



## Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Muatan IPS Kelas IV SD

Janatul Aliah<sup>1\*</sup>, I Gusti Ayu Tri Agustiana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received July 26, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online December 25, 2022

#### Kata Kunci:

Media pembelajaran, Pop-up book, IPS

#### Keywords:

Learning media, Pop-up book, Social Studies



This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Siswa yang kesulitan dalam mempelajari IPS karena kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajar IPS yang rendah. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pop-up book sub tema keberagaman budaya bangsa muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 2 ahli materi pembelajaran, 2 ahli media. Subjek uji coba produk meliputi 1 praktisi, dan 10 siswa. Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu *rating scale*. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 94,5 % (sangat baik). Penilaian dari ahli media mendapatkan skor 94% (sangat baik). Berdasarkan hasil respon praktisi mendapatkan skor 96% (sangat baik). Berdasarkan hasil respon siswa mendapatkan skor 95,4% (sangat baik). Disimpulkan bahwa pop-up book yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media pop-up book dapat membantu siswa belajar IPA pada sub tema keberagaman budaya bangsa untuk kelas IV sekolah dasar.

### ABSTRAK

*Students who have difficulty studying social studies because of the lack of learning media that can facilitate student learning. It has an impact on low social studies learning outcomes. The purpose of this research is to develop a pop-up media book with the sub-theme of the cultural diversity of my people and the content of social studies for the fourth grade of elementary school. This type of research is developed using the ADDIE model. The research subjects are 2 learning material experts, 2 media experts. The product trial subjects included 1 practitioner and 10 students. The data collection methods used in this development research were observation and questionnaires. The instrument used in collecting data is the rating scale. The technique used in analyzing the data is descriptive qualitative, and quantitative analysis. The results of the study are the results of the assessment of material experts, getting a score of 94.5% (perfect). Assessment from media experts got a score of 94% (very good). Based on the response, practitioners get a score of 96% (very good). Based on student responses to get a score of 95.4% (very good). It was concluded that the developed pop-up book was valid and suitable for learning. Pop-up book media can help students learn science on the sub-theme of my nation's cultural diversity for the fourth grade of elementary school.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting karena dapat mengembangkan potensi seseorang. Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan formal yang didapatkan oleh setiap anak sebelum memasuki sekolah menengah pertama (Brigman et al., 2015; Fahmi et al., 2018). Pada sekolah dasar siswa dapat belajar mengenai cara memperbaiki kepribadian menjadi lebih baik dan juga menambah pengetahuan melalui pembelajaran (Hsu et al., 2022; Partovi & Razavi, 2019). Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar harus mengacu pada kurikulum 2013. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman agar dapat terselenggaranya pembelajaran yang terstruktur dalam upaya meningkatkan potensi

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [janatulaliah5@gmail.com](mailto:janatulaliah5@gmail.com) (Janatul Aliah)

dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Patel et al., 2021; Wulandari, 2020). Pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada siswa yang kreatif, inovatif, produktif, dan juga berkarakter (Kurniasari, 2017; Wulandari, 2020). Penerapan kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk menghasilkan SDM yang unggul dan berkualitas yang dapat bersaing di era revolusi 4.0. Kurikulum 2013 pada sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik (Maryani & Martaningsih, 2017; Purnomo & Wilujeng, 2016). Pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang dijadikan ke dalam tema (Safitri et al., 2018; Wahyuni et al., 2021). Kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 ini juga menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator (Suartama, I et al., 2020; Suartama et al., 2019). Hal ini yang menyebabkan pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa dan menggali informasi yang ingin diperoleh. Pembelajaran tematik juga memberikan pengetahuan berharga bagi siswa karena mengkaitkan mata pembelajaran menjadi satu tema (Siddiq et al., 2020; Utami & Hasanah, 2019). Salah satu mata pelajaran yang didapatkan oleh siswa sekolah dasar yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang didapatkan oleh siswa sekolah dasar yang mempelajari mengenai sosial dan manusia dalam kehidupan sehari-hari serta Interaksi yang terjadi di masyarakat (Arum & Yuanta, 2019; Elly Sukmanasa et al., 2017). Pembelajaran IPS pada sekolah dasar lebih menekankan pada aspek pengembangan berpikir siswa sebagai salah satu bagian dari masyarakat yang memiliki peran dan bertindak wajib sesuai dengan nilai moral yang telah diatur (E. Sukmanasa et al., 2017; Elly Sukmanasa et al., 2017). Dalam pembelajaran IPS siswa juga dituntut untuk mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan siswa mempelajari IPS yaitu mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu menggunakan kemampuannya dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi (Arsyad & Sulfemi, 2018; Yuanta, 2020). Berdasarkan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, siswa sepenuhnya belum memahami mengenai masalah sosial, tetapi melalui pembelajaran IPS siswa diperkenalkan mengenai masalah yang biasanya terjadi pada kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan pengetahuan sikap keterampilan dan kepekaan siswa dalam menghadapi hidup beserta tantangannya (Sariayu & Miaz, 2020; Wardani et al., 2018). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dapat membangkitkan kesadaran siswa mengenai kehidupan an dan mendorong kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial. Pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan kemampuan menyelidiki q&a siswa untuk menemukan ide baru yang dapat memecahkan masalah (Afandi, 2015; Rahmad, 2016). Hal ini yang menyebabkan IPS sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, mempersiapkan pembelajaran yang menarik yang membantu siswa belajar IPS.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari IPS. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam belajar IPS karena model pembelajaran yang kurang tepat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi (Arsyad & Sulfemi, 2018; Gading & Kharisma, 2017; Sulfemi & Mayasari, 2019). Temuan Lainnya juga menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar juga salah satu penyebab siswa kesulitan dalam belajar IPS (Prehanto et al., 2021; Reizal et al., 2020; M. Riyanto et al., 2019). Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV di SD Negeri 1 Pegayaman juga ditemukan bahwa dalam mengajarkan materi tentang keberagaman budaya bangsaku, guru hanya menggunakan buku yang disiapkan oleh sekolah dan materi pada buku tersebut kurang lengkap. Selain itu penyajian materi pada buku juga kurang menarik sehingga menimbulkan kebosanan dan berdampak pada rendahnya keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih kurang mampu dalam mengembangkan media inovatif sehingga guru kesulitan dalam mengembangkan media yang cocok untuk siswa Terutama pada pembelajaran IPS. Selain itu guru hanya menggunakan media sederhana seperti PowerPoint yang membuat siswa bosan dalam belajar. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar IPS yang rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai maksimal.

Solusi yang ditawarkan yaitu mengembangkan media menarik yang dapat membantu siswa belajar IPS. salah satu media yang menarik dan dapat digunakan oleh siswa dalam belajar IPS yaitu pop-up book. Berdasarkan hasil penyebaran data kuesioner yang diberikan oleh guru kelas IV di SD Negeri 1 Guru menyatakan bahwa sangat perlu dikembangkan nya media yang mendukung pembelajaran IPS. Selain itu 80% siswa juga menyatakan bahwa setuju dikembangkannya materi muatan IPS dalam bentuk media pop-up book. Pengembangan media pembelajaran tentu sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi berjalan lancar (Aditya Dharmas, 2019; Mulyono et al., 2021; Sudarma et al., 2020; Yulando et al., 2019). Media pop-up book merupakan salah satu media visual yang dapat mengkonkretkan materi abstrak sehingga Siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Mustika & Ain, 2020; Sholeh, 2019). Selain media ini meningkatkan siswa dalam membaca. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat belajar menjadi menyenangkan karena media ini berbentuk unik. Dalam media pop-up book juga akan memberikan kejutan pada setiap

