Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 10, Nomor 3, Agustus 2025
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Berbasis *Augmented Reality 3D* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tari Tradisional Daerah Magelang Siswa Kelas V SDN Kedungsari 1

Diah Ratri Paramita* & Atip Nurharini
Program Studi Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Negeri Semarang, Jl. Sekaran Gunungpati, Semarang Jawa Tengah, 50229. Indonesia
*Corresponding Author: diahratriparamita@students.unnes.ac.id

Article History
Received : June 06th, 2025
Revised : July 17th, 2025
Accepted : August 08th, 2025

Abstract: Seni tari dapat dijumpai dalam berbagai budaya yang dimiliki masyarakat. Penelitian ini betujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Pop-up Book yang berbasis Augmented Reality 3D serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedungsari 1 dalam materi tari tradisional Magelang. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan teknik penyebaran angket respon siswa, memberikan posttest-pretest kepada siswa, dan penilaian lembar validasi. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik uji validasi dan uji reabilitas serta dalam uji hipotesis menggunakan uji normalitas kemudian uji Wilcoxon. Hasil penelitian ini berupa pengembangan produk berupa media pembelajaran pada materi seni tari yaitu tari daerah Magelang di kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang berupa Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D, layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, serta praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata 92,1 % dengan kriteria sangat baik. Adanya peningkatan hasil belajar siswa materi Tari tradisional daerah Magelang setelah menggunakan Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D berdasarkan hasil pretest dan postest siswa kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang terhadap materi tari tradisional Magelang. Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D Tari tradisional daerah Magelang mendapatkan respon positif dari siswa dengan pemberian angket respon siswa.

Keywords: Augmented Reality 3D, Hasil belajar, Media

PENDAHULUAN

Seni tari dapat dijumpai dalam berbagai budaya yang dimiliki masyarakat. Salah satu seni tari yang berada dalam masyarakat yaitu jenis seni tari tradisional. Tarian tradisional merupakan salah satu bentuk dari ekspresi budaya yang didalamnya terdapat nilai-nilai sejarah, sosial bahkan spiritual (Winuriska, 2024). Di Indonesia memiliki keberagaman budaya yang dapat tercermin melalui berbagai jenis tarian yang setiap daerah tersebut memiliki ciri khas, keunikan dan makna masing-masing di masyarakat (Rizqi, 2024). Tarian tradisional yang terdapat di daerah Jawa Tengah, Magelang adalah tari Soreng, tari Topeng Ireng, tari Kubro Siswo, tari Gedruk dan sebagainya. Tarian tradisional daerah Magelang tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi bisa menjadi sarana ritual, ekspresi budaya, penyampaian nilai moral, pendidikan dan lainnya (Azizah & Masyhari, 2023).

Era globalisasi terdapat berbagai dampak negatif maupun positif dalam berbagai bidang. Salah satunya bidang kebudayaan dan dengan pesatnya perkembangan era globalisasi, banyak tradisi lokal termasuk tarian tradisional tentunya juga terkena dampak. Dampak era globalisasi dalam tradisi lokal ini seperti ancaman dalam pelestarian kebudayaan warisan nenek moyang, salah satunya dalam tarian tradisional (Andriyani et al., 2021). Era globalisasi berkaitan dengan pegaruh budaya asing yang masuk kedalam budaya lokal sehingga dapat membawa pengaruh dalam perubahan seperti gaya hidup hingga kurangnya pemahaman generasi muda terhadap warisan budaya. Perubahan yang dibawa oleh era globalisasi ini dapat membuat hilangnya minat generasi muda terhadap seni tradisional sehingga menjadikan ini sebuah ancaman dalam upaya melestarikan budaya lokal (Aini Shifana Savitri et al., 2024). Hal ini menjadikan tantangan yang serius dalam melestarikan dan mempertahankan keberadaan tarian tradisional terutama dalam

kalangan generasi muda (Rizqi, 2024). Dampak dari era globalisasi ini membuat banyak generasi penerus kurang mengenal dan menghargai nilai-nilai dalam budaya lokal. Hal ini dapat menjadi masalah dan menyebabkan hilangnya identitas dan warisan budaya. Siswa juga memiliki peranan penting dalam melestarikan budaya lokal termasuk tarian tradisional di daerahnya (Wati et al., 2021). Namun, banyak siswa yang kurang memahami nilai-nilai serta makna budaya yang tererkandung di dalam tarian tradisional.

