

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN CAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI
ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH

AIDHA LU'LU'UL AZKIYAH

NIM. 200103110015



**PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN CAPAIAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI ALMAARIF 02 SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

AIDHA LU'LU'UL AZKIYAH

NIM. 200103110015



PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar Persetujuan Skripsi

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Almaarif 02 Singosari”** oleh Aidha Lu’lu’ul Azkiyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing,



Fitratul Uyun, M.Pd

NIPPK.198210222023212017

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP/NIDT. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
CAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Aidha Lu'lu'ul Azkiyah (200103110015)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juni 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

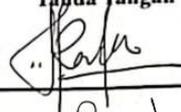
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

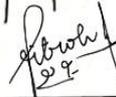
Ketua Penguji
Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd
NIP. 198607202015032003

:



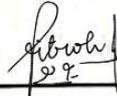
Sekretaris Sidang
Fitratul Uyun, M.Pd
NIPPK.198210222023212017

:



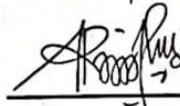
Pembimbing
Fitratul Uyun, M.Pd
NIPPK.198210222023212017

:



Anggota Penguji
Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book
Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk
Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4
MI Almaarif 02 Singosari

Menatakan dengan sebenarnya bahwa tugas skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan lagi dari karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata tugas skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 28 Juni 2025

Hormat saya



Aidha Lu'lu'ul Azkiyah

200103110015

NOTA DINAS PEMBIMBING

Fitratul Uyun, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah

Malang, 02 Mei 2025

Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Fitratul Uyun, M.Pd
NIPPK.198210222023212017

LEMBAR MOTTO

Al-Qur'an Surah Al-Hujurat ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ
عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha teliti.

“Jangan pernah ragu bahwa sekelompok kecil warga negara yang bijaksana dan berkomitmen dapat mengubah dunia; memang, itulah satu-satunya hal yang pernah ada.”

-Margaret Mead-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Skripsi ini peneliti sembahkan kepada:

1. Bapak Moh Thohir dan Ibu Lilis Astutik selaku orang tua peneliti
2. Achmad Zulfikry Nasrultsani selaku kakak peneliti

Yang selalu menjadi motivator untuk segera menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan doa dan nasehat baik sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas berkat, limpahan rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari”. Selawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam*. Skripsi ini dibuat tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Agus Mukti M.Pd selaku Dosen Wali yang telah membimbing penulis selama masa studi.
5. Ibu Fitratul Uyun, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan membimbing, memberi arahan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen UIN Malang, khususnya dosen jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang telah memberikan ilmunya.

7. Segenap keluarga besar MI Almaarif 02 Sinngosari yang telah berkenan memberikan izin penelitian, membantu dalam proses penelitian, dan memberikan informasi selama penelitian berlangsung.
8. Teman-teman jurusan seperjuangan yang telah membantu dan menyemangati peneliti dalam proses penyusunan skripsi. teman seperjuangan penulis yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, candaan, pembelajaran, dan pengalaman yang berharga, khususnya Azizah, Faiq, Arrum, Rosa, Nurul, Chofifah, Setia. Dan teman pendukung saya Eca, Razan, Havenero, Ayis, Hema, Jaki.
9. Restu Print yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi.
10. Dan tak terlupakan pendukung hari-hari saya yaitu Stray Kids, Enhypen dan Bangtan Sonyeondan

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran penulis harapkan untuk perbaikan karya tulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca.

Malang, 25 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
ملخص.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Orisinalitas Pengembangan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
B. Perspektif Teori Dalam Islam	31
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan.....	41

D. Uji Coba Produk	45
E. Jenis Data	48
F. Intrumen Pengumpulan Data	49
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Analisi Data	52
BAB IV	55
A. Proses Pengembangan	55
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	72
BAB V	91
PEMBAHASAN	91
A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Kekayaan Budaya Indonesia	91
B. Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia	98
C. Keberhasilan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa	101
BAB VI	103
PENUTUP	103
A. SIMPULAN	103
B. SARAN	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan	12
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	30
Tabel 3. 1 Langkah-langkah Penelitian menurut Borg and Gall.....	40
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Validasi.....	53
Tabel 3. 3 Kriteria Kemenarikan Media	54
Tabel 3. 4 Analisis Hasil Belajar Siswa berdasarkan N-Gain	54
Tabel 4. 1 Hasil Revisi Materi	69
Tabel 4. 2 Revisi Media Pembelajaran	70
Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Materi	74
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Validator Materi	76
Tabel 4. 5 Penilaian Validasi Media	77
Tabel 4. 6 Kritik dan saran Validator Media.....	79
Tabel 4. 7 Penilaian Validasi Pembelajaran.....	80
Tabel 4. 8 Kritik dan saran Validator Pembelajaran.....	82
Tabel 4. 9 Data respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran ...	83
Tabel 4. 10 Data respon siswa pada daya tarik media pembelajaran pada uji coba kelompok besar	85
Tabel 4. 11 Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test	87
Tabel 4. 12 Hasil N-Gain.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain Isi Media Pop Up Book.....	58
Gambar 4. 2 Desain Cover Media Pembelajaran Pop Up Book.....	59
Gambar 4. 3 Cover Media Pembelajaran Pop Up Book	62
Gambar 4. 4 Halaman Kata Pengantar	62
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	63
Gambar 4. 6 Halaman Do'a.....	64
Gambar 4. 7 Gambar Halaman Cp	64
Gambar 4. 8 Halaman Tp Dan Atp	65
Gambar 4. 9 Halaman Materi Media Pembelajaran Pop Up Book	66
Gambar 4. 10 Halaman Qr Code.....	67
Gambar 4. 11 Materi Keberagaman Dalam Qr Code.....	67
Gambar 4. 12 Daftar Pustaka Media Pop Up Book.....	67
Gambar 4. 13 Halaman Profil Pengembang.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin survey sekolah (pra-lapangan)	110
Lampiran 2 surat izin penelitian	111
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Media.....	112
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media	113
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Materi.....	116
Lampiran 6 Instrumen Validasi Materi	117
Lampiran 7 Lampiran Validasi Pembelajaran	120
Lampiran 8 Angket Kemenarikan Media.....	123
Lampiran 9 Sampel Hasil Pre-test.....	126
Lampiran 10 Sampel Hasil Post-test	127
Lampiran 11 Lampiran Catatan Lapangan	128
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	130
Lampiran 13 Bimbingan 12 kali	131

ABSTRAK

Azkiyah, Aidha Lu'lu'ul. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Fitratul Uyun, M.Pd

Kata Kunci: Pengembangan Media pembelajaran, *Pop up book*, Hasil belajar, Sekolah Dasar.

Keberagaman kebudayaan merupakan salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPAS dalam menyusun jiwa nasional siswa. Namun banyak siswa yang merasa mata pelajaran ini tidak menarik sehingga siswa cenderung tidak memperhatikannya. Berdasarkan hasil *Pre-test*, nilai siswa rata-rata hanya 62. Yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa perlu ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan pada tahap ini guna menjadi perantara penyampaian isi materi. Menurut Piaget pada rentang umur 7-11 tahun adalah perkembangan kognitif anak yang cenderung berpikir logis pada objek nyata. Sehingga peneliti memilih pengembangan Media *Pop Up Book* untuk siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *research and developmen* (R&D) dengan model pengembangan Borg dan Gall yang memiliki 10 tahapan penggunaan. Dengan adanya tahapan yang sama yaitu pengujian lapangan sebanyak 3 kali dan revisi sebanyak 3 kali, maka peneliti memotong tahapan sehingga hanya 7 tahapan pengembangan yang dilakukan dengan menghilangkan satu revisi, satu uji lapangan dan publikasi jurnal. Subjek penelitian sebanyak 38 siswa yang terbagi menjadi kelas kecil dan kelas besar. Pada kelas kecil terdiri 10 siswa dan kelas besar sebanyak 28 siswa. Pengumpulan data dan analisis data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, angket, dan Tes (*Pre-test* dan *post-test*) serta perhitungan akhir *N-Gain*.

Hasil penelitian meliputi, 1) hasil data validasi ahli media sebanyak 87%, hasil validasi materi 87%, dan validasi pembelajaran 88%, 2) kemenarikan media dianalisis dari hasil angket yang diisi siswa dengan hasil rata-rata sebanyak 92%, 3) pengambilan data menggunakan hasil rata-rata *pre-test* sebanyak 62 dan rata-rata *post-test* siswa sebesar 82. Pada selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa memiliki selisih sebesar 20. Dan hasil dari *N-Gain* sebesar 0,55 atau kenaikan nilai sebanyak 2,6% yang dinyatakan memperoleh kenaikan sedang. Sehingga pengembangan produk media pembelajaran Pop Up Book kekayaan budaya Indonesia dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

ABSTRACT

Azkiyah, Aidha Lu'lu'ul. 2025. Development of Pop Up Book Learning Media on Cultural Diversity Material in Indonesia to Improve Learning Outcomes of Grade 4 Students of MI Almaarif 02 Singosari. Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Fitratul Uyun, M.Pd

Keywords: *Development of learning media, Pop up book, Learning outcomes, Elementary School.*

Cultural diversity is one of the important materials in the subject of science in building the national spirit of students. However, many students feel this subject is not interesting so that students tend not to pay attention to it. Based on the results of the pre-test, the average students score is only 62. Which shows that student understanding needs to be improved. The use of learning media is very necessary at this stage to be an intermediary for delivering the contents of the material. According to piaget, in the age of 7 – 11 years, children's cognitive development tends to think logically about real objects. So the researcher chose the developments of pop up book media for grade IV students of MI Almaarif 02 Singosari.

The method used in this study is research and development (R&D) with the Borg and Gall development model which has 10 stages of use. With the same stages, namely 3 field tests and 3 revisions, the researcher cut the stages so that only 7 stages of development were carried out by eliminating one revision and one field test. The research subjects were 38 students divided into small and large classes. In the small class there were 10 students and the large class there were 28 students. Data collection and data analysis were carried out by means of interviews, observations, questionnaires, and tests (pre-test and post-test) and the final calculation of N-Gain.

The results of the study include, 1) the results of media expert validation data of 87%, the results of material validation of 87%, and learning validation of 88%, 2) the attractiveness of the media was analyzed from the results of the questionnaire filled out by students with an average result of 92%, 3) data collection using the average pre-test results of 62 and the average post-test of students of 82. The difference in the average pre-test and post-test of students has a difference of 20. And the results of the N-Gain of 0.55 or an increase in value of 2.6% which is stated to have obtained a moderate increase. So that the development of the Pop Up Book learning media product on the richness of Indonesian culture is stated to be able to improve student learning outcomes in the subject of Social Sciences on the material of the richness of Indonesian culture.

ملخص

أزكية، عابدة لأولول . 2025. تطوير وسائل تعليمية منبثقة حول مواد التنوع الثقافي في إندونيسيا لتحسين نتائج التعلم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة المعارف 02 سينغوساري. أطروحة، برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف الرسالة: فطرة العيون، ماجستير في إدارة الأعمال

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل التعلم، الكتاب المنبثق، مخرجات التعلم، المدرسة الابتدائية.