halaman sehingga membuat siswa merasa senang melihat halaman selanjutnya ketika dibuka (Arum & Yuanta, 2019; Fadzilah et al., 2019). Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran. Pop up book merupakan kartu atau buku yang ketika dibuka dapat menampilkan bentuk tiga dimensi (Karisma et al., 2020; Masturah et al., 2018; Mustofa & Syafi'ah, 2018). Pop-up book akan didesain sesuai dengan kebutuhan materi IPS dan dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media inovatif dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam belajar (Amali et al., 2020; Bajrami & Ismaili, 2016; Kamelia, 2019). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media Pop-up book dapat meningkatkan suasana belajar dan hasil belajar siswa (Indrianto & Kurniawati, 2020; Nikmah et al., 2019; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Belum adanya kajian mengenai media pop-up book sub tema keberagaman budaya bangsaku muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Kelebihan dari media pop-up book yang akan dikembangkan yaitu simpel serta fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana oleh siswa dan dapat digunakan secara mudah dalam belajar. Selain itu media pop-up book juga dibuat semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Terutama pada pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pop-up book sub tema keberagaman budaya bangsaku muatan IPS kelas IV sekolah dasar. Diharapkan media pop-up book yang dikembangkan dapat membantu siswa belajar IPS.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Alodwan & Almosa, 2018). Subjek penelitian yaitu 2 ahli materi pembelajaran, 2 ahli media. Subjek uji coba produk meliputi 1 praktisi, dan 10 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pegayaman. Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan kuesioner. Observasi digunakan untuk menemukan masalah yang dihadapi guru dan siswa. kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang wajib dijawab oleh responden. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu *rating scale*. *Rating scale* digunakan untuk mengumpulkan data hasil validitas media yang dinilai oleh ahli. Adapun kisi-kisi instrument yang dikembangkan disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi Materi Pelajaran

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kurikulum	1. Indikator	1, 2, 3	3
	2. Tujuan pembelajaran		
Materi	1. Kesesuaian materi	4, 5, 6, 7	4
	2. Keluasan dan kedalaman materi		
Visualisasi	1. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	8, 9	2
Bahasa	1. Kejelasan penggunaan bahasa	10, 11, 12	3
Evaluasi	1. Kesesuaian evaluasi dengan materi	13, 14	2
	2. Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi		
<b>Jumlah butir</b>			<b>14</b>

(Modifikasi dari Karisma et al., 2020)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemenarikan sampul	1, 2	2
	2. Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa		
Teks	1. Kesesuaian ukuran huruf	3, 4, 5	3
	2. Keterbacaan teks		
	3. Kesesuaian jenis huruf		
Gambar	1. Kejelasan gambar	6, 7	2
	2. Kesesuaian gambar		
Warna	1. Kekontrasan warna teks	8, 9	2
	2. Kesesuaian warna gambar		
Tata Letak	1. Tata letak teks konsisten di setiap halaman	10, 11	2
	2. Tata letak komponen di setiap halaman harmonis		
<b>Jumlah butir</b>			<b>11</b>

(Modifikasi dari Karisma et al., 2020)

Validitas instrumen diuji oleh ahli dan dihitung dengan menggunakan rumus Gregory. Hasil validitas isi dari instrumen yang dikembangkan yaitu 1,00 (validitas sangat tinggi). Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dipakai untuk mengolah data dalam bentuk saran, masukan dan komentar dari tinjauan ahli terhadap media Pop-Up Book melalui pemberian lembar penilaian. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari ahli terhadap media Pop-Up Book melalui pemberian lembar penilaian. Setelah mendapatkan hasil atau skor kemudian dikonversikan pada tingkat pencapaian skala 5 (Tegeh & Kirna, 2010).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

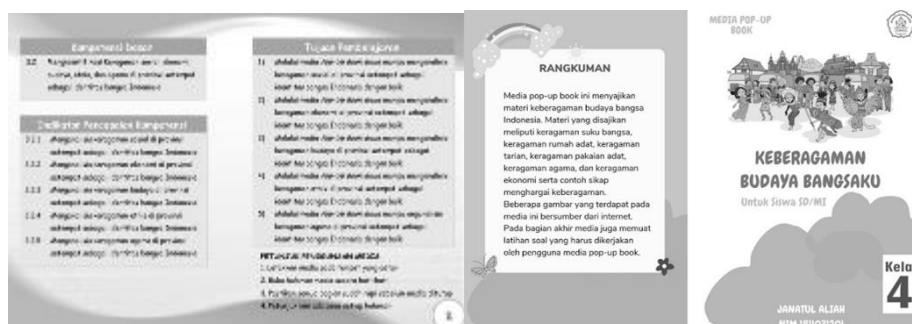
#### Hasil

Penelitian ini yaitu media pembelajaran pop-up book pada muatan IPS kelas IV SD pada materi keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis kebutuhan yaitu guru kelas IV di SD Negeri 1 Pegayaman bahwa guru mengajar hanya berpatokan pada buku, sangat jarang guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Minimnya media yang digunakan pada materi keberagaman budaya yang menyebabkan siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hasil analisis kurikulum yaitu media yang dikembangkan pada IPS kelas IV SD pada materi keberagaman budaya Indonesia. Adapun KD dan indikator pencapaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.2	Mengidentifikasi Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	3.2.1	Menganalisis keragaman sosial di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia Menganalisis keragaman ekonomi di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	Menganalisis keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia Menganalisis keragaman etnis di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia Menganalisis keragaman agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia

Kedua, perancangan. Tahap ini melakukan perancangan media pembelajaran pop-up book. Pembuatan media pop-up book diawali dengan membuat desain menggunakan software power point, setelah itu media dicetak dan disusun berbentuk buku. Media yang dikembangkan memiliki ukuran 21cm x 29,7 cm dengan jumlah halaman sebanyak 15 halaman. Dalam proses perancangan digunakan beberapa alat dan bahan, diantaranya penggaris, gunting, cutter, double tape, lem, dan kertas art paper. Rancangan media pop-up book disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Media Pembelajaran Pop-Up Book

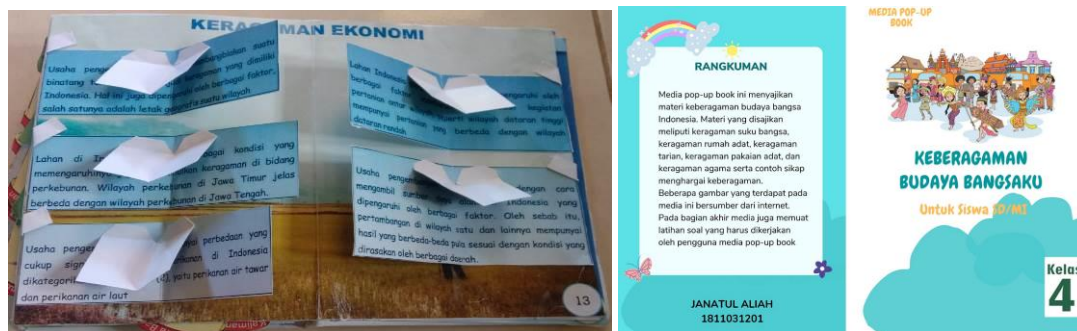
Ketiga, pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahapan pembuatan media berdasarkan rancangan media yang telah dibuat meliputi cover, petunjuk penggunaan media, KD dan Indikator, tujuan pembelajaran, daftar isi, isi media, latihan soal dan kunci jawaban. Cover media pop-up

book terdiri atas cover depan dan cover belakang. Cover depan memuat judul media, logo Undiksha, gambar pendukung, judul materi, kelas dan identitas pengembang. Sedangkan pada cover belakang memuat rangkuman dari media yang dikembangkan. Kompetensi Dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media termuat pada halaman pertama media pop-up book. Bagian isi memuat materi keberagaman budaya pada tema 1 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar. Setiap halaman disusun dengan menarik dan disesuaikan dengan tema. Bagian isi terdapat pada halaman 1 sampai dengan halaman 13. Pada halaman 14 terdapat latihan soal dan kunci jawaban. Pada halaman 14 merupakan halaman terakhir pada media pop-up book, halaman ini memuat latihan soal dan kunci jawaban. Adapun hasil pengembangan media disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Pembelajaran Pop-Up Book yang Dikembangkan

Media pembelajaran pop-up book yang dikembangkan kemudian diuji oleh ahli, praktisi, dan guru. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 94,5 % menunjukkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 94% menunjukkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil dari persentase subjek validasi respon praktisi mendapatkan skor 96% menunjukkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil respon siswa mendapatkan skor 95,4% menunjukkan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa pop-up book yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun revisi produk yang dikembangkan yaitu Identitas pengembang, NIM serta logo Undiksha di cover depan, dan Teks SD/MI pada cover depan digeser ke kiri. Adapun hasil revisi media disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Revisi Media Pembelajaran Pop-Up Book yang Dikembangkan

### Pembahasan

Media pembelajaran pop-up book yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa factor. Pertama, Media pembelajaran pop-up book layak digunakan karena dapat memudahkan siswa belajar IPS. Penggunaan media pop-up book dapat membantu mengaplikasikan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme mampu membentuk pemahaman siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Munir, 2018; Nurhidayati, 2017; Suparlan, 2019). Teori konstruktivisme lebih menekankan proses pembelajaran daripada materi pembelajaran (Munir, 2018; Nurhidayati, 2017). Hal ini disebabkan karena dalam menggunakan media pop-up book siswa terlibat langsung dalam pembelajaran seperti melipat, membuka, menarik, menggeser dan membaca materi yang

disajikan pada pop-up book sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Selain itu kelebihan media ini yaitu visualisasi nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi abstrak. Media pembelajaran yang baik dapat memvisualisasikan materi nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017; Rubini et al., 2018; Widyatmojo & Muhtadi, 2017).