Penelitian yang dilakukan Aliefiudin Hasbi, Asriningtias Yuli dalam "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Pada Pengenalan Tarian Adat Papua", mengembangkan dan mengenalkan tarian adat Papua menggunakan Augmented Reality yang diaplikasikan menggunakan android (Aliefiudin & Asriningtias, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap kesenian dan budaya tradisional menurun dikarenakan pengaruh dari era globalisasi ini. Meskipun terdapat beberapa penelitian mengenai pelestarian budaya dan seni tradisional secara umum. Fokus dalam penelitian yaitu pengimplementasian pengembangan produk media pembelajaran berupa Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D dalam materi tari tradisional Magelang pada siswa SDN Kedungsari 1. Media pembelajaran membuat susasana kelas antara guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah siswa memahami materi (Mukarromah & Andriana, 2022). Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat minat siswa meningkat untuk mempelajari tarian tradisional dalam upaya pelestarian kebudayaan lokal tarian tradisional. Penelitian ini juga mengidentifikasi mengenai tantangan yang dihadapi siswa SD dalam pengimplementasian media ini. Media pembelajaran berperan dalam mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata atau konkret untuk memudahkan siswa memahami materi yang telah disampaikan (Sentarik & Kusmariyatni, 2020).

Guru di sekolah ini belum menggunakan teknologi berbasis Augmented Reality didalam pembelajaran seni tari dan masih menggunakan media konkret saat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Guru belum mengembangkan materi yang hanya terdapat gambar saja dan belum terlihat nyata, membuat siswa kesulitan memahami materi dari guru karena kesulitan dalam memvisualisaikan beberapa materi (Zahro et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan produk ini diharapkan bisa membuat siswa menjadi terbantu dalam memahami materi serta gambaran pada materi yang sudah disampaikan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik dan interaktif sehingga berpengaruh terhadap pemahaman lebih mendalam oleh siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran dan mengetahui kelayakan dalam penggunaannya kemudian menganalisis pengaruh penggunaan ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa SDN Kedungsari 1 dalam materi tari tradisional Magelang. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan layak untuk diaplikasikan ke pembelajaran sehingga didalam pembelajaran menjadi lebih interaktif. Siswa diharapkan dapat memiliki minat yang tinggi sehingga hasil belajar mengalami peningkatan sesudah diberikan produk ini dalam mempelajari dan meningkatkan wawasan tentang budaya lokal yaitu tarian tradisional daerah Magelang.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Desgin, Development, Implementation and Evaluation) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN Kedungsari 1 Magelang. Siswa kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang menjadi populasi dan sampel yang digunakan berjumlah 25 siswa kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengukur keefektifan produk berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan serta mengevaluasi saat sudah dikembangkan dan diuji. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Pop-Up Book Augmented Reality 3D kemudian memberikan pembelajaran terkait materi seni tari tradisional Magelang pada saat pembelajaran diberikan media tersebut. Sebelum media diberikan kepada siswa, media divalidasi kepada validator ahli media, materi, dan ahli pembelajaran untuk dilihat kelayakan saat digunakan ke siswa. Siswa diberikan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan siswa. Setiap siswa juga diberikan lembar angket untuk melihat keefektifan media

tersebut setelah diberikan media. Teknik dalam mengumpulkan data ini dengan lembar untuk validasi oleh validator para ahli media, materi, dan praktisi pembelajaran, menyebarkan angket, memberikan posttest dan pretest kepada responden 25 siswa kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang. Analisis data penelitan ini menggunakan teknik uji validasi, uji reabilitas serta uji hipotesis menggunakan uji normalitas dan uji Wilcoxon (Bekamau, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

