinisikan kuesioner sebagai metode pengumpulan data di mana responden diberi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk diisi. berikut metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2015), wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesi tanya jawab antara peneliti dan informan terkait dengan

masalah penelitian. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang objek penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas empat di SDN Keniten 1 untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan dan evaluasi media pembelajaran *Pop Up Book* Digital.

2. Angket (*Kuesioner*)

Sugiyono (2017) mendefinisikan kuesioner sebagai metode pengumpulan data di mana peserta diberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk diisi. Untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan media yang dikembangkan, kuesioner didistribusikan kepada siswa kelas IV SDN Keniten 1, guru kelas IV, Ahli Media, dan Ahli Materi. Peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengevaluasi kelayakan media *Pop Up Book* Digital.

3. Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa observasi adalah landasan dari semua ilmu pengetahuan karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi langsung dari subjek yang diteliti. Untuk mengumpulkan informasi yang lebih rinci untuk penelitian ini, peneliti memantau aktivitas pembelajaran dan mengamati kondisi serta lingkungan pembelajaran siswa kelas IV SDN Keniten 1.

4. Soal Evaluasi

Soal evaluasi merupakan metode penilaian yang mencakup aktivitas atau pertanyaan yang harus dijawab responden untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Untuk menilai hasil belajar siswa, soal evaluasi biasanya disajikan setelah proses pembelajaran selesai. Menurut Purwanto (2016) menyatakan bahwa penilaian atau soal evaluasi berfungsi sebagai instrumen pengukuran untuk mengumpulkan informasi tentang keterampilan siswa setelah partisipasi mereka dalam pembelajaran. Soal evaluasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV SDN Keniten 1 terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya Indonesia.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahap – tahap analisis data

Setelah pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data adalah proses pengolahan dan interpretasi data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk menentukan apakah tujuan penelitian telah tercapai. Data mentah memerlukan pengolahan lebih lanjut untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan temuan ilmiah. Oleh karena itu, analisis data merupakan tahapan penting dalam setiap penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, serta saran dan komentar dari para ahli media dan materi, yang berfungsi sebagai dasar untuk menyempurnakan dan meningkatkan produk sebelum uji coba. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba, lembar validasi ahli media dan ahli materi, dan kuesioner respons siswa dan guru, yang digunakan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penjelasan lebih rinci tentang teknik analisis data akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

a. Analisis Data Kevalidan Ahli Media dan Ahli Materi.

Menurut Sugiyono (2022), analisis data validitas dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Untuk mengumpulkan data validitas, ahli media dan ahli materi mengisi lembar validasi yang mencakup materi, tampilan, kegunaan, dan bahasa. Data validasi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media sebelum memulai uji coba siswa. Oleh karena itu, validasi oleh ahli media dan materi diperlukan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan sesuai untuk digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, validitas dinilai menggunakan skala Likert. Tergantung pada seberapa tepat produk yang dihasilkan, validator menandai setiap indikator dengan tanda centang (✓). Data validasi kemudian diperiksa menggunakan metode berikut.

1) Skor total diperoleh dengan menjumlahkan hasil penilaian dari lembar validasi

ahli materi dan ahli media berdasarkan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber : Purwanti & Anggraini Putri,2021)

- 2) Untuk memastikan tingkat validitas media yang dikembangkan, persentase hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan rumus. Ridwan (2015) menyatakan bahwa rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan penilaian validitas.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- 3) Wulandari Eko Nuryanti (2020) menyatakan bahwa kriteria validasi berikut digunakan untuk mengubah skor prestasi menjadi bentuk kualitatif.

Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kategori Kevalidan
81 % - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sumber :Wulandari Eko Nuryanti,2020)

Berdasarkan temuan analisis validitas Media digital *Pop Up Book* dianggap valid jika nilai persentase dari ahli media dan ahli materi memenuhi persyaratan minimal "valid" sesuai dengan kategori penilaian yang digunakan. Penentuan kategori tersebut didasarkan pada hasil konversi skor ke dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat validitas. Menurut Ridwan (2015), suatu produk dapat dikatakan valid apabila memperoleh persentase minimal berada pada kategori "valid", yaitu pada rentang 61–80%. Dengan demikian, apabila

hasil penilaian telah mencapai atau melebihi kriteria tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

b. Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan media dinilai menggunakan kuesioner skala Likert yang mencakup jawaban dari angket tersebut. Hasil kuesioner kemudian dianalisis secara statistik menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kepraktisan materi pembelajaran yang dikembangkan.

- a) Skor total diperoleh dengan menjumlahkan hasil penilaian dari angket respon guru dan respon siswa berdasarkan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.12 Tabel Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber : Purwanti & Anggraini Putri, 2021)

- b) Untuk memastikan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, persentase temuan kepraktisan dari survei jawaban guru dan siswa dihitung menggunakan rumus. Menurut Sugiyono (2022). Data hasil angket dapat dianalisis dengan menggunakan rumus persentase untuk mempermudah penentuan kategori penilaian sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil angket respons siswa menurut Sugiyono (2022) adalah sebagai berikut

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

- c) Mengubah skor hasil angket menjadi bentuk kuantitatif dilakukan dengan mengacu pada pedoman penilaian skala Likert yang telah ditentukan. Hasil akhir kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria kelayakan tertentu (Sugiyono, 2016).

Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kategori Kepraktisan
81 % - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

(Sugiyono, 2016)

Berdasarkan temuan penelitian Media *Pop Up Book* Digital dianggap praktis jika nilai persentase rata-rata tanggapan kuesioner guru dan siswa memenuhi persyaratan minimal "praktis," yang berada dalam kisaran 61–80%. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa kategori penilaian suatu produk dapat dipastikan menggunakan hasil analisis data yang dinyatakan dalam persentase. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dihasilkan dapat dianggap praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran jika hasil penilaian telah mencapai atau melampaui kisaran ini.

c. Analisis Data Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran ini dievaluasi menggunakan serangkaian 15 pertanyaan, yang terdiri dari 5 pertanyaan esai dan 10 pertanyaan pilihan ganda. Pembelajaran dianggap efektif jika nilai akhir siswa melebihi KKTP sebesar 75% dan persentase penyelesaian pembelajaran minimal 75%. Oleh karena itu, materi pembelajaran *Pop Up Book* digital dinilai layak untuk digunakan. Penyelesaian pembelajaran individu dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

- a) Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir Individu} = \frac{\text{Skor Yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- b) Keluasan dipresentase secara klasikal dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Ketuntasan Klasik

n = Jumlah siswa tuntas belajar

N = Jumlah Siswa

- c) Menurut Wulandari, Eko, dan Nuryanti (2020) skor capaian diubah ke dalam bentuk kualitatif dengan menggunakan kategori validitas sebagai berikut

Tabel 3,14 Kriteria Analisis Keefektifan

Presentase (%)	Kategori Keefektifan
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Efektif

(Sumber : Wulandari, Eko, dan Nuryanti (2020))

- d) Nilai pretets dan postets dihitung dalam rumus N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa yaitu sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori keefektifan media pembelajaran yang diadaptasi, sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kriteria N-Gain Score

Skala N-Gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

2. Norma Pengujian

Pengembangan media *Pop Up Book Digital* dapat dikatakan valid dan layak jika memenuhi batas kriteria yang telah ditentukan, yaitu cukup valid. Produk dapat dianggap memiliki tingkat keparaktisan yang memadai apabila memenuhi standar minimal yang ditetapkan dalam kategori cukup praktis. Jika media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka produk tersebut dianggap efektif. Berikut ini adalah kriteria yang harus dipenuhi agar media *Pop Up Book Digital* dapat dikatakan layak :