يُعد التنوع الثقافي من أهم المواد في مادة العلوم، إذ يُسهم في بناء الروح الوطنية لدى الطلاب. ومع ذلك، يرى العديد من الطلاب أن هذه المادة غير شيقة، ما يدفعهم إلى تجاهلها. وبناءً على نتائج الاختبار القبلي، بلغ متوسط درجات الطلاب 62 درجة فقط، مما يُشير إلى ضرورة تحسين فهمهم. يُعد استخدام الوسائط التعليمية ضروريًا للغاية في هذه المرحلة، كوسيط لتوصيل محتوى المادة. ووفقًا لبياجيه، يميل النمو المعرفي للأطفال في الفئة العمرية من 7 إلى 11 عامًا إلى التفكير المنطقي في الأشياء الحقيقية. لذلك، اختار الباحث تطوير وسائط الكتب المنبثقة لطلاب الصف الرابع في مدرسة المعارف الثانوية سينغوساري.

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج بورغ وغال للتطوير، والذي يتألف من عشر مراحل تطبيقية. وباستخدام نفس المراحل، أي ثلاثة اختبارات ميدانية وثلاث مراجعات، قام الباحث بتقصير المراحل بحيث اقتصر على سبع مراحل تطوير فقط، وذلك باستبعاد مراجعة واحدة واختبار ميداني واحد. بلغ عدد طلاب الدراسة 38 طالبًا، موزعين على فصول دراسية صغيرة وكبيرة. ضم الفصل الصغير 10 طلاب، بينما ضم الفصل الكبير 28 طالبًا. تم جمع البيانات وتحليلها باستخدام المقابلات والملاحظات والاستبيانات والاختبارات (القبليّة والبعدية)، بالإضافة إلى الحساب النهائي لمعامل N-Gain.

تتضمن نتائج الدراسة، (1) نتائج بيانات التحقق من صحة خبير الوسائط بنسبة 87٪، ونتائج التحقق من صحة المواد بنسبة 87٪، والتحقق من صحة التعلم بنسبة 88٪، (2) تم تحليل جاذبية الوسائط من نتائج الاستبيان الذي ملأه الطلاب بنتيجة متوسطة 92٪، (3) جمع البيانات باستخدام متوسط نتائج الاختبار القبلي 62 ومتوسط الاختبار اللاحق للطلاب 82. يبلغ الفرق في متوسط الاختبار القبلي والبعدى للطلاب 20. ونتائج N-Gain البالغة 0.55 أو زيادة في القيمة بنسبة 2.6٪ والتي قيل إنها حصلت على زيادة معتدلة. لذلك قيل إن تطوير منتج الوسائط التعليمية Pop Up Book حول ثراء الثقافة الإندونيسية قادر على تحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوع العلوم الاجتماعية حول مادة ثراء الثقافة الإندونيسية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Konsonan

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a)

panjang = **â**

Vokal (i)

Panjang = **î**

C. Vokal Diftong

أو = **Aw**

أَي = **Ay**

أُو = **Û**

إِي = **Î**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS merupakan sebuah kebijakan baru yang diterapkan di kebijakan kurikulum merdeka. IPAS adalah menggabungkan unsur ilmu sosial dan ilmu sains. Salah satu materi IPAS pada elemen IPS kelas empat adalah keberagaman budaya di Indonesia. Pada materi ini siswa difokuskan untuk memahami apa saja keberagaman budaya di Indonesia dan bentuk sikap apa yang harus siswa pahami dalam menyikapi keberagaman tersebut. Pada umumnya pembelajaran IPS hanya tersampaikan sebatas mengingat fakta-fakta yang umum diketahui saja, tidak sampai melibatkan siswa dalam memahami realitas yang terjadi pada lingkungan sosial. Guru hanya menggunakan konsep yang abstrak dan hanya menggunakan konsep bercerita sehingga siswa tidak dapat menanggapi secara tindakan.¹

Beberapa masalah yang sering timbul dalam proses pembelajaran karena terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Capaian pembelajaran siswa menunjukkan efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Untuk menentukan seberapa baik siswa dapat memahami mata pelajaran yang diajarkan, guru memanfaatkan capaian pembelajaran sebagai tolok ukur dalam evaluasinya. Namun pada nyatanya

¹ Tri Rachma Zakiya Ningtyas, "Pengembangan Pembelajaran Ips Mi Berbasis Model Prolem Based Learning Dan Berorientasi Kekinian," T.T.

banyak masalah yang menjadi penghambat dalam mendapatkan hasil belajar yang tinggi.²

Peneliti melakukan observasi pada hari Sabtu tanggal 16 september tahun 2023 di MI Almaarif 02 singosari, melalui wawancara kepada guru mata pelajaran IPAS ditemukan suatu permasalahan yaitu penggunaan media konvensional dengan LKS atau buku teks, menyebabkan pengalaman belajar seringkali membosankan serta membuat siswa menjadi tidak tertarik serta bosan. Media yang tersedia, termasuk media elektronik (yaitu media LCD dan audio), tidak dapat digunakan seefektif mungkin dalam proses pembelajaran. Selain dari metode pembelajaran itu sendiri, ditemukan permasalahan dengan isi buku paket dan LKS yang materinya sangat minim sekali, sehingga banyak materi yang tidak tersampaikan pada buku, sehingga guru harus bisa menyampaikan materi dengan media yang memumpuni agar bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Perkembangan kognitif anak memiliki beberapa tahapan seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Dimana menurut teori Piaget, perkembangan kognitif anak kelas 4 yaitu rentang umur 7 – 11 tahun merupakan tahapan perkembangan operasional kongkrit. Seperti cara berpikir logis siswa terkait benda nyata. Kesesuaian media pembelajaran di setiap kelas menjadi sebuah faktor penting. Kualitas belajar akan menurun

² Malfia Arip Dan Hijrawatil Aswat, "Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (23 April 2021): 261–68.

ketika media yang digunakan tidak sesuai untuk siswa, dan perkembangan siswa.³

Media berperan penting dalam membantu penyaluran pesan untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Dengan menggunakan kreativitas untuk membuat materi pendidikan, guru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Pentingnya pemahaman materi ini menyebabkan harus adanya proses pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran yang memanfaatkan *pop up book* sebagai media penunjang menjadi pilihan terbaik.⁴

Pop up book merupakan alat bantu atau alat peraga pengajaran berbentuk buku, dimana ketika buku dibuka akan membentuk struktur tampilan tiga dimensi. Melalui konsep unik *Pop up book*, kita bisa dijadikan ini sebagai daya pikat berbeda untuk siswa dikarenakan penyajian media di visualisasikan dengan bentuk yang unik dan dapat dilipat. *Pop up book* dikenal karena kemampuannya menjelaskan berbagai hal. Agar siswa dapat berpartisipasi saat membaca, setiap halaman *Pop up book* berfungsi menampilkan lipatan dan gulungan kertas berisi konten informatif. Siswa akan lebih bersemangat dalam pembelajaran berkat adanya lipatan dan gerakan media *Pop up book*.⁵

³ Sitti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget" 6, No. 1 (2013).

⁴ Naelur Rohmah Dan Muhammad Busyro Karim, "Profil Minat Baca Siswa Sma Atau Sederajat Di Kabupaten Bangkalan" Vol. 6, No. 2, No. Vol. 6, No. 2, Desember 2022, Hal 144-155 (Desember 2022): Hal 144-155.

⁵ Diyah Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Sdlb Tunarungu Kelas Iv" 07, No. Vol 7 No 2 Tahun 2018 (2018).

Penelitian ini konsisten dengan beberapa studi terdahulu yang memaparkan bahwasannya pemanfaatan *pop up book* sebagai media adalah pilihan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh I Komang Eri Karisma, I Gede Margunayasa, dan Pinkan Amita Tri Prasasti pada tahun 2020 menggunakan model penelitian ADDIE dengan tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya terbatas sampai tahap *development* (pengembangan) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya. Pada penelitian ini didapatkan 4,85 skor rata-rata dari ahli 1, 5,00 skor rata-rata dari ahli 2, 4,62 skor rata-rata dari ahli 3 dan 4,92 skor rata-rata dari ahli 4. Pada penelitian ini media buku *pop up* dinyatakan valid serta bisa diimplementasikan dalam pembelajaran dikelas VI sekolah dasar dengan nilai rata-rata 4,85 dan berkualifikasi sangat layak.
2. Artikel yang telah ditulis oleh Shella Nabila, Idul Adha, Riduan Febriandi tahun 2021 menunjukkan pengembangan media menggunakan model pengembangan ADDIE. Analisis validasi pada penelitian ini menggunakan penilaian *Aiken*. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 0,75, ahli materi memperoleh 0,71 dan ahli materi memperoleh 0,88. Pada analisis ini menggunakan patokan $0,60 < V < 0,80$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil analisis penilaian yang diperoleh dari ahli validasi bahasa, media dan materi memperoleh rata-rata skor dengan kriteria valid. Nilai rata-rata yang didapat dari analisis

kepraktisan guru dan siswa memperlihatkan kriteria praktis. Dah hasil berdasarkan guru dan siswa memperoleh sebesar 83%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwasannya penggunaan media *pop up book* berbasis pengetahuan lokal dalam pembelajaran tematik valid serta bermanfaat bagi pembelajaran.

3. Artikel yang ditulis oleh Erika, Sukmawarti pada tahun 2021 menghasilkan bahwa produk *pop up book* yang diciptakan setelah di validasi oleh ahli materi, media dan pembelajaran dikatakan sangat layak digunakan siswa kelas IV SD. Dengan demikian, data validasi yang diberikan oleh ketiga validator menyatakan bahwasannya media *Pop Up Book* dalam pembelajaran PKn muatan Pancasila valid serta tidak perlu revisi, sehingga sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.
4. Artikel yang disusun oleh Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi, dan Satrio Wibowo menyatakan bahwa buku *pop up* sebagai alat pembelajaran yang pantas digunakan. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Temuan penelitian mengungkap bahwa 85% dari para ahli materi menilainya sangat sesuai untuk digunakan, ahli pembelajaran 83% sedangkan ahli pembelajaran memberikan penilaian 88% dan 93% dikategorikan sangat layak dipergunakan. Berdasarkan hasil angket keterampilan berpikir kritis siswa yang memiliki nilai persentase sebanyak 91% dan menunjukkan kategori media *pop-up book* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dikatakan bahwa permasalahan ini layak ditindak lanjuti karena hasil belajar siswa akan terpengaruh jika solusi tidak ditemukan. Media pembelajaran *pop-up book* perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MI Almaarif 02 Singosari. Diharapkan dengan memasukkan perangkat media pembelajaran seperti *Pop Up Book* ke dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan lebih tertarik untuk membaca media yang dihasilkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain perencanaan Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari?
2. Bagaimana kemenarikan media Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari?
3. Bagaimana pengaruh media *Pop Up Book* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana desain perencanaan Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari.
2. Untuk menganalisis kemenarikan media Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari.
3. Untuk menganalisis pengaruh hasil belajar peserta didik dalam menggunakan Pengembangan Media *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Di Indonesia untuk meningkatkan capaian hasil belajar Siswa kelas 4 MI Almaarif 02 singosari.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil Teoritis yang didapatkan melalui hasil pengembangan media yang dilakukan peneliti diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman agar bisa lebih meningkatkan keterampilan kritis dan kreativitas siswa. Serta meningkatkan rasa cinta tanah air dan sesama saudara sesama bangsa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Sekolah

Media pembelajaran *Pop Up Book* bisa digunakan untuk menambah sarana dan prasarana sekolah dan juga sebagai inovasi untuk guru, bahwa sumber belajar *Pop Up Book* mampu kegiatan belajar di SD.

b. Manfaat untuk Siswa

Pop-Up Book merupakan alat bantu pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi Keberagaman Budaya Di Indonesia dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.

c. Manfaat untuk Peneliti

Penelitian menunjukkan bahwa sumber pembelajaran *Pop-Up Book* mampu meningkatkan pemahaman siswa, mengembangkan kemampuan serta memberi lebih banyak pengalaman bagi peneliti dalam menyusun materi pendidikan di SD.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa hipotesis penelitian yang diajukan, yaitu:

1. Tidak adanya media pembelajaran selain buku lks dan buku paket, pada kelas V untuk pelajaran IPS.
2. Pada proses pembelajaran, guru sangat jarang memanfaatkan fasilitas yang di sediakan. hanya buku paket dan LKS yang selalu dimanfaatkan sebagai penunjang dalam Pembelajaran.
3. Untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran *Pop-Up Book* memerlukan konsep yang orisinil dan kreatif.