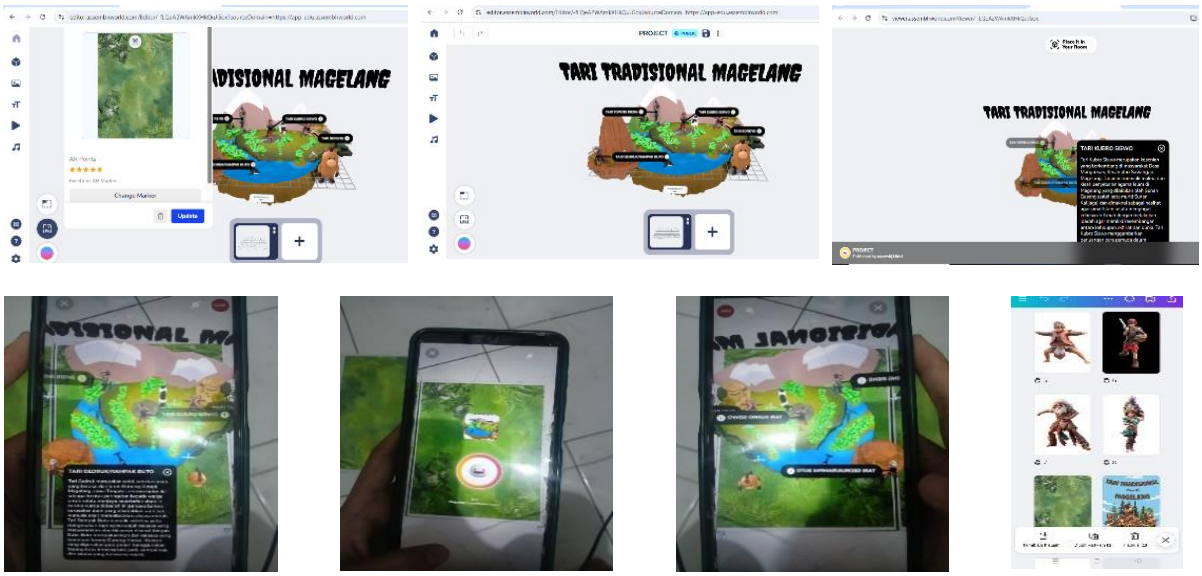
Data hasil penelitian yang didapatkan pertama dalam peneliti melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa kelas V SD Kedungsari 1 Magelang. Tujuan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada kelas tersebut (Branch, 2009).

1. Analisis

Peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya ketertarikan siswa dan mudah merasa bosan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung sehingga merancang produk media pembelajaran yaitu Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D agar menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sedang berlangsung dan memudahkan dalam mengakses materi dirumah menggunakan smartphone.

2. Desain

Peneliti menentukan dan merancang produk media pembelajaran ini mulai dari warna, materi, dan elemen animasi yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Kedungsari 1 Magelang (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).



Gambar 1. Rancangan Pengembangan Desain

3. Pengembangan

Peneliti mengembangkan rancangan desain yang sudah ada dan mengembangkan Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D selanjutnya melakukan validasi kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan desain produk ini. Produk tersebut kemudian divalidasi oleh ahli yaitu media, materi, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 93,3% dengan kategori valid, ahli media memberikan skor 90,6% dengan kategori valid, dan praktisi pembelajaran memberikan skor 92,5% dengan kategori valid. Dengan demikian, produk media Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D pembelajaran ini layak untuk diberikan kepada siswa kelas V SD Kedungsari 1 Magelang. Materi dalam media ini didalamnya berupa seni tari daerah Magelang dan mengandung pesan yang mana kita sebagai masyarakat daerah tersebut harus melestarikan tarian daerah dan mengenal tarian daerah kita sendiri dan sudah melalui tahap validasi untuk membuktikan kelayakan saat digunakan langsung ke siswa. Produk ini dirancang untuk mempermudah siswa memperoleh informasi dan menarik minat dalam mempelajari materi tari tradisional daerah Magelang saat pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar dan menarik perhatian siswa.

4. Implementasi

Setelah produk mendapatkan kriteria layak selanjutnya peneliti melakukan implementasi produk pembelajaran yaitu Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D. Peneliti melakukan implementasi kepada siswa kelas V SD Kedungsari 1 Magelang. Peneliti dalam melakukan tahapan ini melihat tanggapan dan respon siswa terhapap produk Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D dengan memberikan pretest-posttest setelah itu angket respon yang diisi oleh siswa kelas V SDN Kedungsari 1 setelah kegiatan impelentasi media Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D selesai.