- Media *Pop Up Book Digital* dapat dinyatakan valid jika memenuhi kriteria minimal validitas, yaitu antara 81% sampai dengan 100%
- Media *Pop Up Book Digital* dapat dinyatakan praktis jika memenuhi kriteria minimal validitas, yaitu antara 81% sampai dengan 100%.
- Media *Pop Up Book Digital* dapat dinyatakan efektif apabila presentase ketuntasan belajar peserta didik berada di atas kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Uji coba produk merupakan tahap penting Dalam pendekatan ini. Uji coba produk merupakan tahap krusial dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan bukti empiris mengenai kelayakan media yang dihasilkan sebelum digunakan secara luas dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, peneliti dapat mengevaluasi tingkat kegunaan dan efektivitas media pembelajaran yang

dikembangkan. Menurut Arsyad (2017) uji coba media pembelajaran dilakukan untuk memastikan seberapa layak media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran siswa.

Tujuan dari desain uji coba penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kegunaan dan efektivitas media pembelajaran *Pop Up Book Digital* untuk mata pelajaran keragaman budaya Indonesia. Selain mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penggunaan media, penilaian juga mencakup umpan balik dari guru dan siswa. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan, produk ditingkatkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan di kelas. Percobaan produk dilakukan dalam dua fase setelah validasi produk oleh ahli media dan ahli materi:

a. Uji Coba Terbatas

Setelah produk dasar direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang menilai kegunaannya, pengujian pertama dilakukan di SDN Keniten 1. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengetahui respons awal terhadap penggunaan media *Pop Up Book Digital*. Uji coba terbatas dilakukan dengan 8 siswa kelas IV untuk mendapatkan pendapat mereka tentang tampilan, isi, dan kemudahan media tersebut. Tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk sebelum melakukan uji coba luas.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas, media pembelajaran *Pop Up Book Digital* selanjutnya diujicobakan pada kelompok yang lebih besar, yaitu 16 siswa kelas IV SDN Keniten 1. Uji coba luas ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa dan guru secara keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Keniten 1 dengan melibatkan 24 siswa kelas IV sebagai subjek. Hasil akhir penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop Up Book* Digital tentang keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan membangkitkan minat mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Metodologi pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, *implementasi*, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah berkat prosesnya yang sistematis dan terarah. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan media *Pop Up Book* Digital dengan menggunakan pendekatan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kinerja

Tujuan dari fase analisis kinerja adalah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana siswa kelas IV belajar tentang keberagaman budaya Indonesia. Menurut temuan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Keniten 1 masih dominan penggunaan media berupa buku teks, gambar, dan video YouTube. Penggunaan media tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia belum optimal dan hasil belajar yang diperoleh masih belum maksimal. Analisis kinerja ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan pedoman wawancara

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kinerja, menunjukkan bahwa proses pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di kelas IV masih belum berjalan optimal. Hal ini ditunjukkan melalui penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang pemahaman terhadap materi pelajaran dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, Untuk membantu siswa memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif. Diharapkan media yang dikembangkan akan meningkatkan keterlibatan dan minat siswa sekaligus membantu pencapaian tujuan pembelajaran sebaik mungkin. Temuan dari observasi dan wawancara guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa?	✓		Guru sudah membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.
	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas di awal kegiatan?	✓		Guru sudah menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum materi dimulai.
2.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik?	✓		Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru.
3.	Apakah siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?		✓	Hanya beberapa siswa yang memberikan tanggapan.
4.	Apakah guru menggunakan media selama pembelajaran?		✓	Belum ada media khusus, guru hanya menggunakan gambar dan video dari youtube dan buku paket.
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya?	✓		Guru membuka sesi tanya jawab setelah penyampaian materi.
6.	Pembelajaran berlangsung dalam kondisi kondusif	✓		Suasana kelas tertib selama pembelajaran berlangsung.
7.	Apakah guru melakukan evaluasi pembelajaran diakhir kegiatan?	✓		Guru memberikan pertanyaan dan tugas sebagai evaluasi pembelajaran.
8.	Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran?		✓	Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat

9.	Media pembelajaran membantu siswa memahami materi	✓		Karena siswa lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual.
10.	Apakah fasilitas digital (seperti komputer, proyektor, atau internet) tersedia dan dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran?	✓		Fasilitas digital seperti proyektor, komputer dan internet tersedia serta dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN Keniten 1

Pertanyaan	Jawaban
Menurut Ibu, pelajaran apa yang paling sering membuat siswa merasa kesulitan?	<i>“Salah satu mata pelajaran yang membuat siswa kesulitan ada di pelajaran pendidikan Pancasila”</i>
Bagian atau materi apa yang menurut Ibu paling sulit dipahami oleh siswa di mata pelajaran pendidikan pancasila? Dan menurut ibu dibagian provinsi mana yang menurut siswa merasa kesulitan?	<i>“Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia karena banyaknya ragam budaya di setiap provinsi. Siswa juga masih sulit mengingat dan membedakan budaya daerah serta mengenali letak provinsi dan asal budayanya. Bahkan provinsi di Pulau Jawa seperti Jawa Barat dan Jawa Tengah masih sering tertukar. Selain itu, beberapa provinsi seperti Kalimantan Selatan, Aceh, Sumatra Barat, Sulawesi Selatan, Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur masih dianggap asing oleh siswa sehingga sulit dipahami”.</i>
Kendala apa saja yang biasanya muncul ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran pendidikan pancasila?	<i>“karena pada materi keberagaman budaya indonesia yang sangat beragam jadi siswa sulit dimintai untuk menghafal”</i>

94	jenis media apa saja yang biasanya Ibu gunakan dalam mengajar?	<i>“media yang biasanya saya gunakan hanya buku paket, contoh gambar dan vidio dari youtube karena jika tidak ada gambar atau contoh siswa masih kesulitan untuk memahaminya”</i>
	Apakah ibu pernah menggunakan atau membuat media digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila, khususnya materi keberagaman budaya indonesia?	<i>“Belum pernah membuat media digital sendiri, namun saya pernah menggunakan media digital sederhana seperti gambar dan video pembelajaran dari YouTube untuk membantu penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia”</i>
48	Upaya apa yang ibu lakukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan disaat pembelajaran ?	<i>“upaya yang saya lakukan yaitu membuat peta konsep dalam satu kelas dibagi kelompok, jadi setiap kelompok membahas provinsi yang berbeda, lalu disetiap kelompok diminta untuk presentasi dan kelompok yang lain mendengarkan.”</i>
	Apakah dalam proses mengajar, Ibu juga menemukan hambatan terkait materi tersebut?	<i>“karena menggunakan metode kelompok dalam kelompok pasti ada anak yang aktif dan ada anggota yang fasif. Jika disaat presentasi kelompok lain tidak berkenan dan menyimak temannya yang sedang presentasi”</i>
	Bagaimana cara Ibu mengatasi hambatan yang muncul tersebut?	<i>“mengkondisikan setiap kelompok harus berkontribusi dengan kelompoknya, ketika ada teman yang presentasi untuk menghargai dan toleransi sehingga dapat disimak bersama”</i>
	Menurut ibu apakah media pembelajaran bisa menjadi alat bantu mengatasi permasalahan tersebut?	<i>“menurut saya iya karena media pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran karena dengan adanya media yang menarik siswa menjadi lebih fokus,</i>