F. Spesifikasi Produk

Produk akhir yang dihasilkan yaitu *pop-up book* yang sesuai dengan materi serta spesifikasi seperti berikut:

1. *Pop Up Book* dan bahan ajar kelas IV terkait keberagaman budaya Indonesia saling kompatibel. Isi pada *pop up book* keseluruhan merupakan hasil dari penjelasan yang tercantumkan pada buku paket, sehingga *pop up book* berisikan mengenai penjelasan yang belum dicantumkan pada buku paket.
2. Materi *Pop Up Book* Keberagaman Budaya Di Indonesia berisikan mengenai beberapa kebudayaan, yaitu : pakai adat yang ada pada 14 propinsi 8 pulau diantaranya yaitu provinsi Jawa Timur, Jawa tengah Jawa barat, Aceh, Jambi, Lampung, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Sulawesi Barat, Sulawesi Utara, Bali, Papua, NTB dan NTB. Selain itu tercantumkan penjelasan mengenai suku yang terdapat pada provinsi tersebut, bahasa daerah, upacara adat, kesenian, tarian daerah, permainan daerah, makanan daerah, dan senjata daerah dan juga lagu daerah.
3. *Pop Up Book* dirancang dengan buku yang dapat timbul membentuk 3 Dimensi dimana bentuk tersebut timbul ketika dibuka setiap halamannya. Selain berbentuk timbul media *pop up book* ini berisikan seperti mini book yang berisikan penjelasan setiap daerahnya dan memiliki buku amplop yang diikat dengan pita. Jika pita dibuka maka buku amplop tersebut dapat ditarik hingga memanjang dan menampilkan foto penjelasan keberagaman yang ada pada provinsinya.

4. Pada setiap provinsi terdapat QR code yang menyediakan video youtube berisikan lagu, tarian atau lagu permainan daerah. Video youtube tersebut diambil pada akun orang yang sudah tercantum nama akun di bawah QR code tersebut. Pada halaman belakang tersedia QR code yang berikan mengenai penjelasan keberagaman kebudayaan di indonesia yang dijadikan menjadi satu dan diletakkan pada pdf, sehingga penggunaan media *pop up book* ini dapat dilakukan dengan maksimal karena guru dapat membagikan isi pdf untuk belajar siswa di rumah melalui *share* materi di grup wali murid kelas IV.
5. *Pop up book* penelitian ini memiliki ukuran buku yang sangat besar yaitu berukuran 22 cm x 42 cm setara dengan ukuran kertas A3. *Pop up book* ini dirancang menjadi buku yang cukup besar dikarenakan tujuan penggunaan yang dilakukan secara berkelompok dengan membagi menjadi 2 kelompok. Buku ini didesain dengan halaman yang berjumlah 22 halaman.

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian pertama dilaksanakan oleh Tausihun Nabila dengan judul “*Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Agama Hindu Kelas V Mi Hidayatun Najah Kediri*” skripsi 2022, dengan metode R&D serta menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa perhitungan N-Gain pada uji coba kelompok besar berada dikategori tinggi = 0,6 sedangkan uji coba

kelompok kecil =0,58. Sehingga bisa dinyatakan jika pengembangan ini efektif.

Penelitian kedua dilakukan oleh Weni Dwi Harini, berjudul *“Penerapan Media Pop Up Book Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Pasca Pandemi Di Min 1 Jombang”* skripsi 2016, dengan metode R&D dan model pengembangan procedural yaitu sebuah model bersifat deskriptif yang memperlihtakn proses-proses yang terlibat dalam pengembangan. Dengan tingkat kepercayaan 95%, kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan signifikan 5% sebelum dan sesudah memanfaatkan pamflet berbasis pop-up 3D. Maka dikatakan penggunaan pamflet pop-up 3D berpengaruh meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Try Ayu Siti Makhmudah, berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII Mts Negeri 1 Mojokerto”*. (Skripsi 2019), dengan metode R&D serta berfokuskan pada 7 pengembangan tahapan modivikasi dari Borg and Gall. Berdasarkan temuan penelitian, sumber belajar yang dimanfaatkan mempunyai karakteristik yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas hasil belajarnya.

Penelitian keempat dilakukan Addelina Trimada, berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Smp Negeri 1 Palang Kabupaten Tuban.”* Skripsi 2021, dengan metode R&D dengan model pengembangan Dick and Carey yaitu model procedural. Temuan evaluasi

memperlihatkan bahwasannya hasil penilaian kelas eksperimen memiliki skor rata-rata tertinggi, dengan selisih 17 poin dari kelas control, yang artinya kelas tersebut tergolong efektif sesuai hasil perhitungan N-Gain yang memperlihatkan skor 0,58. Oleh karena itu, dikatakan bahwasannya *Pop Up Book* merupakan media yang tepat.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

NO	Nama Peneliti, Penerbit, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalis Penelitian
1	Tausihun Nabila, berjudul “Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Agama Hindu Kelas V Mi Hidayatun Najah Kediri” Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Desember, 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mengembangkan media Pembelajaran Pop Up Book 3. Menggunakan Materi Mata Pelajaran IPS 	Fokus pada siswa Kelas V MI Hidayatun Najah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk meningkatkan hasil belajar 2. Materi yang digunakan berisikan ilmu sosial mengenai sejarah indonesia yang mengacu pada kerajaan.
2	Weni Dwi Harini, berjudul “Penerapan Media Pop Up Book Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Pasca Pandemi Di Min 1 Jombang” Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mengembangkan media Pembelajaran Pop Up Book 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan yaitu materi sejarah kebudayaan islam 2. Berfokus pada siswa Siswa Kelas 5 Min 1 Jombang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk meningkatkan hasil belajar 2. Untuk meningkatkan pemahaman belajar

NO	Nama Peneliti, Penerbit, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalis Penelitian
3	Penelitian keempat dilakukan oleh Try Ayu Siti Makhmudah, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII Mts Negeri 1 Mojokerto.” Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim . 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mengembangkan media Pembelajaran Pop Up Book 3. Menggunakan Materi Mata Pelajaran IPS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manfaat dan kekurangan ruang, serta pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, budaya, dan ekonomi Indonesia, merupakan pokok bahasan yang digunakan. 2. Untuk meningkatkan pemahaman belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan untuk mengatasi ketegangan sosial di kehidupan sosial yang mencakup integrasi multietnik dan multiagama dalam pelajaran IPS 2. Berfokus pada siswa kelas VIII di SMP N 1 Palang
4	Addelina Trimada, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Mata Pelajaran IPS guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Palang Kab. Tuban”. Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2021	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mengembangkan media Pembelajaran Pop Up Book Menggunakan Materi Mata Pelajaran IPS 	Berfokus pada Siswa di SMPN 1 Palang Kab. Tuban	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk meningkatkan hasil belajar

H. Definisi Istilah

Menghindari terjadinya perbedaan persepsi mengenai maksud dari judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari*”, istilah-istilah dalam judul dibatasi oleh peneliti seperti:

peneliti membatasi istilah-istilah dalam judul sebagai berikut:

1. Media merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam mempermudah menyampaikan pesan dan informasi kepada penerima pesan bertujuan untuk mempermudah diterimanya suatu informasi. Media pembelajaran adalah salah satu teknologi yang mungkin memudahkan penyediaan sumber belajar di kelas.
2. *Pop-up book* yang digunakan mirip dengan buku 3D dengan konsep ketika dibuka, akan muncul gambar 3D yang berisi materi tertulis serta *QR code* berisikan video di dalamnya.

I. Sistematika

Untuk membuat penelitian lebih mudah dipahami oleh pembaca, maka pembatasan penelitian merupakan komponen yang penting. Berikut beberapa materi penelitian, diantaranya:

BAB I KAJIAN TEORI: bagian pendahuluan berisi penjelasan terkait permasalahan yang muncul di MI Almaarif 02 Singosari. Pada bagian tujuan penelitian memaparkan produk yang akan dikembangkan guna memberikan solusi terhadap rumusan masalah yang ada di dalam spesifikasi produk. Asumsi penelitian menguraikan hipotesis peneliti terkait produk

pengembangan. Pembatasan penelitian menguraikan bahasan dari subbab pertama s/d terakhir. Selain itu, isu-isu yang akan diteliti dalam penelitian p dijelaskan dalam definisi operasional.

BAB II KAJIAN TEORI: berisi kajian pustaka yang menguraikan teori yang sesuai judul.

BAB III METODE PENELITIAN: membahas beberapa batasan penelitian seperti jenis penelitian, model pengembangan, metode penelitian dan pengembangan, uji coba produk, jenis data, alat pengumpulan data dan juga metode analisis data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN: menguraikan hasil deskripsi terkait pengembangan produk, merinci temuan data yang dihasilkan dalam penelitian dan uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti.

BAB V PEMBAHASAN: menguraikan temuan-temuan utama penelitian seperti yaitu simpulan dan saran yang diambil dari penerapan dan penggunaan media yang kembangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan apa yang tercantum pada KBBI, Media adalah sebuah sarana atau alat komunikasi yang dimanfaatkan dalam penyampaian suatu informasi. Dalam bahasa Latin, “medium” berarti “perantara” atau “utusan” menjadi asal “media” berasal.⁶ Gerlach & Ely memiliki pendapat jika dipahami semakin menyeluruh dapat dikatakan bahwa media dapat dianggap sebagai sumber daya manusia atau suatu kesempatan yang menciptakan suasana di mana siswa mampu mempelajari hal-hal baru, melakukan sesuatu, atau bersikap.⁷ Berdasarkan pengertian yang sudah didapatkan, media juga dapat meliputi guru, buku teks, dan lingkungan sekolah.

Kata “Pembelajaran” berasal dari kata “belajar”. Belajar bermakna sebagai suatu tindakan yang dilakukan pada suatu proses dan terdapat unsur komponen sangat penting untuk menjalankan jenjang-jenjang pendidikan berbeda.

⁶ Maklonia Meling Moto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan,” *Indonesian Journal Of Primary Education* 3, No. 1 (30 Juni 2019): 20–28

⁷ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: Cv Jejak, 2021).

