

Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram

Nafilah Rahman*, Nurul Kemala Dewi, Nurhasanah

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: nafillahrahman235@gmail.com

Article History

Received : July 12th, 2022

Revised : August 27th, 2022

Accepted : September 27th, 2022

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia, mengetahui langkah-langkah pembuatan membuat media pembelajaran Pop-Up Book, mengetahui kelayakan media pembelajaran Pop-Up Book, dan respon siswa terhadap media pembelajaran Pop-Up Book untuk siswa kelas IV SDN 15 Mataram. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SDN 15 Mataram, Kecamatan Mataram. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran Pop-Up Book pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 92,5 %, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 89,70%. Hasil uji coba kelompok kecil pada tahap 1 mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 87,5%, uji tahap 2 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 87,5% dan uji coba tahap 3 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 89,58%.

Keywords: Media pembelajaran, Pop-Up Book, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Pada dasarnya pendidikan memiliki faktor utama dalam mengembangkan masyarakat yang berkualitas. Peran pendidikan yang berkualitas akan membawa pengaruh yang baik untuk masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, tujuan pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan hasil ujian tengah semester siswayang didapatkan pada tanggal 20 Mei 2022 diketahui bahwa sebanyak 18 orang siswa kelas IV di SDN 15 Mataram memiliki nilai rata-rata ujian mata pelajaran IPS terutama pada materi Keberagaman Budaya dan Tradisi Budaya Indonesia dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas IV SDN 15 Mataram memiliki tingkat pemahaman yang belum optimal terkait materi Keberagaman Budaya dan Tradisi Budaya Indonesia, dikarenakan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dibuktikan dari kurangnya respon secara aktif siswa pada pembelajaran dalam materi IPS, khususnya pada materi Keberagaman Budaya dan Tradisi Budaya di Indonesia yang dilaksanakan di sekolah. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Upaya yang tepat untuk menyikapi hal tersebut yaitu menumbuhkan kembali semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran melalui

penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Listyani, 2018: 595) bahwa belajar bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga mereka mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya.

Dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang berbentuk buku. Hal ini juga disampaikan oleh Azhar Arsyad (2011:26) bahwa penggunaan media sedapat mungkin dikemas lebih menarik agar siswa mampu memahami materi dengan cepat. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi, dengan lingkungan, dan kemandirian belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengembangkan media yang diyakini cocok untuk pemahaman siswa tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan dimodifikasi kembali berisikan gambar pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan tradisi kebudayaan yang dikembangkan di wilayah Nusa Tenggara Barat. Hal tersebut diharapkan mampu membuat siswa semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang menggunakan media *Pop-Up Book* ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran yang pasif dan monoton, dikarenakan belum pernah dibuat sebelumnya di sekolah terkait media pembelajaran *Pop-Up Book* pada materi Keragaman Budaya Indonesia dalam proses pembelajaran di kelas. Maka peneliti dengan ini memilih untuk mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram”.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat terorisitas yaitu sebagai referensi ilmiah dalam ilmu pendidikan tentang perkembangan media. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPS Materi

Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram” perlu dilakukan. Penelitian ini akan mencoba mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* dengan tujuan untuk mengetahui langkah- langkah pembuatan media *Pop-Up Book*, kelayakan media pembelajaran, dan respon siswaterhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* tersebut sehingga dapatdigunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Reasearch and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkansehingga layak untuk digunakan. Sebelum produk digunakan diperlukan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran, pengembangan produk ini mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono yang dikenal dengan model ADDIE. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2016:407) sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrolmasing-masing langkah dengan baik. Menurut Dick & Carry dalam (Setya Chendra Wibawa , 2017:75) model ADDIE adalah salah satu model penelitian yang bersifat sistematis, dikarenakan model ini menyusun secara terurut kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk pemecahan masalah pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dankarakteristik siswa. Lebih lanjut Dick & Carry (1996) menjelaskan bahwa model pengembanganADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini yaitu 22 orang siswa kelas IV SDN 15 Mataram, yang memiliki kemampuan beragam, yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), tahap 3 (3 rendah, 4 sedang, 4 tinggi). Hal tersebut dilakukan karena uji coba produk hanya dilakukan pada uji coba kelompok kecil. Hal ini juga berkaitan dengan sekolah yang telah

melaksanakan proses pembelajaran yang efektif seperti pada umumnya sehinggamemungkinkan peneliti untuk memilih subjek penelitian dalam jumlah yang banyak, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk memilih subjek sesuai dengan jumlah siswa pada setiap kelas. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan materi pada tahap validasi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberi *checklist* (V) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapatkan dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV yang disusun berdasarkan Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan penelitian, menurut Dick & Carry (1996) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Sejalan dengan Dick & Carry menurut Nurul Kemala Dewi, et al (2022:517) 5 tahapan penelitian dengan model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Menurut Dick & Carry dalam (Endang

Mulyatiningsih, 2016:6). Pada tahap analisis, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model atau metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model atau metode pembelajaran yang ada sekerang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, dan karakteristik siswa. Sejalan dengan Dick & Carry Menurut Nurhasanah, et al (2022:3). Tahap analisis ini dilakukan secara tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas, kurikulum yang digunakan sekolah, serta bahan ajar yang digunakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN 15 Mataram. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui tahap wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis materi dan media yang biasa digunakan dengan tujuan untuk menyesuaikan materi, KD, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan di dalam Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yang akan digunakan.