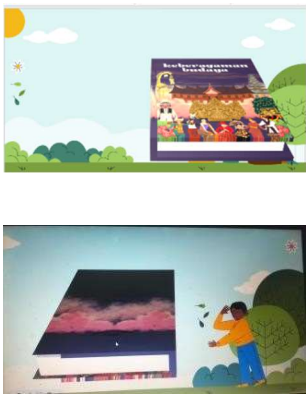
	<i>aktif, dan mudah memahami materi yang disampaikan guru.”</i>
Bagaimana cara ibu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan?	<i>“menurut saya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti berkelompok diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, serta media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran”</i>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Keniten 1, siswa masih kesulitan memahami informasi tentang keberagaman budaya Indonesia karena banyaknya budaya dan provinsi yang harus dipelajari sehingga siswa sering tertukar dalam mengenali asal budaya dan letak daerah. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, dan pemberian latihan, serta hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar, dan video YouTube. Guru menyatakan bahwa penggunaan berbagai teknik pengajaran yang didukung oleh alat bantu visual yang relevan dapat meningkatkan pemahaman, fokus, dan minat siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

2. Desain Awal

Berdasarkan hasil studi lapangan, pengembangan media Pop Up Book Digital tentang keragaman budaya Indonesia dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Keniten 1. Media *Pop Up Book* Digital merupakan inovasi media pembelajaran yang memuat materi keberagaman budaya Indonesia dengan tampilan gambar, animasi, serta penjelasan materi yang menarik dan interaktif. Berikut adalah hasil proses pengembangan desain awal media *Pop Up Book* Digital :

Tabel 4.3 Desain Media

Bagian	Desain	Keterangan
Cover Buku & Halaman Belakang		Pada sampul depan <i>Pop Up Book</i>, bagian bawah menampilkan gambar yang sesuai dengan tema materi, yaitu keragaman budaya Indonesia. Terdapat judul materi yang jelas serta ilustrasi berbagai kebudayaan Indonesia. Sementara itu, pada sampul belakang hanya menampilkan desain sampul buku yang bersifat standar tanpa tambahan ilustrasi khusus.
Profil Peneliti & Prakata		Halaman ini memuat identitas peneliti serta kata pengantar mengenai tujuan pengembangan media <i>Pop Up Book</i> digital. Pada bagian prakata dijelaskan ucapan syukur, tujuan pembuatan media, serta harapan agar media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Tampilan halaman dibuat sederhana dan menarik dengan tambahan ilustrasi pendukung yang sesuai dengan tema budaya
Petunjuk Penggunaan		Halaman petunjuk penggunaan berisi langkah-langkah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> digital agar peserta didik dapat mengoperasikan media dengan mudah. Pada halaman ini

		dijelaskan fungsi tombol navigasi, cara berpindah halaman, cara mengakses materi, audio, serta permainan kuis yang tersedia. Tampilan disusun secara jelas dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.
Daftar Isi		Bagian daftar isi terletak di tengah halaman. Di samping daftar isi, terdapat beberapa gambar tari-tarian Indonesia yang berfungsi sebagai pendukung visual agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan tema budaya. konsentrasi, kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
Daftar Pustaka		Halaman daftar pustaka memuat berbagai sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi pada media <i>Pop Up Book</i> digital. Sumber yang dicantumkan berupa buku, jurnal, serta referensi pendukung lain yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Penyusunan daftar pustaka bertujuan untuk menunjukkan keakuratan materi serta memberikan informasi sumber belajar yang digunakan dalam pengembangan media

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran *Pop Up Book* dikembangkan dalam bentuk digital sesuai desain awal yang dibuat oleh peneliti. Media *Pop Up Book* Digital ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan pancasila terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia. Sebelum mengimplementasikan didalam kelas akan dilakukan validasi oleh para ahli guna mengetahui tingkat

kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi oleh materi adalah untuk memastikan kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media dengan materi pembelajaran yang semestinya, sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Validasi materi ini dilakukan oleh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yaitu Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd. peran validator ahli materi adalah memberi penilaian terhadap konten yang telah disusun dalam media pembelajaran *Pop Up Book* Digital. Validasi bersama ahli materi dilakukan pada tanggal 05 Mei 2026. Adapun hasil angket validasi ahli materi pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.4 Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah materi keberagaman budaya Indonesia yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) ?					√
2.	Apakah materi keberagaman budaya Indonesia yang disajikan telah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)?					√
3.	Apakah materi yang disajikan telah mencakup keragaman budaya Indonesia secara lengkap?				√	
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV?					√
5.	Apakah penyajian materi dalam media <i>Pop Up Book</i> Digital sudah runtut dan sistematis?					√
6.	Apakah soal yang terdapat pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital telah sesuai dengan isi materi keberagaman budaya Indonesia?					√
7.	Apakah contoh-contoh budaya yang ditampilkan sesuai dengan konteks kehidupan sehari – hari siswa?					√
8.	Apakah kedalaman materi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV?				√	
9.	Apakah materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> Digital sudah relevan dengan topik keberagaman budaya Indonesia				√	
10.	Apakah penyajian materi dalam media					√

	pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital mampu menarik minat belajar siswa?					
Jumlah Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		94%				

Nilai Validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dapat diperoleh melalui perhitunga menggunakan rumus berikut :

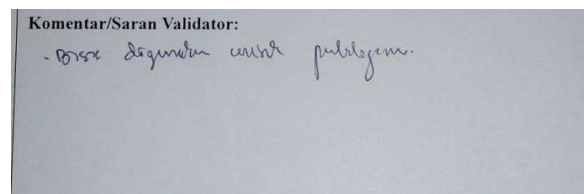
Presentase Kevalidan Ahli Materi

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dalam rangka menjamin ketepatan isi serta keselarasan materi yang termuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melibatkan ahli materi pada tahap validasi. Keterlibatan ahli ini bertujuan untuk memperoleh masukan yang bersifat membangun dalam rangka meningkatkan kualitas dan akurasi konten pembelajaran. Tanggapan serta rekomendasi yang diberikan oleh ahli materi menjadi landasan penting dalam proses revisi dan penyempurnaan media, sehingga diharapkan hasil akhirnya lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa yang menjadi sasaran pengguna.



Gambar 4.1 Komentar dan Saran Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan, media pembelajaran *Pop Up Book* Digital menerima skor validasi 94% dari ahli materi, sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

Menurut akbar (2015) suatu produk media dinyatakan valid apabila hasil presentase dari angket penilaian oleh ahli materi berada dalam rentang 86% - 100% yang termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perlu revisi. Oleh karena itu, materi dalam media pembelajaran *Pop Up Book* Digital mengenai keberagaman budaya Indonesia di SDN Keniten 1 dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

b. Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media *Pop Up Book* Digital dilakukan melalui validasi oleh ahli media. Kegiatan ini melibatkan Linda Dwiyaniti, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran. Proses validasi dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pada tanggal 7 Mei 2026 dan 11 Mei 2026. Hasil validasi tahap pertama menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, meliputi tata letak animasi, ikon, spasi, petunjuk penggunaan pada permainan, serta fungsi hyperlink pada kuis. Setelah revisi dilakukan sesuai saran yang diberikan, media kembali divalidasi dan pada tahap kedua tidak ditemukan lagi kekurangan yang memerlukan perbaikan. Hasil penilaian ahli media disajikan pada bagian berikut.