Tujuan media pembelajaran yaitu mendukung proses serta membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat bantu atau perantara. Berbagai media pembelajaran telah tersedia karena seiring dengan perubahan zaman, dan tidak lagi terbatas pada buku atau papan tulis.⁸

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Auditif

Merupakan media yang hanya menggunakan suara. Contohnya: radio

2) Media Visual

Media visual ialah alat transfer informasi yang bisa dilihat oleh panca indra mata. Media visual dapat menampilkan gambar maupun grafik dan juga tampilan yang dapat bergerak layaknya seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan, dan juga memiliki grafik tata letak yang jelas sehingga memudahkan para penerima pesan menangkap informasi.⁹

3) Media Audio Visual

Merupakan kombinasi dari media visual dan aural. Media ini dikemas dengan penampilan media yang bisa dipandang serta didengar. Penggunaan media visual untuk menunjang

⁸ Aisyah Fadilah Dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, No. 2 (2023).

⁹ Sahuni Sahuni, Iffah Budiningsih, Dan Lisna Marwani P, "Interaction Of Learning Media With Learning Interest In Arabic Learning Outcomes," *Akademika* 9, No. 02 (30 November 2020): 43–52.

pembelajaran bisa mempengaruhi gaya belajar multi-sensorik sehingga pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Contoh media audio visual televisi, video, film pendek, slide show dll.¹⁰

c. Fungsi Media Pembelajaran

Rowntree berpendapat bahwasannya media pembelajaran terbagi kedalam 6 fungsi¹¹:

1) Membangkitkan motivasi belajar

Kreativitas yang lebih besar dan beragamnya sumber belajar dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajarnya.

2) Mengulang apa yang telah dipelajari

Menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengulang materi.

3) Menyediakan stimulus belajar

Dengan meningkatnya semangat belajar siswa tentunya dapat memberikan stimulus.

4) Mengaktifkan respon siswa

Siswa dapat lebih aktif dalam memberikan respon ketika pembelajaran.

¹⁰ Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," T.T.

¹¹ M Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran," T.T.

5) Memberikan umpan balik dengan segera.

Siswa bisa memberikan respon bolak balik dengan guru secara cepat.

6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Media berfungsi dengan efektif sebagai penguat ataupun pengganti kehadiran guru pada proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, media dapat digunakan karena media sering kali dikemas dalam sebuah perangkat ataupun sistem yang bertujuan untuk meningkatkan sitem pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran ketika pelaksanaa pembelajaran perlu disesuaikan berdasarkan kriteria pembelajaran tersebut. Dengan mempertimbangkan syarat dan situasi di atas, media pembelajaran bisa berupa paket pendidikan modul, ataupun perangkat lunak komputer yang peka terhadap kondisi yang digunakan oleh siswa. Pada keadaan tersebut, posisi guru atau instruktur akan bertindak sebagai penganjur pembelajaran.¹²

d. Tujuan Media Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran, sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Tujuan utama pemanfaatan media pembelajaran ialah agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran demi tercapainya tujuan. Beberapa tujuan media pembelajaran antara lain:

¹² Miftah.

1. Media pembelajaran berguna sebagai perantara dalam menyajikan pesan atau materi agar penyampaian materi tidak terasa membosankan karena berisikan penyampaian verbal saja.
 2. Menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran karena meminimalkan keterbatasan waktu, ruang dan panca indera.
 3. Menggunakan media pembelajaran bertujuan supaya penyampaian materi atau informasi dapat disampaikan menyeluruh kepada siswa aktif maupun pasif. Perhatian siswa dapat tertarik jika pembelajaran menggunakan media yang kreatif, dengan itu dapat tercapainya efektif dan efisiensi.¹³
- e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran tidak bisa diambil secara acak karena terdapat adanya kriteria yang harus diperhatikan.

1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya harus menjadi pedoman pemilihan media.

2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Media harus bisa memberikan dukungan terhadap materi yang disampaikan.

3) Kemudahan dalam mendapatkan media

¹³ Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas Iv."

Memilih media yang digunakan untuk menunjang harus melihat pada aspek mudah atau susah nya media dapat didapatkan atau dibuat guru.

4) Keterampilan guru dalam menggunakan media

Selain adanya media pembelajaran, guru tentunya harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media agar informasi tersampaikan secara jelas.

5) Terdapat waktu untuk menggunakan media

Media dapat dimanfaatkan langsung saat proses pembelajaran.

6) Media harus disesuaikan dengan takaran berfikir siswa

menggunakan media harus didasari pada kriteria dan pola fikir siswa, sehingga informasi yang masuk bisa dipahami oleh siswa.¹⁴

f. Urgensi Media Pembelajaran

Melihat fungsi dan tujuan media pembelajaran, jelaslah bahwa pemanfaatannya memegang peranan yang sangat penting. Menurut asyar terdapat empat kepentingan dalam media.

1) Untuk meningkatkan mutu belajar. Media pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan pembelajaran agar dapat mudah dipahami dan meningkatkan daya kreatifitas anak.

2) Menjadi tuntunan paradigma baru. Dengan paradigma baru mengubah peran guru bukan hanya sekedar menyebarkan ilmu

¹⁴ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

atau informasi saja melainkan guru harus bisa menjadi fasilitator, mediator dan sebagai manager dalam kelas.

- 3) Media menjadi kebutuhan pasar. Penggunaan media diciptakan berdasarkan kebutuhan pembelajaran supaya para lulusan pendidikan dapat berkembang melalui perkembangan zaman.
- 4) Menjadi pendidikan global. Pada pendidikan tradisional pembelajaran hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka. Dengan itu penggunaan media ini dapat mengubah model pembelajaran contohnya dengan pembelajaran online (*daring*).¹⁵

2. Pop Up Book

a. Pengertian *Pop Up Book*

Media cetak terbagi menjadi 2 jenis: media cetak 2D dan media cetak 3D. *Pop Up Book* adalah media peraga yang mempunyai fitur 3D dalam tampilannya, dan mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa.¹⁶

Menurut Luli Anies Solichah dan Neni Mariana, *Pop-Up Book* adalah media 3D yang dapat menghasilkan kesan menarik dengan menampilkan gambar timbul berisi konten yang dimodifikasi saat halaman buku dibuka.¹⁷

¹⁵ Fadilah Dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

¹⁶ Nafilah Rahman, Nurul Dewi, Dan Nurhasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sdn 15 Mataram," 2022-10-06 7, No. Vol. 7 No. 3c (2022): September (2022),.

¹⁷ Luli Anies Solichah Dan Neni Mariana, "Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon," *JPGSD* Volume 06, No. Volume 06 Nomor 09 Tahun 2018, 1537-1547 (2018).

Berdasarkan pendapat yang diutarakan dapat disimpulkan bahwasannya *Pop-Up Book* adalah media berbentuk buku dengan fitur 3D dan gerakan. Konten dalam *Pop-Up Book* ditampilkan sebagai teks dan gambar timbul.

b. Jenis-jenis *Pop Up Book*

Beberapa jenis *Pop-Up Book* yang dibedakan berdasarkan letak maupun tehniknya. Dzuanda berpendapat bahwasannya terdapat beberapa macam teknik *Pop-Up Book* yakni:

- 1) *Transformation*: penyajiannya yang disusun dalam bentuk potongan-potongan kecil kemudian disajikan dengan posisi berdiri vertical.
- 2) *Volvelles*: penyajiannya menggunakan unsur dan posisi isi secara melingkar.
- 3) *Pepshow*: tampilannya yang disajikan menumpuk yang pada tumpukan tersebut akan tercipta sebuah ilusi kedalam yang respektif.
- 4) *Pull-tabs*: tampilannya disusun dengan elemen tambahan, seperti tab kertas geser atau bentuk lainnya yang dapat didorong/ditarik agar memunculkan gambar atau gerakan baru.
- 5) *Carousel*: menggunakan dukungan benda berupa tali, pita ataupun kancing. Yang dimana ketika membuka *Pop-Up Book* dapat memunculkan benda lain yang bisa dilipat kembali.

6) *Box and cylinder*: teknik penyajian berbentuk kotak/ silinder, di mana kubus atau tabung muncul dari bagian tengah halaman saat dibuka.¹⁸

c. Manfaat *Pop Up Book*

Pop-Up Book juga dapat dikatakan dalam jenis buku cerita. Dengan penampilan yang memiliki gambar tentunya, buku ini mampu mencuri perhatian siswa dalam belajar agar proses pembelajaran berjalan efektif. *Pop-Up Book* mempunyai beberapa manfaat penggunaa, seperti yang dipaparkan Dzuanda, diantaranya:

1. Dengan penampilan yaang menarik tentunya *Pop-Up Book* dapat dijadikan cara pengajaran kepada siswa agar siswa selalu menjaga buku dengan baik.
2. Penggunaan *Pop-Up Book* di rumah mampu diwakilkan kepada orang tua siswa, sehingga orang tua berkesempatan lebih untuk dekat dengan anak.
3. Perancangan konsep *Pop-Up Book* adalah sebuah unik, yang mampu menumbuhkan jiwa kreatifitas siswa.
4. Penggunaan *Pop-Up Book* menyebabkan pengetahuan anak dapat lebih mudah didapatkan terutama bertujuan dalam mengenalkan sesuatu. *Pop-Up Book* dirancang melalui konsep gambar serta tulisan. Sehingga dengan penampilannya yang

¹⁸ Annisarti Siregar dan rahmah Elva, "Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar" 5, no. Vol. 5, No. 1, September 2016, seri A (2016).

baik, mampu dipergunakan siswa agar minatnya membaca tumbuh.¹⁹

3. Capaian Hasil Belajar

a. Pengertian

Capaian berasal dari kata Capai-Mencapai . Pada KBBI Capai artinya adalah hendak memperoleh. Maka Capaian merupakan suatu hasil dari kegiatan ingin memperoleh sesuatu. Gama Ghazali menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prasyarat yang harus dipenuhi oleh jenis dan jenjang pendidikan agar menghasilkan peserta didik yang bermutu.²⁰

Hasil belajar yang diyakini oleh Gagne dan Briggs merupakan kemampuan suatu individu yang dapat dilihat dari hasil setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu. Yang hasilnya akan ada perubahan dalam domain psikomotorik, afektif, dan kognitif. Sehingga dengan hasil tersebut dapat menghasilkan suatu prestasi belajar berkualitas dan optimal.²¹

b. Faktor Yang Mempengaruhi

Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, diantaranya:

1) Faktor *Raw Input*

Sumber utama faktor ini yaitu diri setiap siswa, baik dari segi psikologis karena siswa memiliki kondisi mental, minat,

¹⁹ Siregar Dan Elva.

²⁰ Gama Ghazali Yusuf, "Hubungan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan" 4, No. Vol. 4, No. 2 (2017).

²¹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

keterampilan, dan IQ yang unik ataupun segi fisiologis karena tubuh yang sehat memungkinkan siswa belajar dengan nyaman membuat hasil belajar siswa meningkat.

2) Faktor *Environmental Input*

Sumber utama faktor ini yaitu luar diri siswa, baik faktor sosial maupun faktor alam. Faktor sosial bisa berupa kebisingan dari kendaraan, mesin, dan sebagainya, juga berupa kebisingan dari keadaan sosial di sekitarnya seperti pertengkaran tetangga, orang tua, dan lain lain. Sedangkan faktor alam dapat berupa suhu, kualitas air, kelembapan udara, dan lain-lain.