Gambar 2. Pengimplementasian Rancangan Produk

5. Evaluasi

Dwiyanti 2020 dalam Faizah 2023, Evaluasi merupakan hasil dari pengujian oleh para validator sebuah produk dan melalui penyebaran angket respon yang diisi oleh siswa, di mana proses ini dilaksanakan pada setiap tahapan sebelumnya (Faizah et al., 2023). Tahap ini mencakup revisi produk berdasarkan saran, masukan, dan tanggapan dari para validator serta analisis yang dilakukan peneliti terhadap hasil angket respon siswa dan penilaian para validator (Okpatrioka, 2023). Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D.

a. Hasil Validasi Media Produk

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli	Skor		
Media	58	$P = \frac{58}{64} \times 100$	90,6 %
Materi	56	$P = \frac{56}{60} \times 100$	93,3 %
Pembelajaran	74	$p = \frac{74}{80} \times 100$	92,5 %
Rata-rata	178	$p = \frac{74}{80} \times 100$	92,1 %

b. Hasil Aktivitas Siswa

Peneliti melakukan observasi dan mendapatkan hasil terlihat bahwa siswa cukup aktif selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan, siswa memperhatikan guru saat membuka pelajaran, seperti menjawab pertanyaan pembuka, mendengarkan tujuan pembelajaran, dan menyimak penjelasan langkah-langkah kegiatan. Pada bagian inti, siswa dibagi beberapa kelompok oleh guru, dan siswa terlihat aktif berdiskusi serta mengerjakan tugas kelompok bersama teman-temannya. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari bersama.

c. Hasil Respon Siswa

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

	Jumlah Siswa Menjawab	Presentase (%)
STS	9	60 %
TS	31	32 %
S	160	6,2 %
SS	300	1,8 %
Total	500	100 %

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedungsari 1.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat data dari kelas eksperimen dari populasi tersebut terdistribusi secara normal atau tidak (Permana & Ikasari, 2023). Metodenya menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah uji sampel sebanyak 25 siswa. Data dianggap berdistribusi tidak normal jika nilai Sig. < 0,05. Sebaliknya, data dianggap berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Berikut adalah hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil Tes	Kelas	SIG	Ket.
Pretest	Eksperimen	0.001	Tidak normal
Posttest	Eksperimen	0.031	Tidak normal

b. Uji Wilcoxon

Selanjutnya menggunakan uji nonparametik yaitu melanjutkan Uji Wilcoxon. Uji ini digunakan menganalisis data berpasangan jika data tidak berdistribusi secara normal dan menguji dua kelompok atau perlakuan yang berpasangan (Windi et al., 2022). Berikut hasil uji Wilcoxon.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

	N	Mean Pretest-Posttest		Sum of Rank	Z	Sig. (2-tailed)		*Mdn*	Std. Deviation	Mean	Minimum	Maximum
		Positf rank	Negative Ranks									
Posttest-pretest	25	13.00	<0,001	325.00	-4.408	<,001	Pretest	40.0000	10.59874	40.4000	30.00	70.00
							Posttest	80.0000	11.37248	82.8000	60.00	100.00

Pembahasan

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media terhadap pop-up book berbasis Augmented Reality 3D, diperoleh nilai keseluruhan sebesar 90,6% dengan kategori valid sehingga tidak memerlukan revisi secara menyeluruh. Meskipun demikian, masukan dan saran dari ahli media tetap dibutuhkan untuk perbaikan lebih lanjut. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi materi Tari tradisional daerah Magelang pada produk ini skor diperoleh 93,3% dengan kategori valid. Materi yang disajikan dinyatakan layak tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Akan tetapi, tetap memerlukan kritik ataupun saran dari ahli materi. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi dari praktisi pembelajaran terhadap produk yang telah dikembangkan memperoleh skor keseluruhan sebesar 92,5% dengan kategori valid, sehingga tidak diperlukan revisi lebih lanjut. Namun demikian, masukan dan saran dari ahli praktisi pembelajaran tetap dibutuhkan. Dikategorikan sangat baik dengan rata-rata persentase keseluruhan adalah 92,1%.