Tabel 4.5 Angket Validasi Ahi Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran?				√	
2.	Apakah perpaduan warna, ukuran media, dan tata letak desain pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital sudah sesuai untuk siswa sekolah dasar?					√

3.	Apakah petunjuk penggunaan pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital telah disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya?			√		
4.	Apakah desain media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital tersusun dengan rapi?				√	
5.	Apakah elemen interaktif, seperti animasi, suara, Quiz dan games, pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital telah berfungsi dengan baik serta mampu menarik minat siswa?			√		
6.	Apakah transisi animasi pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu fokus belajar siswa?				√	
7.	Apakah komponen multimedia, seperti teks, gambar, dan audio, pada media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital disajikan secara seimbang dan saling mendukung?				√	
8.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas?				√	
9.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital dapat diakses dengan menggunakan perangkat komputer dan tablet?				√	
10.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa?				√	
Jumlah Skor		39				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		78%				

Nilai Validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dapat diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus berikut

Presentase Kevalidan Ahli Media

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{50} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa evaluasi para ahli media terhadap materi pembelajaran *Pop Up Book* Digital memperoleh skor 78%,

Komentar/Saran Validator:

Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan inovatif, Beberapa poin perbaikan :

- 1). Tata letak materi (keterbacaan) & visual gambar
- 2). Animasi / hyper link cek
- 3). Petunjuk ~~teks~~ games

menempatkannya dalam kategori valid dan membuatnya layak digunakan dengan beberapa revisi sedikit.

Gambar 4.2 Komentar dan saran Ahli Media

B. Uji Coba Produk

1. Implementation (*Implementasi*)

Implementasi/uji coba dilakukan sebagai bagian dari penelitian tentang pengembangan media *Pop Up Book: Digital* yang terbagi menjadi dua yaitu, uji coba terbatas dan uji coba luas:

a. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas terhadap media pembelajaran *Pop Up Book Digital* mendapatkan kategori valid dari ahli media dan sangat valid dari ahli materi. Selain itu, penelitian ini melakukan uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas IV SDN Keniten 1. Melalui pelaksanaan uji coba terbatas ini, akan diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran *Pop Up Book Digital* materi keberagaman budaya Indonesia

a) Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas

Selama masa uji coba terbatas dilakukan, kuesioner tanggapan siswa dibagikan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran *Pop Up Book Digital* bagi siswa. Tujuan survei ini adalah untuk mengukur seberapa jauh media yang dikembangkan dapat digunakan, dipahami, dan mempertahankan minat siswa sepanjang proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, siswa kelas IV SDN Keniten 1 diberikan kuesioner mengenai penggunaan media pembelajaran. Mayoritas siswa memberikan respons yang baik terhadap media pembelajaran *Pop Up Book Digital*, menurut hasil penelitian., baik dari segi tampilan, kemudian penggunaan, maupun keterlibatan mereka selama pembelajaran. Respon ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut cukup praktis dan menarik bagi siswa dalam mendukung pemahaman materi.

Tabel 4.6 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Apakah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> Digital memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan?	7	1
2.	Apakah warna dan animasi pada tampilan media <i>Pop Up Book</i> Digital menarik?	5	3
3.	Apakah lebih mudah bagi Anda untuk mengingat materi tentang keberagaman budaya Indonesia ketika menggunakan media <i>Pop Up Book</i> Digital?	8	0
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan media <i>Pop Up Book</i> digital untuk belajar menyenangkan?	8	0
5.	Apakah bahasa pada media <i>Pop Up Book</i> Digital mudah anda pahami?	6	2
6.	Apakah anda bisa mengetahui petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Digital dengan jelas?	7	1
7.	Apakah suara penjelasan materi dalam media terdengar jelas?	6	2
8.	Apakah permainan atau kuis dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> membantu anda memahami materi dengan baik?	8	0
9.	Dapatkah anda membedakan dengan jelas budaya Indonesia yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> digital?	8	0
10.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membuat Anda lebih aktif saat mengikuti pembelajaran?	8	0
Jumlah Skor		71	9
Total Skor		71	
Skor Maksimal		80	
Presentase Skor		88,75%	

Berdasarkan informasi rumus berikut dapat digunakan untuk analisis yang dikumpulkan dari kuesioner tentang respon siswa terhadap materi pembelajaran *Pop Up Book* Digital:

$$P = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{80} \times 100\%$$

$$P = 88,75\%$$

Berdasarkan temuan analisis, 88,75% siswa merespons media pembelajaran *Pop Up Book*. Hal ini termasuk dalam kategori sangat praktis, yang memiliki rentang skala 81% hingga 100%. Materi ini dapat digunakan dalam pelajaran pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV SDN Keniten 1.

b) Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

Media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dinyatakan efektif apabila hasil dari uji coba terbatas menunjukkan peningkatan nilai siswa yang melampaui batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 75, setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan data pretest dan posttest hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital, Peningkatan nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang memenuhi KKTP. Oleh karena itu, pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia dapat ditingkatkan melalui media *Pop Up Book* Digital.

Tabel 4.7 Hasil Uji Tebatas

No	Nama	<i>Post Test</i>	KKTP	Keterangan
1.	AAIA	95	75	T
2.	AYA	95	75	T
3.	ABA	85	75	T
4.	DMAF	65	75	TT
5.	GA	85	75	T
6.	MAA	80	75	T
7.	SHM	95	75	T
8.	SABA	100	75	T

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan hasil evaluasi berdasarkan post-test yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital:

Rumus berikut dapat digunakan untuk menganalisis tingkat penyelesaian pembelajaran klasik:

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$KBK = 87,5\%$$

Hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan presentase sebesar 87,5% Dimana 7 siswa berhasil mencapai nilai diatas KKTP dan 1 siswa belum mencapai nilai diatas KKTP. Dengan demikian media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dikategorikan sangat efektif serta layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.7 Nilai N-Gain Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
1.	AAIA	60	95	0,87
2.	AYA	65	100	1
3.	ABA	50	85	0,7
4.	DMAF	45	70	0,45
5.	GA	45	85	0,72
6.	MAAA	60	95	0,87
7.	SHM	80	100	1
8.	SABA	85	100	1
RATA – RATA		61,25	91,25	0,77

Rumus N-Gain :

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{91,25 - 61,25}{100 - 61,25}$$

$$N - Gain = \frac{30}{38,75}$$

$$N - Gain = 0,77\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 data N-Gain pada pretest posttest uji coba terbatas dari 8 siswa memperoleh nilai skor N-Gain sebesar 0,77%. Hal tersebut sesuai dengan tabel 4.16 Dengan menunjukkan kategori efektif, dilihat dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Maka penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dapat dikatakan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. proses pembelajaran dan disarankan untuk fase pengujian yang lebih luas.

c) Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan temuan uji coba terbatas media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dinilai begitu efektif dalam membantu aktivitas pembelajaran siswa. Uji coba ini melibatkan 8 siswa sebagai subjek penelitian yang dipilih secara acak dari kelas yang menjadi sarana pengembangan.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, post – test diberikan kepada siswa untuk mengukur seberapa baik mereka memahami materi tersebut. Siswa berhasil memenuhi Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan tingkat penyelesaian klasik sebesar 87,5%, Hal ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran sebaik mungkin. Karena pencapaian ini, media tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan disarankan untuk fase pengujian yang lebih luas.