3) Faktor *Instrumental Input*

Sumber utama faktor ini yaitu kegiatan yang dirancang secara khusus yang bertujuan memberikan hasil belajar positif. Kurikulum, sumber daya pengajaran, infrastruktur dan fasilitas sekolah, kurikulum, dan guru adalah beberapa contoh dari komponen ini.²²

c. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom memaparkan bahwasannya jika ranah lingkup hasil belajar terbagi ada tiga aspek komponen, masing-masing bagiannya melalui tingkat kemampuan yang berbeda, dari yang sederhana - rumit.²³ 3 aspek tersebut termasuk yang berikut:

²² Aini Nur, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023," 2023.

²³ Muhammad Abror, "Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Grazie Aerial Sky Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Repository.Upi.Edu*, 2017.

1) Kognitif

Yaitu proses mental atau aktivitas otak siswa yang terhubung dengan keterampilan berpikir. ada enam tingkatan kemampuan kognitif, yaitu:

- a) Pengetahuan yaitu kemampuan berpikir siswa untuk memahami sebuah topik
- b) Pemahaman yaitu tahap dimana siswa bisa memahami suatu materi yang diberikan supaya siswa mampu menerapkan ide dari materi itu.
- c) Penerapan yaitu tingkatan dimana siswa sudah dapat mengaplikasikan suatu konsep materi pada kehidupan sehari-hari.
- d) Analisis yaitu keterampilan siswa untuk memahami konsep materi sehingga mereka dapat mengutarakan kondisi tersebut.
- e) Creating merupakan tahap dimana kemampuan siswa dalam berbagai aspek dapat menciptakan sesuatu hal yang baru.
- f) Evaluation, ialah tahap dimana kemampuan siswa dalam memahami konsep, mengutarakan pernyataan dan kondisi dapat dinilai dengan tolak ukur yang sudah disediakan.²⁴

2) Afektif

²⁴ Dominikus Tulasi Tulasi, "Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis," *Humaniora* 1, No. Vol.1 No.2 (Oktober 2010): 359–71.

Afektif ialah sikap individu yang diambil melalui perasaan, baik emosi, sikap maupun penerimaan dan juga penolakan terhadap suatu nilai yang ada. Menurut gagasan ini ada empat tingkat utama afektif, yaitu:

- a) Menerima merupakan respon menyadari terhadap kemampuan dan kepekaan peserta didik mengenai keberadaan fenomena yang ada dilingkungan baik yang sudah lalu ataupun yang sedang terjadi. Untuk memperhatikan dan menerima, rangsangan ini terjadi.
- b) Menanggapi merupakan respon siswa pada suatu keadaan atau fenomena yang ada. Respon ini dapat berupa persetujuan, kesediaan, dan juga kesediaan dalam merespon.
- c) Menilai merupakan tingkat kemampuan siswa dalam memperhitungkan atau memberi nilai terhadap suatu objek begitupun fenomena yang terjadi.
- d) Organisasi yaitu tingkat di mana siswa memadukan dan mengintegrasikan berbagai nilai. Pada tingkat ini siswa dapat menyelesaikan konflik dengan memadukan nilai-nilai yang ada.
- e) Karakter berdasarkan nilai. Pada tahap ini siswa sudah bisa mengendalikan seluruh tingkah lakunya dan dapat menciptakan karakteristik dalam dirinya.²⁵

²⁵ Sukanti Sukanti, "Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 9, No. 1 (1 Juni 2011).

3) Psikomotorik

Psikomotor adalah kompetensi pada kemampuan fisik dan gerakan tubuh peserta didik. Ranah psikomotor dapat dikatakan sebagai gabungan dari ranah afektif dan kognitif, dikarenakan ranah psikomotorik juga dikendalikan dari pikiran serta perasaan siswa.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pelajaran IPAS berasal dari kurikulum merdeka, yang menjadi transformasi di sektor pendidikan Indonesia yang berperan menghasilkan generasi yang lebih unggul. Pada kurikulum merdeka pembelajaran intrakuler disediakan dengan cara yang baru dan beragam yang bertujuan agar siswa dapat memiliki waktu yang cukup dalam mendalami konsep materi yang dihadirkan.

Salah satu esensial dari transformasi kurikulum merdeka ini dengan pembaharuannya sistem pendidikan Indonesia dengan penggabungan pelajaran IPA dan IPS yang saat ini disebut IPAS.²⁶

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti mata pelajaran IPAS yang diambil pada elemen Ilmu pengetahuan sosial pada kelas IV yang ada pada fase B di semester genap. Materi tersebut ada di Bab 6 yang bertema “Indonesiaku Kaya Budaya” dengan topik “Kekayaan Budaya Indonesia”. Dengan adanya capaian pembelajaran tersebut dapat membantu siswa mengenal dan memahami keragaman budaya

²⁶ Delina Andreani dan Ganes Gunansyah, “Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka” 11 (2023).

begitupula dengan sejarah yang ada di provinsi tempat tinggal mereka. Pembelajaran juga membantu mereka menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

CP, TP, serta ATP fase B Bab 6 dengan tema “Indonesiaku Kaya Budaya” IV (SD/MI/Program paket A) berdasarkan Elemennya.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

CP	TP	ATP
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai jenis keberagaman sosial budaya dan suku bangsa di sekitar.	Siswa dapat mengenal berbagai keragaman budaya dan kearifan lokal.	Mengenalkan keberagaman budaya lokal dan keberagaman di lingkungan sekitar
Peserta didik mampu memperlihatkan sikap kerjasama dalam menghadapi berbagai suku bangsa, sosial ekonomi, dan budaya dengan terikat persatuan dan kesatuan.	Siswa dapat mengimplementasikan cara bersikap dalam menghargai keberagaman yang ada di lingkungan	Menghubungkan keberagaman lokal dengan konteks kehidupan sehari-hari

5. Tujuan penggunaan media Pop Up Book dalam Pembelajaran IPS pada IPAS

Media pembelajaran yaitu sejenis pendukung pembelajaran yang dipergunakan ketika kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan mampu merancang materi pembelajaran serta menggunakannya. Media Pembelajaran digunakan sebagai alat menyalurkan pesan dan menerima

pesan dari isi materi, untuk mendorong perhatian, perasaan, dan gagasan siswa sepanjang proses pembelajaran dilaksanakan.²⁷

Berdasarkan observasi metode pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu sosial, banyak sekolah dasar yang hanya menggunakan metode ceramah pada proses penyampaian materi pelajaran.²⁸ Melihat fenomena tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan sumber belajar yang mampu menarik minat dan fokus siswa seperti *Pop Up Book*, sangat penting dalam menyajikan materi ilmu sosial, karena merupakan media seperti buku yang menggabungkan aspek 3D melalui penyajian visual yang khas dan menarik, menciptakan dampak yang menakjubkan dan visualisasi kisah yang menarik.²⁹ Berdasarkan uraian pdiatas, pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* termasuk sebuah dan usaha dalam meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Peran Media Pembelajaran

Al-Quran dan As-Sunnah sebenarnya tidak membedakan antara ilmu sosial dan pemahaman agama Islam. Yang terdapat di Al-Quran

²⁷ Arip dan Aswat, "Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar."

²⁸ Nina Sundari, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, No. 1 (1 Agustus 2016).

²⁹ Dewi Fitriani, Taty Fauzy, Dan Melinda Jaya, "Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019," *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 1 (16 Juni 2020): 15–26.

adalah pengetahuan yang tidak dapat ditafsirkan secara mentah. Karena penilaian manusia yang menentukan pengetahuan tergantung pada sumber subjek studi, pengetahuan agama Islam dan ilmu-ilmu sosial ada.

Kandungan dari Al-Qur'an mengajarkan masyarakat terutama umat muslim untuk selalu belajar dari sejarah yang sudah berlalu. Sejarah dipelajari agar dapat menemukan perbandingan dalam keberhasilan serta kegagalan demi menemukan langkah yang tepat untuk ke depannya.

Dalam melaksanakan tugasnya, pendidik harus berpegang teguh pada asas dan tata cara yang berlandaskan pada ajaran Islam, seperti firman Allah SWT dalam QS An-Nahl ayat 43 dan 44:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ (43)

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (44)

Artinya: (43) “Dann Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.” (44) “(kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan kepadamu az-zikr (Al Qu’ran) kepadamu agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Berdasarkan tafsir tahlili pada ayat 43 berbunyi jika Allah menyatakan bahwa satu-satunya utusan yang diutus-Nya sebelum Nabi Muhammad adalah seorang manusia yang diberikan wahyu. Allah Swt memerintahkan kepada mereka kaum musyrikin yang menolak kenabian Nabi Muhammad dengan penyangkalan jika Nabi adalah manusia dengan bertanya kepada pada orang yang mempunyai pengetahuan tentang kenabian (Ahlu Dzikr) yaitu orang-orang pemuka agama Yahudi atau Nasrani.

Penjelasan surat An Nahl ayat 44 memaparkan bahwasannya Allah SWT memberikan Al-Qur'an ke Nabi Muhammad SAW agar beliau menyampaikan pelajaran, petunjuk, larangan, dan hukum kehidupan yang harus senantiasa diikuti.³⁰

Pada penelitian Nandar, dkk. Dikemukakan beberapa analisis “ahli Dzikri” terhadap peran guru sebagai sumber ilmu pengetahuan yang ada pada kandungan surah An-Nahl 43 – 44.³¹

1. Bertanyalah dengan orang yang berpengetahuan untuk memperoleh pengetahuan yang akurat dan berkualitas tinggi. Para mufassir yang disebutkan dalam ayat ini meyakini bahwa Allah SWT memerintahkan kaum musyrik yang masih ragu dan kurang memahami hakikat kerasulan Nabi Muhammad SAW, agar mereka meminta nasihat keahli dzikir yaitu orang-orang pemuka agama

³⁰ Qur'an kemenag, “Lajnah Pentashihah Mushaf Al-Qur'an” (LPMQ, 2022).

³¹ Ade Nandar, Enoh, dan Fitroh Hayati, “Implikasi Pendidikan dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 tentang Tugas Rasul sebagai ‘Ahlu Dzikri’ terhadap Peran Guru sebagai Sumber Pengetahuan,” *Bandung Conference Series: Islamic Education 2*, no. 1 (28 Januari 2022).

Yahudi dan Nasrani dimana tentunya para pemuka agama tersebut mengetahui jika rasul utusan Allah merupakan kalangan manusia.

2. Al-Qur'an adalah seluruh firman Allah, yang menawarkan hikmah dan petunjuk bagi siapa saja yang mencari kepuasan dan kebahagiaan dalam hidup / di akhirat. Menurut Para mufassir, Allah SWT menurunkan kitab-kitab sebelumnya berupa argumen dan dalil yang jelas akurat tentang status kenabian Muhammad SAW. Sehingga, Nabi Muhammad SAW diberi Al-Qur'an sebagai sumber petunjuk, dan pengetahuan tentang cara menjalani kehidupan yang akan memberinya kegembiraan dan kepuasan baik di Bumi maupun di akhirat.
3. Nabi Muhammad SAW adalah seorang ahlu dzikir yang dijadikan panutan serta contoh yang baik bagi manusia, dalam perkataan maupun perbuatan. Seorang ahlu dzikir adalah orang yang harus menjadi contoh bagi orang lain dalam hal memberi petunjuk, mendidik, dan mengarahkan.

Melihat tafsiran tersebut dapat kita simpulkan manusia haruslah terus belajar untuk mendapatkan pengetahuan melalui orang-orang yang ahli dzikri (sosok panutan dalam membimbing). Seorang guru merupakan salah satu Ahli Dzikri dimana guru merupakan panutan setiap muridnya, guru diharuskan memiliki perilaku yang baik, dimana hal itulah yang akan dicontoh oleh muridnya.