2. *Design* (perancangan)

Menurut Dick & Carry dalam Endang Mulyatiningsih, 2016:6) menjelaskan bahwa tahap desain merupakan suatu proses sistematis yang dimulai dari kegiatan menetapkan tujuan mengajar, merancang scenario atau mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil. Menurut Nurul Kemala Dewi, et al (2022:518) menjelaskan bahwa tahap desain adalah merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Pada tahap desain atau perancangan, desain tampilan dari media secara keseluruhan menggunakan aplikasi Coreldraw dengan ukuran 21,0 cm x 29,7 cm, serta bahan yang digunakan yaitu kayu triplek, kertas stiker dan kertas *glossy*. Berdasarkan hasil pada tahap analisis, rancangan Media *Pop-Up Book* yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu menentukan ukuran dan desain media pembelajaran *Pop-Up Book*, konsep tema dan isi dari *Pop-Up Book*, pemilihan dan penyusunan gambar sesuai materi, buku panduan materi,

dan media gambar.

Pada tahap design ini mulailah di desain media Pop-Up yang akan dikembangkan sesuai dengan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Penyusunan desain cover media Pop-Up Book yang di tunjukkan pada gambar 1.
2. Penyusunan Penggunaan Media, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar,

Indikator, dan Tujuan Pembelajaran sebagaimana yang ditunjukkan oleh gambar 2.

3. Menentukan penggunaan gambar pada media Pop-Up Book sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar 3.
4. Penyesuaian gambar dengan materi Keberagaman Budaya di Wilayah NTB



Gambar 1. Komponen Media Pop-Up Book

3. Development (pengembangan)

Nurul Kemala Dewi, et al (2022:518) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media Pop-Up Book yang sudah direvisi

berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahlimateri, dan respon siswa. Validasi media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi ahli media Pop- Up Book tahap I dan II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	72	72,5	90%	Sangat Layak
Tahap 2	1	73	74	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa pada validasi tahap 1 mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 72,5 dimana rata-rata skor 72 dengan rerata persentase 90% sehingga termasuk dalam kriteria layak, sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 73 dimana rata-rata skor 74 dengan rerata

persentase 92,5%. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap I didapatkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	60	60,5	88,25%	Sangat Layak
Tahap 2	1	61	61,5	89,70%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 diatas terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 60 dimana rata-rata skor 60,5 dengan rerata persentase 88,25% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan

pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 66 dimana rata-rata skor 61 dengan rerata persentase 89,70%. Peningkatan Jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan pada media

pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator. Selanjutnya uji coba user dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), dan tahap 3

(3 rendah, sedang, 4 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-5 dengan pemilihan aspek dari segi media dan materi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Coba User Tahap I, II, dan III

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	3	126	126,5	87,5%	Sangat Baik
Tahap 2	8	344	345	89,58%	Sangat Baik
Tahap 3	11	484	485	91,6%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa pada uji coba tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 141 dimana rata-rata skor 126,5 dengan rerata persentase 87,5% sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada uji coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 344 dimana rata-rata skor 345 dengan rerata persentase 89,58% termasuk dalam kriteria sangat baik dan uji coba tahap III mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 484 dimana rata-rata skor 485 dengan rerata persentase 91,6% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil dari uji coba user mendapatkan tanggapan atau respon yang sangat bagus oleh siswa untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

tahap implementation merupakan tahap mengimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Sejalan dengan Dick & Carry Menurut Nurul Kemala Dewi, et al (2020:518). Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media Pop-Up Book yang telah dikembangkan kepada siswa. Tahap ini dilakukan di SDN 15 Mataram, menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 4 sedang, 4 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-3 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak tiga tahapan. Hasil uji coba tahap I, II dan III dapat dilihat pada Tabel 4.

4. Implementation (implementasi)

Menurut Dick & Carry dalam Endang Mulyatiningsih, 2016:6) menjelaskan bahwa

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Tahapan	Persentase	Kriteria
Tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi)	87,5%	Sangat Layak
Tahap 2 (2 rendah, 3 sedang, 3 tinggi)	89,58%	Sangat Layak
Tahap 3 (3 rendah, 4 sedang, 4 tinggi)	91,6%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap I, II, III terhadap media pembelajaran Pop-Up Book yaitu mendapat hasil persentase 87,5% untuk tahap I, 89,58% untuk tahap II, dan 91,6% untuk tahap III dengan kriteria untuk tiga tahap yaitu sangat baik.