b. Hasil Uji Coba Luas

Uji coba menyeluruh dilakukan pada tanggal 12 Mei 2026. Uji coba luas ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Pop Up Book* Digital secara lebih rinci. Dalam uji coba luas ini melibatkan sebanyak

16 siswa. Sebelum pelaksanaan uji coba ini, peneliti telah melakukan revisi terhadap media berdasarkan hasil temuan pada uji coba terbatas. Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dianggap efektif jika skor Post Test siswa melebihi Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Indikator efektivitas ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital. Uji coba luas ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

a) Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas

Untuk menilai Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dari perspektif peserta didik, dilakukan penyebaran angket respon siswa pada tahap uji coba skala luas. Angket ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mudah digunakan, mudah dipahami, serta mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1) Angket Respon Guru

Instrumen kuesioner respons guru digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital yang telah dikembangkan. Kuesioner respons guru untuk penelitian ini diberikan kepada Ila Mukaromah, S.Pd., seorang guru kelas IV di SDN Keniten 1. Informasi penilaian dari kuesioner respons guru digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari kuesioner respons guru ditunjukkan pada tabel berikut.:

Tabel 4. 9 Tabel Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran digital Digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran?					√
2.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?					√
3.	Apakah langkah-langkah penggunaan media mudah dipahami oleh guru?					√
4.	Tampilan <i>Pop Up Book</i> menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik.					√

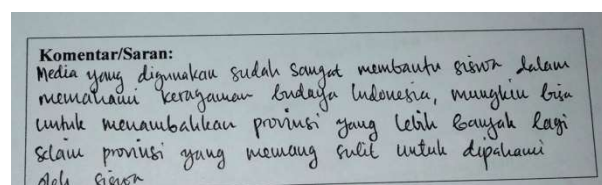
5.	Penggunaan <i>Pop Up Book</i> dapat membantu guru dalam menjelaskan materi keberagaman budaya.					√
6.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas?				√	
7.	Apakah penggunaan media ini memudahkan guru dalam mengelola kelas?				√	
8.	Apakah <i>Pop Up Book</i> digital meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran.					√
9.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran di kelas.?					√
10.	Apakah media <i>Pop Up Book</i> digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik terutama pada materi keberagaman budaya indonesia?					√
Jumlah Skor		48				
Skor Maksimal		50				
Presentasi Skor		96%				

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$Presentase = 96\%$$

Untuk memperoleh masukan dari pengguna langsung, peneliti meminta tanggapan dari guru kelas IV terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran yang diberikan mencakup isi, tampilan, serta kesesuaian media dengan proses pembelajaran. Umpan balik ini menjadi dasar penting dalam penyempurnaan media. Berikut komentar dan saran dari guru kelas IV SDN Keniten 1.



Gambar 4. 3 Komentar dan Saran Guru

Hasil analisis data menggunakan rumus yang telah disebutkan sebelumnya menunjukkan bahwa persentase skor jawaban kuesioner guru adalah 96%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book Digital* sangat membantu dalam proses pembelajaran karena persentase ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

2) Angket Respon Siswa

Siswa kelas IV SDN Keniten 1 diberikan kuesioner respon siswa untuk penelitian ini guna mendapatkan data tentang pendapat mereka mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah penyajian hasil kuesioner tersebut:

Tabel 4. 10 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Apakah penggunaan media <i>Pop Up Book Digital</i> memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan?	16	0
2.	Apakah warna dan animasi pada tampilan media <i>Pop Up Book Digital</i> menarik?	14	2
3.	Apakah lebih mudah bagi Anda untuk mengingat materi tentang keberagaman budaya Indonesia ketika menggunakan media <i>Pop Up Book Digital</i> ?	16	0
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan media <i>Pop Up Book digital</i> untuk belajar menyenangkan?	16	0
5.	Apakah bahasa pada media <i>Pop Up Book Digital</i> mudah anda pahami?	15	1
6.	Apakah anda bisa mengetahui petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> dengan jelas?	15	1
7.	Apakah suara penjelasan materi dalam media terdengar jelas?	15	1
8.	Apakah permainan atau kuis dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> membantu anda memahami materi dengan baik?	16	0
9.	Dapatkah anda membedakan dengan jelas budaya Indonesia yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Pop Up Book digital</i> ?	16	0
10.	Apakah media <i>Pop Up Book digital</i> membuat Anda lebih aktif saat mengikuti pembelajaran?	16	0
Jumlah Skor		155	5
Total Skor		155	
Skor Maksimal		160	
Presentase Skor		96,87%	

Rumus berikut dapat digunakan untuk analisis berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari kuesioner tentang respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* Digital:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{155}{160} \times 100\%$$

$$Presentase = 96,87\%$$

Dengan skor persentase 96,87%, perhitungan menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* Digital sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dalam kegiatan pendidikan adalah hal yang layak.

b) Hasil Keefektifan

Jika uji coba luas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, media pembelajaran *Pop Up Book* digital dianggap efektif. Skor prestasi siswa yang melampaui Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 berfungsi sebagai bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, ditemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital. Peningkatan ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai KKTP. Dengan demikian, media Pop-Up Book Digital dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Luas

No	Nama	KKTP	Post Test	Keterangan
1.	AAR	75	100	T
2.	A	75	60	TT
3.	AIM	75	85	T
4.	BKPD	75	100	T
5.	ELW	75	95	T
6.	FDNK	75	85	T
7.	IAM	75	95	T
8.	JPR	75	90	T
9.	LSW	75	95	T
10.	MSW	75	65	TT
11.	MVP	75	100	T
12.	MSH	75	85	T
13.	NEA	75	100	T
14.	NS	75	90	T
15.	RAP	75	95	T
16.	SBF	75	95	T

Keterangan

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Data dari post-test yang dilakukan oleh 16 siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* digunakan untuk mengukur keefektifan. Temuan penelitian dihitung menggunakan rumus berikut.

Untuk menentukan tingkat penyelesaian pembelajaran klasik, persentase dihitung menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{14}{16} \times 100\%$$

$$KBK = 87,5\%$$

Hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan presentase sebesar 87,5% Dimana 14 siswa berhasil mencapai nilai diatas KKTP dan 2 siswa belum mencapai nilai diatas KKTP. Dengan demikian media pembelajaran *Pop Up Book* Digital dikategorikan sangat efektif serta layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran

Tabel 4. 12 Nilai N-Gain Pada Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
1.	AAR	65	100	1
2.	A	45	60	0,27
3.	AIM	55	85	0,66
4.	BKPD	85	100	1
5.	ELW	80	95	0,75
6.	FDNK	55	85	0,66
7.	ILAM	80	95	0,75
8.	JPR	65	95	0,85
9.	LSW	60	95	0,87
10.	MSW	45	65	0,36
11.	MVP	80	100	1
12.	MSH	80	100	1
13.	NEA	90	100	1
14.	NS	65	90	0,71
15.	RAP	65	95	0,85
16.	SBF	60	95	0,87
RATA – RATA		67,18	90,93	0,72

Rumus N-Gain :

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{90,93 - 67,18}{100 - 67,18}$$

$$N - Gain = \frac{23,75}{32,82}$$

$$N - Gain = 0,72\%$$

Berdasarkan tabel 4.12 data N-Gain pada pretest posttest uji coba luas dari 16 siswa memperoleh nilai skor N-Gain sebesar 0,72%. Hal tersebut menunjukkan media *Pop Up Book* Digital kategori efektif, dilihat dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Maka penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dapat dikatakan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Analisis Data

1. Evaluasi (*Evaluation*)

a. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan

1) Kevalidan

Validitas materi pembelajaran *Pop Up Book* Digital telah dinilai oleh ahli media dan ahlimateri. Hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi ditunjukkan pada Tabel 4.13:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	78%	Valid

Berdasarkan tabel 4.13, hasil penilaian menunjukkan bahwa validasi ahli media menghasilkan skor 78%, sedangkan validasi ahli materi menghasilkan skor 94%. Dari hasil kedua validasi dirata-rata menghasilkan skor akhir 86%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Media pembelajaran *Pop Up Book* Digital yang dibuat oleh

peneliti dapat disimpulkan dalam kategori "sangat valid" dan sesuai untuk digunakan dalam pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya Indonesia.