Dalam penerapan contoh perilaku baik, guru harus mengfokuskan mendidik siswa untuk memiliki moral yang baik. Moral

atau yang dapat disebutkan sebagai akhlak sangat mempunyai peran yang signifikan dalam segala urusan dalam kehidupan manusia.³²

Penerapan pembentukan moral yang baik pada anak harus dilakukan dari awal. Dimana pembentukan moral yang begitu bagus dapat mewujudkan bentuk persaudaraan dalam perbedaan disekitar.

Kegunaan Media pembelajaran sebagai penunjang sumber kelancaran belajar mengajar guru atau pendidik. Pendidik harus selalu melihat dan mengawasi perkembangan anak didik. Hal tersebut juga mendukung bagaimana kelancaran kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Mengingat hal ini, media pendidikan dianggap sebagai strategi pembelajaran yang terbaik. Karena media pembelajaran menyediakan pengetahuan atau bahan ajar, yang memudahkan pembelajaran bagi guru dan siswa.

2. Ilmu Sosial

Kandungan yang terdapat pada isi Al-Qur'an merupakan isi kandungan berdasarkan ilmu agama. Dengan itu Ilmu sosial yang diambil dari al-qur'an adalah hasil beberapa deduksi manusia yang menggunakan sumber subjek penelitian untuk menentukan sains. Al-Quran merupakan satu sumber hukum paling utama dan sunnah merupakan sumber hukum kedua dimana assunnah berisikan mengenai penjelasan kandungan Al-Qur'an.

³² Fitratul Uyun, "Penerapan Salat Dhuha Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Malang: Tinjauan Karakter Moral Thomas Lickona" 15, No. 02 (2023).

Berdasarkan penelitian dari Nurhayati, dijelaskan jika Kuntowijoyo berpendapat bahwasannya Ilmu sosial profetik, atau ilmu yang tidak hanya memahami dan memodifikasi proses sosial, sangat penting di zaman ini, namun juga memberi petunjuk arah dimana manusia menjadi umat yang baik memiliki sifat nahi mungkar dan memiliki hubungan horizontal terhadap sesama manusia. Pandangan tersebut merupakan pandangan yang berpegang kepada tiga dasar: tujuan manusia, tujuan liberasi serta tujuan transendensi.³³ Seperti yang dinyatakan di ayat 110 surat Ali'Imran:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ۗ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ
الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَّهُمْ ۗ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya: “Kamu (umat Islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia, (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka. Di antara mereka ada yang beriman, namun kebanyakan mereka adalah orang-orang fasik”.

Berdasarkan tafsir tahlili kemenag ayat diatas mengandung dorongan kepada para kaum mukminin untuk selalu memiliki sifat-sifat yang amar ma'ruf nahi mungkar, dan memiliki semangat tinggi. Dengan iman yang semakin didalami oleh suatu manusia akan menciptakan

³³ Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Dan Nur Hayati, “Formulasi Pendidikan Islam Dalam Q.S Ali Imran Ayat 110,” *Aqidah-Ta : Jurnal Ilmu Aqidah* 3, No. 2 (13 Desember 2017): 149–57.

dorongan untuk selalu berjihad dan berjuang pada ketegakan hukum kebenaran dan keadilan.³⁴

Berdasarkan tafsiran yang sudah ada, dapat disimpulkan pada Q.S Ali Imran ayat 110 ini menjelaskan mengenai nilai nilai sosial dimana orang-orang mukmin merupakan kaum yang selalu berjalan di atas amar ma'ruf nahi mungkar dimana manusia diharuskan memiliki sifat yang memanusiakan manusia (humanisme) dan liberasi dengan bertanggung jawab.

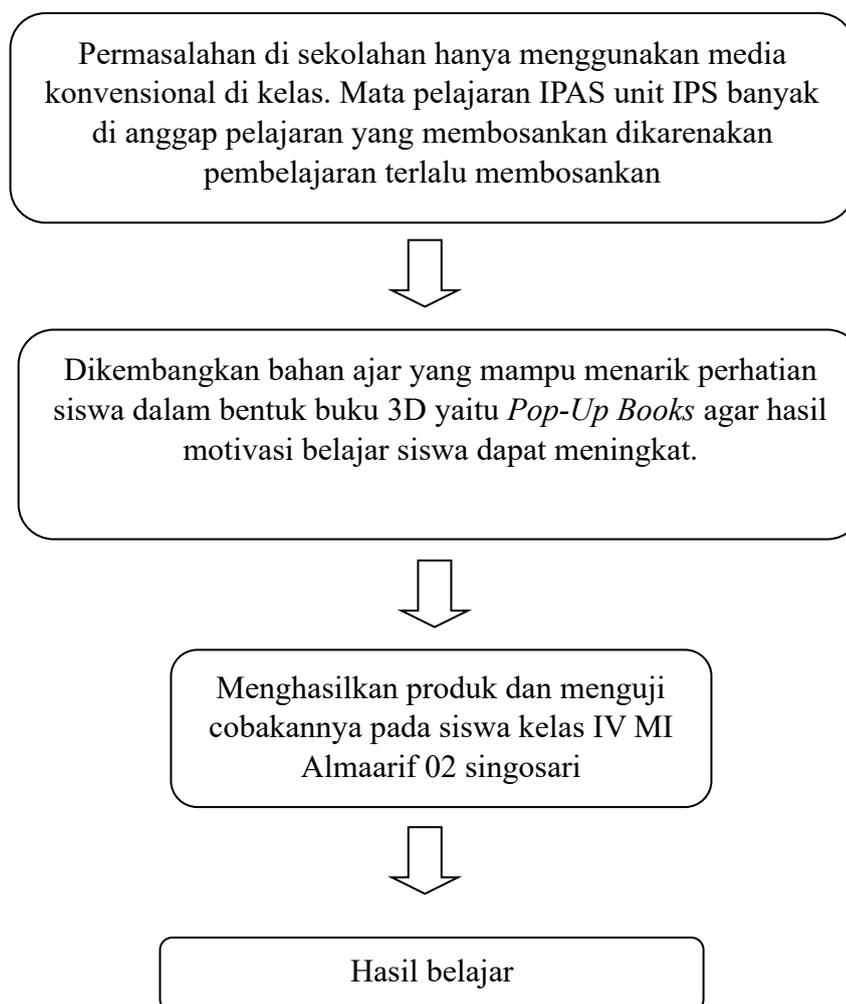
C. Kerangka Berpikir

Dari latar belakang penelitian ini, terdapat permasalahan yang sudah dijabarkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara pralapangan serta observasi, siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari memiliki hasil belajar kurang baik untuk pelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Melihat hasil observasi, hal ini dapat diduga terjadi dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media yang sangat minim.

Berdasarkan penjabaran masalah diatas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* dengan berfokuskan materi Kekayaan Budaya di Indonesia.

³⁴ Kemenag, "Lajnah Pentashihah Mushaf Al-Qur'an."

Bagan 3. 1 kerangka berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Almaarif 02 Singosari menggunakan metode R&D. Menurut Sugiono metode R&D ini dilakukan untuk mendapatkan produk tertentu yang nantinya dipergunakan dalam pengujian keefektifan produk.³⁵ R&D juga termasuk kegiatan penelitian yang diawali dengan cara observasi atau meneliti objek atau subjek yang akan diteliti, yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengembangan.³⁶ Dalam penelitian Punaji, Borg & Gall mengungkapkan pendapat definisi penelitian pengembangan sebagai salah satu taktik yang digunakan dalam bidang pendidikan untuk menciptakan sebuah produk.³⁷

Jika disimpulkan sesuai definisi-definisi diatas, pengembangan yang digunakan dalam ranah pendidikan sejatinya untuk mendapatkan suatu bahan untuk pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan guna dapat menghasilkan suatu bahan yang tepat dalam memberikan kontribusi untuk pemecahan masalah ketika menjalankan proses pembelajaran. Dengan itu penelitian ini dilakukan dan dikembangkan guna memperoleh suatu media yang berguna memotivasi belajar siswa.

³⁵ Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013.

³⁶ Zef Risal, Rachman Hakim, Dan Aminol Abdullah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Penelitian* (Malang: Literasi Nusantara, 2022).

³⁷ Leli Tuti Suharni Dan Farida Fachrudin, "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar" 3, No. 3 (2019).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan prosedural yang dibuat Borg dan Gall adalah model yang dipilih peneliti untuk penelitian ini. Penentuan penggunaan model pengembangan ini didasari pada latar belakang yang memusatkan pada pembuatan produk untuk mengatasi suatu masalah. Terdapat 10 langkah pengembangan yang dimana langkah pengembangan tersebut sangat runtut guna mendapatkan hasil yang maksimal pada pengembangan yang dilakukan.

Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 7 langkah dari tahapan tersebut. Pemotongan langkah pengembangan dilakukan dikarenakan pada model pengembangan ini memiliki langkah yang diulangi sebanyak tiga kali. Langkah yang dilewati peneliti antara lain, yaitu langkah pertama adalah revisi produk operasional dikarenakan sudah tidak ada revisi dari validator, langkah kedua yang dilewati peneliti adalah uji lapangan operasional dikarenakan uji coba sebelumnya sudah mendapatkan hasil yang valid, dan langkah ketiga adalah *Diseminasi and Implementasi* dikarenakan pada penelitian ini baru sampai tahap penelitian laporan skripsi belum sampai di tahap *Desiminasi*.

Tabel 3. 1 10 Langkah Penelitian menurut Borg and Gall

Langkah utama Borg and Gall	10 langkah Borg and Gall
Penelitian dan pengumpulan	1. Penelitian dan pengumpulan informasi
Perencanaan	2. Perencanaan
Pengembangan bentuk awal produk	3. Pengembangan bentuk awal produk
Uji lapangan dan revisi produk	4. Uji lapangan awal 5. Revisi produk

	6. Uji lapangan utama 7. Revisi produk operasional 8. Uji lapangan operasional
Revisi produk akhir	9. Revisi produk akhir
Diseminasi dan implementasi	10. Diseminasi dan implementasi

Pada siklus pengembangan yang dilakukan peneliti tercantumkan 5 langkah utama dengan 7 langkah penelitian. Menurut siklus penelitian dan pengembangan, penelitian ini menguraikan prosedur utama yang harus diikuti untuk menciptakan suatu produk:

Tabel 3. 2 7 Langkah Penelitian

Langkah utama Borg and Gall	10 langkah Borg and Gall
Penelitian dan pengumpulan	1. Penelitian dan pengumpulan informasi
Perencanaan	2. Perencanaan
Pengembangan bentuk awal produk	3. Pengembangan bentuk awal produk
Uji lapangan dan revisi produk	4. Uji lapangan awal 5. Revisi produk 6. Uji lapangan utama
Revisi produk akhir	7. Revisi produk akhir

C. Prosedur Pengembangan

Terdapat 10 tahapan penelitian yang didasarkan pada model penelitian Borg and Gall, namun khusus penelitian ini, hanya digunakan 7 langkah, diantaranya:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahapan ini diawali dengan observasi kelas IV dan wawancara kepada guru di MI Almaarif 02 singosari. Peneliti mengumpulkan melewati kajian pustaka untuk menemukan persoalan rill yang

didapatkan. Pengumpulan informasi awal didapatkan berdasarkan wawancara dengan wali kelas VI yaitu bapak dengan paparan hasil wawancara sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Wawancara dengan wali kelas VI