Media pembelajaran ini telah diuji coba langsung di SDN Kedungsari 1 Magelang pada siswa kelas V yang berjumlah 25. Peneliti memberikan angket berisi beberapa pertanyaan agar mendapatkan bagaimana tanggapan serta terhadap produk yang diberikan berupa Pop-up book berbasis Augmented Reality 3D materi tari tradisional daerah Magelang. Dari hasil angket, 60% siswa sangat setuju, 32% setuju, tidak setuju 6,2% dan sangat tidak setuju 1,8%. Respon ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut menarik perhatian siswa dan mudah mereka pahami.

Hasil belajar siswa digunakan untuk menilai tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap suatu materi pelajaran (Wachidah et al., 2021). Pengumpulan data dilakukan kepada siswa dengan memberikan pretest dan postest untuk mengukur kemampuan memahami dan menguasai materi sebelum dan sesudah diberikan media Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D (Ratna Widya Wijayanti et al., 2023). Pengukuran penelitian ini menggunakan alat peniliaian test berupa pretest-posttest (Prastiwi et al., 2023). Soal pretest diberikan ke siswa sebelum proses pembelajaran berjumlah 10 butir dengan skor maksimal 100. SD Kedungsari 1 Magelang menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Namun, siswa banyak yang belum KKM karena kesulitan

dalam memahami soal dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang dimiliki (Al Mainah et al., 2021).

Setelah siswa diberikan produk media pembelajaran ini dan mendapatkan perlakuan menggunakan media tersebut, mereka kemudian mengikuti posttest yang juga terdiri dari 10 soal. Hasilnya menunjukkan peningkatan, dimana siswa yang mencapai nilai tuntas KKM meningkat dengan rincian nilai tertinggi yaitu 100 (3 siswa), 90 (9 siswa), 80 (7 siswa), dan 70 (4 siswa). Dari segi kategori peningkatan, kriteria sedang (nilai g < 0,7) berjumah 10 siswa kemudian 15 siswa, kriteria tinggi (nilai g > 0,7). Disimpulkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book berbasis Augmented Reality 3D dalam materi Tari tradisional daerah Magelang dapat memberi pengaruh yang positif yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Kedungsari 1, banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 atau KKM. Nilai N-Gain diperoleh berkisar antara 0,42 hingga 1, dengan kategori peningkatan sedang hingga tinggi.

Pada hasil uji normalitas, data menunjukkan nilai Sig yang telah dihitung dari hasil pretest 0,001 dan hasil posttest 0,031 artinya di kelas eksperimen ini merupakan Sig < 0,05, data tidak terdistribusi secara normal sehingga dilanjutkan dengan uji Wilcoxon.

Berdasarkan tabel hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai sig = < 0,001, artinya lebih kecil dari nilai P = 0,05. Jadi Ho ditolak dan H1 diterima,

Ho = tidak ada perbedaan nilai nilai pretest-posttest siswa saat sebelum dan sesudah diberikan perilakuan memberikan produk Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D, dinyatakan ditolak

H1 = adanya perbedaan nilai pretest-posttest siswa saat sebelum dan setelah diberikan perlakuan memberikan produk Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D, dinyatakan diterima

Hasil analisis Wilcoxon Signed Rank Test mengindikasikan bahwa median peringkat pretest (*Mdn* = 40,00) berbeda signifikan dengan median peringkat posttest (*Mdn* = 80,00), *Z* = 4.408, p = <0,001. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh didapatkan nilai rerata positif rank = 325.00 dan negatif rank = 0,00 berarti terjadi peningkatan nilai setelah mendapatkan perilaku yaitu memberikan produk Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D tentang Tari tradisional daerah Magelang pada siswa. Kesimpulannya yaitu pemberian Pop-up Book berbasis Augmented Reality 3D Tari tradisional daerah Magelang berpengaruh signifikan untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedungsari 1.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran untuk materi seni tari, khususnya tari daerah Magelang, berupa Pop-Up Book berbasis Augmented Reality 3D di kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang dinyatakan layak untuk digunakan pada siswa. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli yaitu media 90,6%, materi 93,3%, dan praktisi pembelajaran 92,5%, dengan kategori sangat baik karena perhitungan rata-rata keseluruhan para validator 92,1%. Adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Pop-up Book Augmented Reality 3D tentang Tari tradisional daerah Magelang mengalami peningkatan hasil belajar berdasarkan hasil pretest dan postest untuk mengukur kemampuan siswa kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang terhadap materi tari tradisional Magelang. Sebelum menggunakan produk media ini dari 25 siswa yang mengikuti pretest, 10 siswa memiliki hasil dengan kategori sedang (g < 0,7) dan 15 siswa memiliki hasil dengan kategori tinggi (g > 0,7). Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media tersebut, kemampuan siswa meningkat, di mana sebagian dari mereka mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai peningkatan (N-Gain) yang diperoleh berkisar antara 0,42-1, dengan kategori sedang hingga tinggi. Hasil analisis Wilcoxon Signed Rank Test mengindikasikan bahwa median peringkat pretest (*Mdn* = 40,00) berbeda signifikan dengan median peringkat posttest (*Mdn* = 80,00), *Z* = 4.408, p = <0,001. Berdasarkan hasil analisis, nilai rerata positif adalah 325,00 dan nilai negatif adalah 0,00. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai setelah siswa kelas V diberikan media ini dan berpengaruh signifikan untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedungsari 1. Respon siswa pada penggunaan produk Pop-up Book Augmented Reality 3D saat proses pembelajaran materi Tari tradisional daerah Magelang berlangsung mendapatkan respon yang positif dari siswa dengan pemberian angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil angket yang diberikan kepada 25 siswa menunjukkan bahwa