2) Kepraktisan

Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital telah diuji melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa setelah produk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN Keniten 1, dengan melibatkan guru kelas IV, Ila Mukaromah, S.Pd., sebagai responden ahli praktisi. Dari hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam bentuk tabel 4. 14 berikut :

Tabel 4.14 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Data	Skor	Kategori
1.	Kepraktisan Guru	96%	Sangat Praktis
2.	Kepraktisan Siswa Terbatas	88,75%	Sangat Praktis
3.	Kepraktisan Siswa Luas	96,87%	Sangat Praktis

Media ini dianggap praktis untuk digunakan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan skor kepraktisan guru sebesar 96% pada kuesioner, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Selain itu, 24 siswa menanggapi penggunaan media tersebut. 8 siswa menerima skor uji coba terbatas sebesar 88,75% dari kuesioner, sementara 16 siswa memiliki skor uji coba luas sebesar 96,87%. "sangat praktis" mencakup kedua hasil tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital sangat praktis dan mudah digunakan selama proses pembelajaran.

3) Keefektifan

Kefektifan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital diukur melalui hasil *post-test* siswa setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Pengujian dilakukan terhadap 24 siswa kelas IV SDN

Keniten 1, dengan fokus analisis awal pada uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa diperoleh presentase ketuntasan belajar secara kalsikal tercatat sebesar 87,5%. Dan pada uji coba skala luas yang melibatkan 16 siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal tercatat sebesar 87,5% Mengacu pada kriteria penilaian efektifitas pembelajaran pencapaian tersebut termasuk dalam kategori “sangat efektif” dan “sangat baik”. Selanjutnya nilai dari uji coba ketuntasan belajar menggunakan nilai posttest yang dianalisis. Dari hasil yang peneliti peroleh ketuntasan belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel 4. 15 Berikut :

Tabel 4.15 Keefektifan

No	Data posttest	Skor	Kategori
1.	Uji Terbatas	87,5%	Sangat Baik
2.	Uji Luas	87,5%	Sangat baik

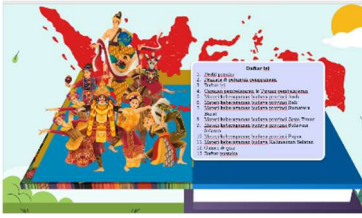
Berdasarkan hasil tabel 4.15 Dari nilai ketuntasan belajar posttest uji coba terbatas dan uji coba luas memiliki skor yang sama yaitu 87,5% yang memiliki kategori “sangat baik”. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan nilai pretest dan posttest pada uji N-Gain. Berdasarkan hasil nilai N-Gain pada uji terbatas diperoleh sebesar 0,77, sedangkan pada uji coba luas diperoleh sebesar 0,72. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital, yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut membuktikan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada materi keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Keniten 1.

D. Revisi Produk

Desain akhir media merupakan hasil dari serangkaian proses perancangan, validasi, revisi dan penyempurnaan produk multimedia pembelajaran. Media ini dikembangkan menggunakan *Power Point* dengan tambahan berupa aplikasi canva yang terintegrasi melalui tautan langsung.

Revisi pada produk dilakukan berdasarkan umpan balik dari uji coba lapangan dengan siswa dan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Perubahan ini dilakukan untuk meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan kemudahan penggunaan media pembelajara *Pop Up Book Digital* bagi siswa.

Tabel 4. 16 Desain Akhir Produk

No	Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
1.			Desain Cover media pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> .
2.			Desain profil penulis media pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
3.			Desain Prakata & Petunjuk penggunaan diperbaiki bagain spasi dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
			Desaian daftar isi warna lembar buku diganti menjadi warna biru.

			Desain CP & TP diperbaiki bagain spasi dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
			Desain Materi Pengertian diperbaiki bagain spasi dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
			Desain salah satu Contoh provinsi dari keberagaman budaya diperbaiki bagain spasi, tata letak gambar dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
			Desain Quis diperbaiki bagain dan hyperlink digabain games di tambahkan petunjuk penggunaan dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.
			Desian daftar Pustaka diperbaiki bagain spasi, dan warna lembar buku diganti menjadi warna biru.

E. Kajian Produk Akhir

Produk Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dikembangkan menggunakan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, pengujian, dan revisi. Setelah disempurnakan produk akhir menunjukkan fitur-fitur seperti tampilan, konten, dan interaktivitas yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran

1. Deskripsi Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Keniten 1. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi PowerPoint dan didukung oleh Canva dalam pembuatan kuis serta game interaktif. Media disajikan dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang memadukan teks, gambar, animasi, audio narasi, dan musik latar sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Selain menyajikan materi pembelajaran, media ini juga dilengkapi dengan kuis *Open The Box* dan game Cari Kata Keberagaman sebagai sarana evaluasi serta penguatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Struktur dan Komponen Produk

Produk ini terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu :

- a. **Cover** : Terdapat judul media pembelajaran dan gambar-gambar yang mencerminkan keberagaman budaya Indonesia.
- b. **Daftar Isi** : halaman ini terdapat informasi mengenai susunan isi media pembelajaran, yang terdiri atas CP dan TP, Materi, Kuis dan Game.
- c. **Petunjuk Penggunaan** : Pada bagian ini disajikan informasi mengenai tata cara penggunaan media.
- d. **Materi Pembelajaran** : Pada bagian materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, lalu dilengkapi dengan audio narasi yang menjelaskan isi materi serta musik latar (background music) dan tampilan pop up tiga dimensi (3D).
- e. **Kuis** : kuis ini berbentuk *Open The Box* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi Keberagaman Budaya Indonesia. Peserta

didik diminta membuka kotak pilihan untuk menemukan dan menjawab soal yang tersedia.

- f. **Game** : Games ini berbentuk cari kata yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya Indonesia.