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di MI Almaarif 02 kelas IV sudah menerapkan kurikulum merdeka?	Iya, sudah dari sekitar 1 – 2 tahun pembelajaran yang lalu
2.	Pada hari apa saja pelajaran IPAS kelas IV MI Almaarif 02?	Untuk tahun ini di hari selasa dan kamis.
3.	Berapa jumlah siswa kelas IV di MI Almaarif 02?	Ada 30 siswa, 14 laki-laki dan 16 perempuan
4.	Bagaimana sistem pembelajaran IPAS di MI Almaarif 02?	Untuk semester 2 mempelajari IPS, dan semester 1 mempelajari IPA
5.	Bagaimana metode dan media yang digunakan dalam pelajaran IPAS di MI Almaarif 02?	Untuk metode menggunakan tatap muka, dan masih dengan ceramah.
6.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan guru pada tiap pembelajaran IPAS?	Evaluasi tanya jawab, terkadang tertulis berbentuk soal
7.	Apa kesulitan guru dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia?	Siswa terlalu banyak, media kurang memenuhi hanya mengandalkan buku paket dan LKS.
8.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia?	Kalau kesulitan memahami tidak, hanya siswa sering merasa jenuh.
9.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia? Jika iya, media apa yang digunakan oleh guru?	Media hanya berupa buku paket dan LKS. Terdapat LCD hanya digunakan sesekali saja karna bergantian sehingga seringnya hanya menggunakan buku.
10.	Apakah terdapat hambatan dan kesulitan untuk membuat media pembelajran.	Iya, manajemen waktu yang kurang dan padatnya kegiatan sehingga susah mengatur dan membuat media
11.	Fasilitas apa saja yang disediakan oleh sekolah untuk keberlangsungan pembelajaran?	LCD, buku, LKPD
12.	Untuk media pembelajaran, apakah pernah menggunakan media seperti Pop-up book?	Belum pernah
13.	Bagaimana pendapat bapak media <i>Pop Up Book</i> jika digunakan dalam proses peningkatan hasil nilai siswa?	Cocok, karna siswa kelas 4 sangat senang dengan kreasi.

14.	Menurut bapak apakah media tersebut efektif sehingga dapat menunjang hasil nilai siswa?	Efektif, mereka bisa mengenal budaya Indonesia secara lengkap, ada gambar juga sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari seluruh budaya di Indonesia.
-----	---	--

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ialah tahapan setelah mendapatkan informasi. Pada langkah ini peneliti melakukan perancangan desain yang sesuai dalam mengatasi masalah. Peneliti memutuskan pembuatan media *pop up book* berdasarkan masalah dan menyesuaikan media untuk umur rentang 7-11 tahun melalui teori piaget. *Pop up book* yang dirancang disesuaikan dengan warna dan bentuk yang sesuai dengan siswa kelas IV. Selain itu *pop up book* dirancang dengan kolaborasi antara media konvensional dan teknologi yaitu penyediaan *QR code* yang berisikan tentang lagu maupun tarian daerah.

3. Pengembangan format produk awal

Tahapan ini berfokuskan pada penyiapan sumber daya yang diperlukan untuk membangun media pembelajaran yaitu *Pop Up Book* serta pembuatan evaluasi. Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan pada *pop up book* serta peneliti menyiapkan penyesuaian bahan cetak yang akan digunakan. Peneliti melakukan pengembangan produk awal juga melalui diskusi spesifik yang dilakukan dengan wali kelas IV dan pihak yang lain yang dapat memberikan masukan dan saran sehingga produk dapat dikembangkan dengan lebih baik.



Gambar 3. 1 Story board pop up book

4. Uji lapangan awal

Siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari kemudian digunakan untuk menguji produk yang telah selesai. 10 anak kelas 4. Pada uji awal pengembangan ini, peneliti menyebarkan angket kemenarika media kepada siswa. Setelah uji dilakukan, peneliti juga menyebarkan angket pengembangan produk untuk mengonsultasikan media kepada ahli pakar materi, media dan ahli pembelajaran. Yang dimana hasil dari angket tersebut dipakai untuk patokan merevisi produk.

5. Revisi produk

Disini, peneliti merevisi produk sesuai temuan uji validator berdasarkan informasi pada kuesioner. Dalam hal ini validator juga merupakan ahli materi yaitu dosen ahli materi ips yaitu pak Sigit Priatmoko, M.Pd, ahli desain media pembelajaran yaitu pak Wiku Aji Sugiri, M.Pd, dan ahli pembelajaran selaku wali kelas IV bapak Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd. Berdasarkan validasi ahli materi memberikan masukan revisi pada bagian daftar pustaka yang terdapat pada media *pop up book*. Pada ahli media memberikan masukan revisi

untuk memberikan *QR code* pada setiap halaman provinsi, tidak hanya di halaman akhir. Berdasarkan ahli pembelajaran diungkapkan hal yang sama dengan mencantumkan QR Code pada setiap halamannya.

6. Uji coba lapangan

Produk yang sudah dilakukan revisi dilakukan uji coba besar-besaran yaitu diujikan kembali kepada siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari, dilakukan kepada siswa kelas IV. Angket yang disebar luaskan diberikan lebih banyak subjek. Pada tahap penghitungan hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa berupa *pre-test* dan *post test*. Kata-kata pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa diubah untuk lebih sederhana, sehingga dapat memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami dan menjawab kuesioner yang telah diberikan.

7. Revisi produk akhir

Pada hasil produk akhir ini merupakan hasil final dari revisi media yang dikerjakan berdasarkan masukan hasil uji lapangan dan masukan para ahli. Revisi produk akhir ini yang dijadikan tolak ukur jika produk tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan. Tahap akhir ini, melakukan penyempurnaan pengembangan produk setelah dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk memperbaiki media pembelajaran hingga media dapat lebih baik dan lebih layak saat digunakan. Pada titik ini dilakukan perevisian terakhir.

D. Uji Coba Produk

Yaitu sebuah bagian penting dalam penelitian dan pengembangan. Tentu hal ini sangat perlu diperhatikan guna menghasilkan produk media

yang sangat bermutu dan tentunya tepat sesuai penggunaan dan sasarannya. Uji coba produk memiliki syarat-syarat tertentu yang akan dinilai oleh pakar ahli.

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba dijalankan sebanyak 3x. Yang pertama adalah uji ahli memvalidasi produk atas kelayakan, yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, yang kedua adalah uji terbatas, yang kegiatannya melibatkan kelompok kecil yang berstatus sebagai pengguna produk, dan yang ketiga merupakan uji lapangan, untuk mencari tau mutu dari produk yang dikembangkan sudah lolos teruji dan dapat dipertanggung jawabkan.

Subjek penelitian ini yaitu yaitu siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari dengan melibatkan meliputi ahli di bidang materi, desain produk, serta pembelajaran.

Subjek uji kelayakan media atau yang disebut validator ini memiliki beberapa kriteria dalam memenuhi sejumlah standar, diantaranya:

a. Ahli Materi

Validator ahli materi yang dipilih peneliti yaitu dosen yang merupakan ahli pada bidang IPS. Seorang dosen PGMI UIN Malang yang memiliki pengetahuan luas dalam pendidikan IPS, Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd., ditunjuk sebagai validator penelitian agsr memvalidasi isi materi produk. Jika kriteria sudah terpenuhi maka produk dapat dilangkahakan ke tahap selanjutnya.

b. Ahli desain

Pada penelitian ini validasi ahli desain produk ditetapkan kepada dosen yang berpengalaman mengajar. Dosen pada validasi design merupakan dosen pada bidang media yakni Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Validasi yang dikerjakan oleh ahli desain ini bertujuan dapat melihat kesesuaian yang ada diantara desain dengan tema yang digunakan pada produk yang sudah dihasilkan. Jika pada validasi ini sudah sesuai, maka berlanjut ke tahap berikutnya, namun, media akan dikembalikan ke langkah sebelumnya untuk diperbaiki jika tidak memenuhi kriteria.

c. Ahli Pembelajaran

Pada validasi pembelajaran yang melakukan validasi adalah guru IPAS di kelas IV MI Almaarif 02 Singosari yaitu Bapak Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd. Guru memberikan masukan, penilaian, saran serta kritik pada materi pelajaran yang dibuat dan yang dikembangkan berdasarkan pengetahuan pengalaman yang dimiliki.

2. Desain Uji Coba

Produk diujicobakan kepada siswa ketika rancangan selesai dan rancangan telah dinyatakan layak diujicobakan dari validator. Tujuan dari uji coba ini merupakan demi mendapatkan hasil mengetahui benar adanya daya tarik dari media yang dibuat. Berdasarkan hasil belajar siswa yang meningkat setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Dalam pelaksanaan ujicoba ini dilakukan tes dua kali, yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Tes kelompok kecil dilaksanakan secara terbatas atau hanya diberikan kepada beberapa siswa saja. Eksperimen dilakukan terhadap 10 siswa di kelas IV untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan produk pada siswa.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Tidak seperti experiment sebelumnya, experiment ini dilakukan pada skala yang lebih besar dari subjek penelitiannya. Eksperimen ini dilaksanakan pada 28 siswa dari kelas IV. Hal ini ditujukan guna mengetahui daya tarik dari media yang diujikan dan bagaimana hasil beda dari setiap siswa pada nilai yang sebelum dan sesudah menggunakannya.

Uji coba dilakukan dengan eksperimen, yaitu menggunakan *pre-test post-test* pada setiap siswa. Dan penyebaran angket kemenarikan untuk media *pop up book*.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan penelitian R&D ini mencakup:

a. Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang ditemukan suatu masalah yaitu nilai hasil pelajaran yang kurang dari kkm dan penggunaan media yang hanya konvensional. Hasil revisi media berasal dari penilaian ahli materi yang menyimpulkan kekurangan pada daftar pustaka, ahli materi yang mengemukakan memindahkan isi QR code pada setiap halaman atau setiap provinsi

yang dicantumkan, dan ahli pembelajaran yang mengemukakan mengisi QR code dengan tarian dan lagu di setiap halamannya. evaluasi kemenarikan media juga dilakukan pada angket kemenarikan yang diberikan kepada siswa kelas IV.

b. Data kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dihasilkan melalui penilaian *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah sesi pembelajaran kepada siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari. Selain pada hasil belajar, data kuantitatif juga dihasilkan berdasarkan hasil persentase kuesioner dalam bentuk lembar validasi penilaian ahli yang kemudian diolah dan dianalisis serta disimpulkan.

F. Intrumen Pengumpulan Data

Pada sesi titik ini, penelitian menggunakan hasil dari interview, observasi, angket, tes kepada siswa dan juga dokumentasi selama pelaksanaan penelitian.

1. Interview (wawancara)

Interview atau wawancara ini merupakan salah satu bentuk dalam menjalankan evaluasi. Wawancara merupakan kerja yang berisikan mengenai percakapan seputar pertanyaan yang dicari guna mendapatkan informasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara peneliti lakukan kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran IPAS pada kelas IV, yaitu Bapak Badrus selaku guru Kelas kelas IV. Peneliti mewawancarai seputar bagaimana pelaksanaan mata pelajaran IPAS di kelas dan mengenai kendala kendala yang ada.