Kedua, Media pembelajaran pop-up book layak digunakan karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan media belajar pop-up book melibatkan siswa secara langsung sehingga memberikan kesempatan pada siswa dalam berperan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Amali et al., 2020; Lin & Li, 2018; Satyawan, 2018). Selain itu berdasarkan perkembangan teori kognitif siswa kelas IV berada di usia 10 tahun sehingga masuk pada periode operasi konkrit. Hal ini yang menyebabkan dalam proses pembelajaran siswa sangat memerlukan media yang bersifat nyata serta kontekstual (Lukman et al., 2019; Megawati & Utami, 2020; Rahayu et al., 2021). Maka dari itu, sangat diperlukannya media pembelajaran yang konkrit yang dapat membantu belajar dan meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kelebihan media ini juga memberikan kesan kuat pada materi yang dipelajari siswa karena kejutan tampilan dimensi sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Baiduri et al., 2019; Hidayah et al., 2020; Nikmah et al., 2019).

Ketiga, Media pembelajaran pop-up book layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pop-up book memiliki kelebihan seperti tampilan gambar yang timbul sehingga unik dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Temuan penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa tampilan media yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Jabar & Ahmad, 2018; Khamparia & Pandey, 2017; Riyanto & Gunarhadi, 2017). Penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar melalui keterlibatan siswa secara langsung tentu akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu media pop-up book menampilkan gambar timbul disetiap halamannya. Hal ini membuat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa mengingat materi pelajaran dengan baik (Karisma et al., 2020; Masturah et al., 2018; Mustofa & Syafi'ah, 2018). Keterlibatan siswa secara penuh dalam kegiatan pembelajaran tentu akan membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media pop-up book merupakan media visual yang dapat mengkonkretkan materi abstrak sehingga Siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Mustika & Ain, 2020; Sholeh, 2019). Temuan lainnya menyatakan media pop-up book memberikan kejutan pada setiap halaman sehingga membuat siswa merasa senang dalam belajar (Arum & Yuanta, 2019; Fadzilah et al., 2019). Media ini menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran terutama untuk muatan IPS sub tema keberagaman budaya bangsaku. Implikasi penelitian ini yaitu media media pop-up book sub tema keberagaman budaya bangsaku dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran muatan IPS. Hal ini disebabkan karena media ini dapat membantu siswa dalam belajar IPS dan tentu berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Diharapkan guru dapat menggunakan media belajar yang menarik untuk membantu siswa dalam belajar IPS sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai maksimal.

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran pop-up book mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli, praktis, dan siswa. Disimpulkan bahwa pop-up book yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran pop-up book layak dapat membantu siswa dalam belajar IPS khususnya pada muatan IPS kelas IV SD pada materi keberagaman budaya Indonesia.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *INoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and

- Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n4p43>.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>.
- Arum, R. A. S., & Yuanta, F. (2019). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema Indahya Keragaman Di Negeriku. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5875>.
- Baiduri, Marhan, & Lufita. (2019). Pengembangan media pembelajaran pop-up book berbasis audio pada materi bangun datar segiempat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>.
- Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016). The Role of Video Materials in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232(April), 502–506. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.068>.
- Brigman, G., Wells, C., Webb, L., Villares, E., Carey, J. C., & Harrington, K. (2015). Psychometric properties and confirmatory factor analysis of the student engagement in school success skills. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 48(1), 3–14. <https://doi.org/10.1177/0748175614544545>.
- Fadzilah, F., Royana, I. F., & Handayani, D. E. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema I Aku dan Cita-citaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 223–230. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19258>.
- Fahmi, C. N., Nurliza, E., AR, M., & Usman, N. (2018). The Analysis of Supervision Perception at the Elementary School in Aceh Besar, Indonesia. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 5(8), 4937–4939. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v5i8.05>.
- Gading, I. K., & Kharisma, K. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153–160. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>.
- Hsu, F.-H., Lin, I.-H., Yeh, H.-C., & Chen, N.-S. (2022). Effect of Socratic Reflection Prompts via video-based learning system on elementary school students' critical thinking skills. *Computers & Education*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104497>.
- Indrianto, N., & Kurniawati. (2020). Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 279–291. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.
- Jabar, S. A., & Ahmad, A. (2018). The design of multimedia interactive courseware for teaching reading to hearing impaired students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(4). <https://doi.org/10.6007/IJARPEd/v7-i4/4849>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Khamparia, A., & Pandey, B. (2017). Impact of interactive multimedia in E-learning technologies: Role of multimedia in E-learning. *Enhancing Academic Research With Knowledge Management Principles*, April, 199–227. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2489-2.ch007>.
- Kurniasari, F. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Penugasan Aktivitas Di Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(1), 9–26. <https://doi.org/10.30734/jpe.v4i1.44>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Lin, L., & Li, M. (2018). Optimizing learning from animation: Examining the impact of biofeedback. *Learning and Instruction*, 55. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.02.005>.

- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Maryani, I., & Martaningsih, S. T. (2017). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Sistem Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 153-164. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i2.p153-164>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212-221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Megawati, & Utami. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>.
- Mulyono, H., Suryoputro, G., & Jamil, S. R. (2021). The application of WhatsApp to support online learning during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Heliyon*, 7(8), e07853. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07853>.
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167-178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167-1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Mustofa, R., & Syafi'ah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Kenampakan Permukaan Bumi Mata Pelajaran IPA Kelas III SD. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 2, 30-41. <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1723>.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 264. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920>.
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam. *Praxis Pendidikan Indonesia. Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>.
- Patel, K., Ansari, S., Hexom, B., & Dissanayake, V. (2021). An Assessment of a Diversity, Inclusion, and Racial Equity Curriculum in Emergency Medicine Residency Training. *Annals of Emergency Medicine*, 78(4). <https://doi.org/10.1016/j.annemergmed.2021.09.198>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32-38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>.
- Purnomo, H., & Wilujeng, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indah Negeriku Penyempurnaan Buku Guru dan Siswa Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 67-68. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7697>.
- Rahayu, N. D., Zulherman, Z., & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe After Effects ( AEF ) Application : An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012116. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.742>.
- Reizal, H., Agustiniingsih, A., & Hutama, F. S. (2020). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Infografis Pada Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 54-65. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2879>.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53-63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Riyanto, W. D., & Gunarhadi, G. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability. *IJPTE: International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1), 55-63. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.8400>.
- Rubini, B., Permanasari, A., & Yuningsih, W. (2018). Learning Multimedia Based on Science Literacy on the Lightning Theme. *Journal of Science Learning and Research*, 4(2), 89-104. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i2.3926>.



- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.
- Sariayu, M. R., & Miaz, Y. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 295–305. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.337>.
- Satyawan, V. (2018). The Use Of Animation Video To Teach English At Junior High School Students. *Jellt (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), 89–96. <https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Suartama, I. K., Eges, T., Sukardi, A., Wiwik D, H., Usman, M., Singgih, S., Umar, & Mohammad, S. (2020). Development of E-Learning Oriented Inquiry Learning Based on Character Education in Multimedia Course. *European Journal of Educational Research*, 9(4). <https://doi.org/10.12973/eu-er.9.4.1591>.
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>.
- Sudarma, I. K., Angga, P. M. W., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sukmanasa, Elly, Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.2352019>.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metodeogi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, I. H., & Hasanah, A. (2019). Kompetensi Profesional Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Sd Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *Pionir (Jurnal Pendidikan)*, 8(2), 121–139. <https://doi.org/10.22373/pjp.v8i2.6232>.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476).
- Wardani, N. M. ., Suniasih, N. ., & Sujana, I. . (2018). Korelasi Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 209–216. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15498>.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>.
- Wulandari, I. G. A. A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422–430. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yulando, S., Sutopo, S., & Franklin Chi, T. (2019). Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning. *American Journal of Educational Research*, 7(10), 694–698. <https://doi.org/10.12691/education-7-10-4>.