3. Prinsip, Keunggulan dan kelemahan Media

a. Prinsip Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dikembangkan dengan mengacu pada prinsip dasar bahwa media harus mendukung pencapaian capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan oleh guru. Dalam konteks materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Keniten 1, media ini dirancang agar mampu memperjelas konsep yang disampaikan, serta memperkuat pemahaman siswa,. Penggunaan media ini bertujuan tidak hanya untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan visual, tetapi juga untuk meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Dengan adanya elemen kuis dan games interaktif di dalamnya, media ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Prinsip ini sejalan dengan harapan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Keunggulan Media *Pop Up Book Digital*

Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* memiliki beberapa keunggulan, sebagai berikut:

- 1) Media disajikan dalam bentuk tiga dimensi (3D) sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 2) Materi disajikan secara menarik melalui perpaduan teks, gambar, animasi, audio narasi, dan musik latar, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia.
- 3) Audio narasi yang terdapat pada setiap materi membantu peserta didik memahami isi pembelajaran secara lebih jelas dan dapat digunakan sebagai pendukung belajar mandiri.
- 4) Kuis dan game membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

- 5) Media dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik serta fitur yang beragam.
- 6) Media membantu peserta didik mengenal dan memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret melalui tampilan visual tiga dimensi (3D) yang menarik dan interaktif serta dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri maupun pendamping pembelajaran di kelas.

c. Kelemahan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Meskipun media pembelajaran *Pop Up Book Digital* memiliki berbagai kelebihan yang terdapat mendukung proses pembelajaran, media ini juga memiliki beberapa kelemahan, media pembelajaran ini memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau komputer dan memerlukan koneksi internet dalam proses penggunaannya, selain itu proses pengembangan media membutuhkan waktu yang cukup lama serta keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi *PowerPoint* dan *Canva* agar menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

F. Pembahasan

Untuk menciptakan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* tentang keberagaman budaya Indonesia, penelitian pengembangan ini mengacu pada metode ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Pendekatan ADDIE dipilih karena mencakup langkah-langkah metodis untuk menciptakan produk media pendidikan yang dapat diterapkan, bermanfaat, dan efisien untuk digunakan sekolah dasar.

Selama tahap analisis, analisis kebutuhan dilakukan di kelas IV SDN Keniten 1, yang mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajarannya yang dapat menyampaikan konsep abstrak dan umum dalam bentuk yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami. Desain media, yang meliputi persiapan materi, pemilihan gambar, audio, dan animasi, serta penilaian dalam bentuk kuis dan permainan edukatif, selanjutnya pada tahap desain tersebut diubah menjadi produk media pembelajaran *Pop Up Book digital*.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, produk yang dikembangkan menjalani proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakannya. Selama fase implementasi media tersebut kemudian diuji pada siswa kelas IV dalam uji coba skala kecil dan skala luas. Tahap terakhir, evaluasi, menilai kualitas media berdasarkan penerapannya, efektivitas, dan validitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan pembuatan media pembelajaran *Pop Up Book* digital adalah untuk mempermudah, membuat lebih menarik, dan lebih bermakna bagi siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Materi tersebut memiliki cangkupan yang luas seperti rumah tradisional, pakaian tradisional, tarian daerah, bahasa daerah, dan alat musik tradisional. Oleh karena itu, agar materi pelajaran mudah dipahami oleh siswa, diperlukan bahan pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara konkret. Hal ini mendukung temuan Rifa'i dan Anni (2015), yang menyatakan bahwa konsep konkret dan visual lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Media *Pop Up Book* Digital dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, kuis, dan permainan edukatif ke dalam satu media pembelajaran. Kombinasi elemen ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2017), yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini diperkuat oleh Ekayani (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif. Demikian pula, Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, sehingga meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Setelah fase pengembangan selesai, para ahli materi dan ahli media memvalidasi media tersebut. Menurut hasil validasi, 94% ahli materi menilai media tersebut sebagai "sangat valid," sedangkan 78% ahli media menilai media tersebut sebagai "valid." Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi aspek kelayakan untuk materi, bahasa, penyajian, dan tampilan. Hal ini konsisten dengan

pernyataan yang dibuat oleh Hasan dkk. (2021) bahwa materi pembelajaran yang berhasil harus memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kegunaan media tersebut kemudian dievaluasi menggunakan umpan balik guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96% respon guru, 88,75% respon siswa dalam uji coba terbatas, dan 96,87% respon siswa dalam uji coba luas diklasifikasikan semua respon dikategorikan "sangat praktis". Tingkat kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan media yang menarik, petunjuk yang jelas, dan penyajian konten yang sistematis semuanya berdampak pada hal ini. Kondisi ini konsisten dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang sering memilih pembelajaran interaktif dan visual. Sanjaya (2016) mendukung hal ini dengan mengatakan bahwa materi pendidikan harus mudah digunakan agar tidak mempersulit pembelajaran bagi siswa. Selain itu, Munir (2017) menekankan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil penyelesaian pembelajaran siswa setelah penggunaan media di kelas digunakan untuk menilai efektivitas media tersebut. Menurut temuan, siswa dalam uji coba terbatas dan luas menyelesaikan pembelajaran klasik memperoleh skor 87,5% Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi KKTP. Pencapaian ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini konsisten dengan temuan Rifa'i dan Anni (2015), yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mampu memahami pembelajaran visual dan konkret. Media *Pop Up Book* Digital membuat materi lebih mudah dipahami dengan menyajikannya melalui grafik, musik, dan animasi.

Untuk memperkuat hasil tersebut, dilakukan Analisis N-Gain dilakukan untuk mendukung temuan ini. Menurut temuan tersebut, nilai N-Gain pada uji coba terbatas adalah 0,77 dapat dikategorikan "tinggi" dan pada percobaan luas 0,72 dapat dikategorikan "tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dinilai menggunakan analisis N-Gain, di mana kategori tinggi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Lebih lanjut, Susanto (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan

pemahaman konseptual siswa melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Media pembelajaran *Pop Up Book* Digital untuk materi keberagaman Budaya Indonesia sesuai digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Keniten 1, menurut hasil penelitian secara keseluruhan, yang mencakup validitas, kepraktisan, dan efektivitas melalui penyelesaian pembelajaran dan N-Gain. Media ini telah terbukti sangat meningkatkan hasil belajar siswa selain memenuhi persyaratan kepraktisan dan kegunaan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Tahap penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital tentang materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Keniten 1 dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan temuan validasi dari para ahli media dan materi, validitas media pembelajaran *Pop Up Book* Digital diketahui. 94% hasil validasi ahli materi masuk dalam kategori "sangat valid", sedangkan 78% hasil validasi ahli media masuk dalam kategori "valid". Rata-rata 86% dari kedua hasil validasi tersebut masuk dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dianggap sesuai untuk digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya Indonesia.
2. Kepraktisan media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital dinilai menggunakan respon guru dan respon siswa setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media tersebut cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan respon guru mencapai persentase

96% dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu, dalam uji coba terbatas dengan 8 siswa dengan presentase 88,75% dan uji coba luas dengan 16 siswa dengan presentase 96,87%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kelompok “sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan betapa mudah dan bermanfaatnya Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital untuk digunakan selama pembelajaran.

3. Keefektifan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital terungkap dari hasil post-test siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam uji coba terbatas menggunakan 8 siswa, diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. 7 siswa mampu melampaui Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 1 siswa tidak dapat mencapai KKTP. Hasil ini menempatkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam kategori “sangat efektif”. Dalam uji coba luas dengan 16 siswa, persentase penyelesaian klasik sebesar 87,5%. 14 siswa mampu memperoleh nilai lebih tinggi dari KKTP, meskipun 2 siswa belum mencapai KKTP. Menurut temuan ini media Pembelajaran *Pop Up Digital Book* “sangat efektif” dan cocok digunakan dalam Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Angka analisis N-Gain uji coba luas menghasilkan skor 0,72, dan uji coba terbatas menghasilkan skor 0,77. Kedua skor tersebut termasuk dalam kategori “tinggi”. Hal ini menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa meningkat pesat setelah menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* Digital.

B. SARAN

Berdasarkan hasil berbagai penelitian, penulis memberikan saran-saran berikut:

1. Bagi Guru

Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan bagi siswa, guru diharapkan mampu menggunakan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, khususnya pada materi tentang keberagaman budaya Indonesia..