5. Evaluation (evaluasi)

Menurut Dick & Carry dalam (Mulyatiningsih, 2016:7) evaluasi dilakukan

dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Berdasarkan hasil implementasi pada media pembelajaran Pop-Up Book sebelumnya dilakukan evaluasi untuk melihat respon akhir siswa menggunakan tes formatif. Tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 12 soal. Hasil evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Evaluasi

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor(X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	3	27	27	84,37%	Sangat Baik
Tahap 2	8	86	86	89,58%	Sangat Baik
Tahap 3	11	130	130	98,48%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa pada hasil evaluasi siswa mendapatkan rata-rata persentase 84-98% dengan kategori sangat baik. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu membantu siswa dalam memahami materi secara optimal.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Pop-Up Book

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk siswa kelas IV SDN 15 Mataram, Kec. Punia Kab. Mataram, bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan konsep pembelajaran kurikulum merdeka khususnya yang berbasis tiga dimensi dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran *Pop-Up Book* dikembangkan dengan tujuan siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna di kelas. Menurut Sylvia dalam (Herlinda, 2020:253) kelebihan dari pengembangan mediapembelajaran mainan peta anak adalah sebagai berikut.

1. Menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki bentuk timbul dan unik disetiap halamannya
2. Mampu memvisualisasikan fakta-faktayang sifatnya abstrak sehinggamemperkuat kesan saat materi disampaikan.

Adapun kekurangan dari pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* menurut Kusuma dalam (Herlinda,2020:253) adalah sebagai berikut.

1. Biaya proses pembuatan *Pop-Up Book* cenderung lebih mahal karena melalui proses pembuatan yang cukuplama.
2. Resiko kerusakan yang tinggi dalam penggunaan media secara berulang.

Validasi produk oleh para ahli dan respon siswa terhadap media pembelajaran Pop-Up Book

Hasil validasi oleh validator menunjukkan bahwa, jumlah skor rata-rata (X) sebesar 73

dengan rerata presentase 92,5% untuk keseluruhan aspek pada validasi ahli media dan jumlah rata-rata (X) sebesar 61 dengan rerata presentase 89,70% untuk keseluruhan aspek pada validasi ahli materi berada pada kategori valid. Pada tahap uji coba kepada kelompok kecil sebanyak tiga kali tahapan yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 4 sedang, 4 tinggi), dengan tujuan mendapatka adanya respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil persentase respon siswa tahap I, II, III terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* yaitu mendapat hasil persentase 87,5% untuk tahap I, 89,58% untuk tahap II, dan 91,6% untuk tahap III dengan kriteria untuk tiga tahap yaitu sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa kelas IV SDN 15 Mataram sebagai pengguna produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya dan tradisi budaya Indonesia.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 15 Mataram maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 92,5% berada pada kriteria sangat layak,ahli materi sebesar 89,70% dan hasil dari persentase respon siswa tahap III terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* yaitumendapatkan hasil 91,6%. Hasil persentase respon siswa tahap 1 terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* yaitu mendapatkan hasil persentase 87,5% dengan kriteria sangat

baik, uji coba kelompok kecil tahap 2 terhadap media pembelajaran Pop-Up Book mendapatkan hasil persentase sebesar 89,58, dan uji coba kelompok kecil tahap 3 mendapatkan hasil persentase sebesar 91,6%. Secara keseluruhan hasil penelitian terhadap media pembelajaran Pop-Up Book yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid ataupun sangat layak digunakan tanpa revisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing karena telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu, memberi arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula untuk guru, peserta didik SDN 39 Mataram, dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

- Andini, Yola E., Hasanah, Nur., & Itsna Oktavianti (2022). "Pengembangan Media MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (1).
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Suatu Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dick & Carry (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York : Harper Collins Publishers.
- Dzuanda, (2011). "Design Pop-Up Chlid Book Puppet Figures Series Gatotkaca". Tesis. Surabaya: Institut Sepuluh November. Terdapat di https://repository.its.ac.id/74747/1/3402100054-Undergraduate_Thesis.pdf.
- Erni (2021). "Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Cita-Citaku Siswa Kelas IV SDN 158 Watalipu". *Cokroaminoto Journal of Primary Education*. 4 (2), 111-116. Terdapat di <https://e-journal.my.id/cjpe/article/view/628/1193>.
- Febrianto, M.F.M. (2014). "Penerapan Media Dalam Bentuk Pop Up Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa Untuk Siswa Kelas II SD NU Kajeng Sepuluh Sidayu Gresik". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2 (3), 146-153.

- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/acticle/view/9888/9682>.
- Khomah, Isti (2018). "Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018". Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan". Bandung : Alfabeta.
- Na'fiah, Fauziatun (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Berbasis Sains Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo". Skripsi: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nafsan, Aulia. (2020). "*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop up Materi Kesehatan bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Lundong, Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen*". Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Indriani, Puja S., Kemala Dewi N., Muhammad Erfan (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (2b)
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kecana
- Soedjaji, R. (1999). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibawa, Chandra (2017). "The design implementation of an educional multimedia interactive operation syste using lectora inspire". *Jurnal Nasional*. 2 (1), 74-79.