60% menjawab sangat setuju dengan kategori positif menandakan dapat menarik perhatian saat pembelajaran berlangsung dan mudah dipahami oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Nanik guru kelas V SDN Kedungsari 1 Magelang yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN Kedungsari 1 Magelang.

REFERENSI

Aini Shifana Savitri, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat (2024). Upaya Pelestarian Budaya di Era Globalisasi Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, *3*(1), 142–149. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1809

Al Mainah, A. M., Ulva, R., & Hader, A. E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *1*(2), 55–60. https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2121

Aliefiudin, M. H., & Asriningtias, Y. (2023). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Pada Pengenalan Tarian Adat Papua. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, *4*(3), 1777–1787. https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1435

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Andriyani, Y., Husen Arifin, M., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4677

Azizah, N., & Masyhari, K. (2023). Demitologi Budaya Jawa: Akulturasi Tradisi Bajong Banyu Dalam Mengembangkan Nilai Pendidikan Islam Pada Masyarakat …. *Qiro'ah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *13*(2), 137–145. https://doi.org/https://doi.org/10.33511/qiroah.v13n2.137-14 5

Bekamau, R. (2025). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 6 Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SDI OEPURA 2 The Effect Of Discovery Learning Model On Students ' Learning Outcomes In Theme 6 My Ambitions Subtheme Me And My Ambitions Learning 1 Class Iv Sdi Oepura 2*. *11*(April), 12–20.

Branch Robert Maribe. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Spinger Science & Business Media, LLC. 2009.

Faizah, A., Kusumadewi, R., & Ulia, N. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Model Matematika Nalaria Realistik (MNR) terhadap Komunikasi Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, *5*(2), 649–657.

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, *1*(1), 43–50. https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, *7*(1), 7–12. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238

Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, *1*(4), 218–232. https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293

Ratna Widya Wijayanti, Yatim Riyanto, & Waspodo Tjipto Subroto. (2023).

Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 127–136. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.230

Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Rizqi, I. A. (2024). *Tari Ujung: Pelestarian Seni Tari Tradisional Desa Tarik Kabupaten Sidoarjo di Era Globalisasi*. *1*.

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

Sugiyono—Kualitatif, Kuantitatif, R&D (2019).

Wachidah, L. R., Laila, Y., Irmawati, A., & Amin, S. (2021). Implementasi Penggunaan Tes Essay dalam Evaluasi Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tlanakan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16–26. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5274

Wati, H. R., Azizah, A. N., & Wardani, F. P. (2021). *Implementasi Tari Tradisional Untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air Pada Peserta Didik Sd Negeri Bengbulang 02*. *4*(1), 1–23.

Windi, W. A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. *Produktif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, *5*(1), 405–410. https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004

Winuriska. (2024). Protection of Kebaya Fashion in the Perspective of Traditional Cultural Expression and National Cultural Heritage. *UNES Law Review*, *6*(3), 9735–9749. https://doi.org/https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i3

Zahro, R. F., Sugiyanti, S., & Supandi, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*(3), 194–200. https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i3.9463