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menggunakan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital sebagai alat pembelajaran mandiri untuk meningkatkan pemahaman siswa

260 tentang keberagaman budaya Indonesia dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

3. Bagi Sekolah

80 Untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih kreatif, sekolah seharusnya mendukung penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sumber daya yang memadai seperti komputer, LCD, proyektor, dan jaringan internet.

4. Bagi Peneliti

76 Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan materi lain yang selaras dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dan tamplian yang lebih menarik.

9

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT, PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
Alamat: Kampus 1, Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kota Kediri 64112
Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
Website: <http://ppl.umpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@umpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : Lailatun Ni'mah
NPM : 2214060272
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya Ilmiah:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POOP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SDN KENITEN 1"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis yang disusun.
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kediri, 26 Juni 2026
Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.



Turnitin LLCC

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POOP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA...

SD-02

Document Details

Submission ID

trnold=2945:395728250

94 Pages

Submission Date

Jun 26, 2026, 8:43 AM GMT+7

17,780 Words

115,877 Characters

Download Date

Jun 26, 2026, 8:47 AM GMT+7

File Name

Skripsi bab 1-5 Lailatul NI'mah.docx

File Size

5.4 MB



27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 16%  Publications
- 24%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



PERSETUJUAN BAU :

**BERITA ACARA
KEMAJUAN PEMBIMBINGAN
PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH**

1. NAMA MAHASISWA : LAILATUN NIMAH
NPM : 2219060272
Fak/Jur/Prodi : FAKIP / PGSD
Alamat Rumah : Dusun Cebak, Desa Kerep, Kecamatan Tatanan
Alamat email : lailatunnimah30@gmail.com
No. Telp./HP : 0819-5330-9909
2. DOSEN PEMBIMBING I : WAHYUDI M.SN
Alamat Rumah : Petun Griya Jaban Residence 2, Banyuwangi
Alamat email : wahyudi@unpkdr.ac.id
No. Telp. / HP : 0857-9913-5389
3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si
Alamat Rumah : Ds. Kawedusan, Plosokaten, Kediri
Alamat email : apriliaclwi@unpkediri.ac.id
No. Telp. / HP : 0857-3581-0779
4. JUDUL KTI : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SDN KENITEN I

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	SENIN	08.00 - 11.00	Ruang Dosen
	RABU	08.00 - 11.00	Ruang Dosen
Pembimbing II	SELASA	10.00 - 12.00	Ruang Prodi matematika
	KAMIS	10.00 - 12.00	Ruang Prodi Matematika

3. Kemajuan Bimbingan

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	07-04-26	BAB I	Kont pre test	
2.	08-04-26	BAB I	perkuat permasalahan	
3.	09-04-26	BAB I	perbaiki batasan masalah	
4.	13-04-26	BAB I	ACC lanjut BAB II	
5.	20-04-26	BAB II	Revisi (data ulang pengumpulan)	
6.	27-04-26	BAB II	Revisi CD RPT	
7.	29-04-26	BAB II	ACC lanjut BAB III	
8.	30-04-26	BAB III	Revisi model pembelajaran	
9.	06-05-26	BAB III	ACC	
10.	08-05-26	BAB IV	Revisi	
11.	21-05-26	BAB IV	revisi analisis data	
12.	03-06-26	BAB IV	Revisi	
13.	08-06-26	BAB IV	Revisi	
14.	11-06-26	BAB V	Revisi	
15.	18-06-26	BAB V	ACC	
16.	22-06-26	BAB V	ACC	
17.	25-06-26	Lampiran	ACC Sidang	

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	08-04-26	BAB I	Revisi Latar belakang	
2.	10-04-26	BAB I	Revisi rumusan masalah	
3.	14-04-26	BAB I	Revisi batasan masalah	
4.	16-04-26	BAB I	ACC lanjut bab II	
5.	20-04-26	BAB II	revisi Penelitian terdahulu	
6.	22-04-26	BAB II	revisi landasan teori	
7.	28-04-26	BAB II	acc lanjut bab II	
8.	30-04-26	BAB III	revisi model Pembelajaran	
9.	07-05-26	BAB III	ACC III	
10.	19-05-26	BAB IV	Revisi	
11.	22-05-26	BAB IV	revisi analisis data	
12.	05-06-26	BAB IV	revisi bagian reoduk	
13.	10-06-26	BAB V	Kesimpulan & saran	
14.	12-06-26	BAB V	revisi	
15.	18-06-26	BAB V	ACC	
16.	22-06-26	Lampiran	Abstrak	
17.	25-06-26	Lampiran	ACC Sidang	

Mengetahui

Kaprodi



Kediri, 25 Juni 2026

Mahasiswa Ybs,

Liul
Lailatul Nirmah
NPM : 2214060272



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status Terakreditasi Baik Sekali

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)

Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri

Website: <https://lp2m.unpkediri.ac.id> email: lemlit@unpkediri.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Senin tanggal 13 Juli 2026 bertempat di Ruang UJIAN J4 Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri :



Nama : Lailatun Ni'mah
NPM : 2214060272
Prodi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester/Tahun Akademik : Genap, 25/26
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POOP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SDN KENITEN 1
Dengan Hasil : Revisi Naskah
Nilai : 77 (B+)

Ketua Penguji

✓ Valid

(WAHYUDI, S.Sn, M.Sn)

Penguji 1

✓ Valid

(SUTRISNO SAHARI, S.Pd, M.Pd)

Penguji 2

✓ Valid

(Dr. APRILIA DWI HANDAYANI, M.Si)

NB:

- Input Nilai dilakukan oleh Ketua Penguji, Penguji 1, dan Penguji ke-n melalui siacad
- Nilai Final berasal dari gabungan seluruh dosen penguji
- Daftar Dosen yang telah mengisi nilai: Wahyudi, Sutrisno Sahari, Aprilia Dwi Handayani
- Pastikan semua penguji telah melakukan input nilai



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)

Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp. (0354) 771576, Fax. 771576

Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemli@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI

NAMA : LAILATUN NI'MAH
NPM : 2214060272
FAK - PRODI : FKIP - PGSD
JUDUL : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital Pada Materi
Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1.

NO	MATERI	REVISI
1	Cek dan baca semua bab 1-5	
	Masih banyak hal-hal yang salah	

Kediri, 13 Juli 2026

Ketua Penguji

Wahyudi, M.Sn

NIDN. 0705069001.

RENTAN NILAI

85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= E
65-69	= B-		

LEMBAR REVISI

NAMA : LAILATUN NI'MAH

NPM : 2214060272

FAK - PRODI : FKIP - PGSD

JUDUL : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1.

NO	MATERI	REVISI
1.	Carat belah ketupat 49 garis per tahun per hektare	
	25/2/2018 7 Kce	

Kediri, 13 Juli 2026
Penguji 1

Sutrisno Sahari, M.Pd
NIDN. 0713037304

RENTAN NILAI

85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= E
65-69	= B-		



LEMBAR REVISI

NAMA : LAILATUN NI'MAH
NPM : 2214060272
FAK - PRODI : FKIP - PGSD
JUDUL : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital Pada Materi
Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN Keniten 1.

NO	MATERI	REVISI
	Terlampir pd draft skripsi	
	✓ Ace	
	20/2016	
	7	

Kediri, 13 Juli 2026

Penguji 2

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

RENTAN NILAI

85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= E
65-69	= B-		