2. Observasi

Observasi adalah cara untuk melacak dan mengamati sistematika yang sedang diselidiki. Sutrisno berpendapat bahwa observasi ialah kegiatan mengamati, memperhatikan dan menuliskan tentang sesuatu secara sistematis dan juga fenomena yang dilakukan dengan alat Indera langsung / tidak langsung.³⁸ Peneliti melaksanakan observasi I kelas IPA di MI Almaarif 02 Singosari dengan tujuan untuk mendapatkan pengamatan lapangan.

3. Angket

Angket merupakan sebuah metode pengambilan data yang menggunakan cara dengan menyediakan kumpulan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden yang ditujukan. Berikut beberapa responden angket yang ditetapkan:

- a. Angket penilaian dan tanggapan yang diberikan kepada ahli materi pelajaran IPAS.
- b. Angket penilaian dan tanggapan yang diberikan kepada ahli desain media pembelajaran.
- c. Angket penilaian dan tanggapan yang diberikan kepada guru mapel IPAS kelas IV MI Almaarif 02 Singosari.

4. Tes (*pre* dan *post-test*)

Tes yaitu sebuah alat ukur yang dipergunakan dalam mendapatkan suatu hasil berdasarkan nilai yang didapat. Tes adalah

³⁸ Weni Dwi Harini, "Pengembangan Leaflet Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Hidrosfer Berbasis 3D Pop-Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Soswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Pujon," Skripsi 2016.

pendekatan yang dapat diterapkan untuk pengukuran, yang di mana di dalam itu terdapat banyak pertanyaan maupun serangkaian tugas yang sudah disusun untuk dilakukan oleh peserta demi mendapatkan hasil dari setiap individu.³⁹

Penggunaan instrumen tes ini digunakan oleh peneliti demi memperoleh data dari perkembangan siswa berdasarkan tujuan yang sudah ditentukan. Pre-tes diberikan ketika diawal pembelajaran demi melihat pengetahuan siswa sebelum media digunakan. Post-tes diberikan sesudah proses pembelajaran dilakukan atau di akhir jam pembelajaran akan berakhir guna melihat perbandingan atau perbedaan diantara sebelum dan sesudah penyampaian materi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Baik teknik kualitatif maupun kuantitatif digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini. Teknik kualitatif diperoleh berdasarkan temuan yang dievaluasi oleh validator selama validasi media. Untuk penggunaan kuantitatif data diambil berdasarkan pemaparan data yang sudah di ambil dalam kegiatan pembelajaran. Instrument penelitian selama uji coba bisa didapatkan akan dilaporkan dalam bentuk statistika.

Angket tanggapan yang sudah dibagikan diisi oleh siswa. Angket tersebut berisikan bersama jawaban yang dapat dikatakan semi terbuka berdasarkan siswa masing-masing. Judul, identitas siswa, dan juga item

³⁹ Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani, "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (20 November 2021): 122–32.

pertanyaanya merupakan urutan penulisan angket tersebut. Angket kualitatif dari kuesioner jawaban melibatkan pengumpulan data, pemrosesannya, dan penyajiannya menggunakan skala Likert, yang akan disusun dalam bentuk pernyataan deskripsi yang akan diikuti oleh lima tanggapan.

H. Analisi Data

Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif dan kualitatif. Maka dianalisis menggunakan teknik analisis dengan penguraian data bersifat deskriptif.

Bentuk analisis hasil validator, diantaranya:

1. Analisis Validasi Media dan Materi

Angket yang telah diberikan ke validator berupa angka diolah menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Ket:

P = Nilai persentase terhadap kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Untuk menentukan hasil rumus di atas, digunakan kriteria penilaian validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Validasi

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Ket
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak memerlukan revisi
69-84	Valid	Valid, tidak memerlukan revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, memerlukan sedikit revisi
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, memerlukan revisi

2. Analisis Kemenarikan Media

Setelah materi pembelajaran dikembangkan, analisis dilakukan untuk melihat apakah materi tersebut dapat membuat siswa merasa puas dan terlibat atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti memberikan angket kepada siswa. Angket yang telah diberikan ke validator berupa angka diolah menggunakan rumus dibawah ini

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Ket:

P = Nilai persentase terhadap kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Untuk menentukan hasil rumus di atas, digunakan kriteria penilaian validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Kemenarikan Media

Persentase (%)	Kriteria Penilaian
81-100	Sangat Menarik
60-80	Menarik
41-60	Cukup Menarik
21-40	Kurang Menarik
0 – 20	Sangat Kurang Menarik

3. Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diujikan sebelum melaksanakan uji media pembelajaran dan bandingan hasil *post-test* yang diujikan setelah pengujian media pembelajaran dihitung untuk mengumpulkan informasi terkait hasil belajar siswa, selanjutnya diperiksa berdasarkan rumus N-gain dibawah:

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

Setelah itu ditentukan tinggi rendahnya gain yang akan dikelompokkan kedalam tabel berikut:

Tabel 3. 6 Analisis Hasil Belajar Siswa berdasarkan N-Gain

Skor	Klasifikasi
N-gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-gain} < 0,70$	Sedang
N-gain $\leq 0,30$	Rendah

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan membuat materi pembelajaran board game jika nilai N-Gain $\geq 0,30$.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Studi pengembangan ini menggunakan metode pengembangan Borg dan Gall yang terdapat sepuluh langkah pengumpulan data. Yang kemudian langkah pengumpulan tersebut diambil pada 7 langkah yang dikembangkan pada studi ini, yaitu: Pengumpulan Informasi Awal; Perencanaan; Pengembangan Format Produk Awal; Uji Lapangan Awal; Revisi Produk; Uji Lapangan Utama; Revisi Produk Akhir.⁴⁰

1. Penelitian Dan Pengumpulan Informasi Awal

Informasi diperoleh dari aktivitas wawancara bersama guru kelas IV, dari observasi lingkungan sekolah dapat menghasilkan analisis yang dibutuhkan dalam penelitian. Ditahap ini dinyatakan ada sejumlah informasi yang wajib didapatkan diantaranya yaitu mencari penelitian penelitian terdahulu mengenai media yang dikembangkan dan menganalisa kebutuhan dari suatu masalah.

a. Analisa Kebutuhan

Dalam menganalisa kebutuhan tahap awal dapat dimulai melalui pelaksanaan observasi di MI Almaarif 02 Singosari. Dimana pada observasi tersebut akan menjadi panduan pengembangan media pop up book. Hasil wawancara dengan wali kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari menunjukkan bahwa saat pelajaran IPAS,

⁴⁰ Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D."

mayoritas siswa hanya dapat fokus selama sekitar 10-15 menit di awal pembelajaran. Kemudian mereka mulai kehilangan minat dan beberapa bahkan terlihat mulai sibuk dengan dunia mereka sendiri. Ini disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam penyajian pembelajaran guru. Hal ini dapat diamati pada media yang digunakan yang hanya berupa buku pelajaran dan penyampaian informasinya melalui ceramah.

Wali kelas IV menyampaikan bahwasannya siswa cenderung senang belajar didampingi dengan bermain. Siswa memiliki daya tarik yang sangat kuat dengan permainan dan kesenian yang ada pada daerah sekitar. Oleh sebab itu peneliti memiliki ide yang menjadi landasan pengembangan media dengan menyatukan suasana sekitar dengan materi pembelajaran guna menambahkan semangat belajar siswa. Uraian tersebut menjadi landasan bagi peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop up book*. Keputusan ini ditentukan berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa yang senang dengan tampilan seni dan kebutuhan di kelas IV.

Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan materi dalam buku IPAS Kumer yang disediakan pemerintah menyebabkan harus mencari sumber belajar yang lain. Ketika guru telah kehabisan materi, guru meminta siswa untuk membuat tugas proyek, karena siswa sangat menyukai tugas proyek dan memiliki kreativitas yang tinggi. Karena mereka memiliki banyak tanggung jawab di luar

mengajar di kelas, membuat guru jarang menyiapkan media pembelajaran.

Peneliti kemudian menanyakan tanggapan guru kelas mengenai penerapan media pembelajaran “*Pop up book* kekayaan Budaya Indonesia” pada materi Keberagaman Indonesia, apakah dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan apakah tepat digunakan di kelas IV. Tanggapan guru yaitu media tersebut cocok untuk kelas IV karena membantu siswa mengenal budaya Indonesia secara lengkap dan sudah ada gambarnya pada materi, sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajarinya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴¹

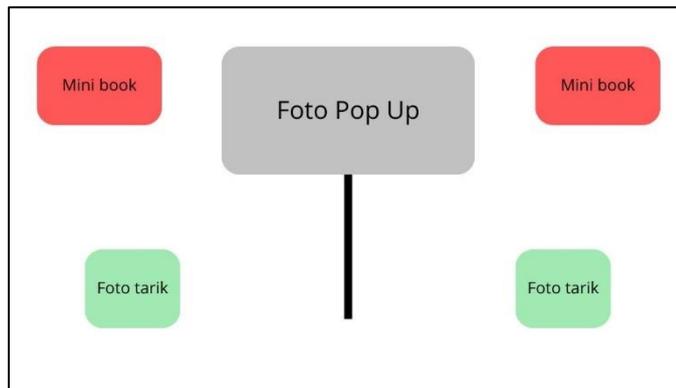
2. *Planning* (Perencanaan)

a. Mendesain pop up book

Perencanaan adalah tahapan setelah pengumpulan informasi awal. Tahap ini peneliti merancang desain awal produk untuk pengembangan media pembelajaran. Materi pembelajaran guna menambahkan semangat belajar siswa. Uraian tersebut menjadi landasan bagi peneliti memutuskan untuk membuat pengembangan media pembelajaran *Pop up book*. Keputusan ini ditentukan berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa yang senang dengan tampilan seni dan kebutuhan di kelas IV.

⁴¹ Sundari, “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.”

Perancangan desain *pop up book* dengan Canva baik desain layout maupun gambar ilustrasi.



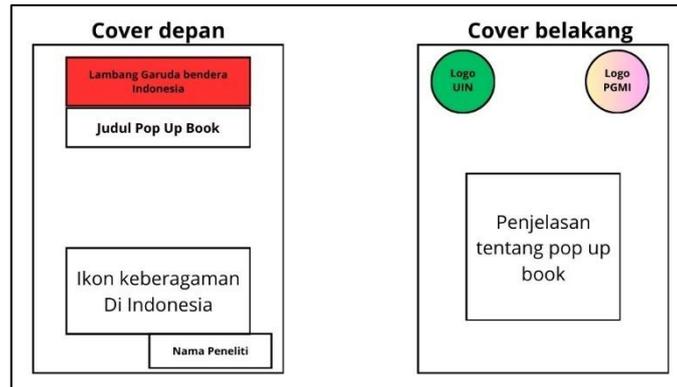
Gambar 4. 1 Desain Isi Media Pop Up Book

Jenis huruf yang dipergunakan dalam isi *pop up book* meliputi Comic sans, Arimai Madurai, Chunk Five dan lainnya. Pemilihan jenis ini disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga peneliti menentukan jenis font yang sederhana serta sesuai berdasarkan karakteristik siswa.

Pop up book berbentuk seperti buku dan hard cover. Buku ini menggunakan kerts art paper ultra violet doff 230 gsm dan 150 gsm serta di rancang ukuran A3 (29x42 cm) setiap halamannya. Dengan konsep buku yang dapat dilihat dalam beberapa sisi. Dan beberapa komponen yang dapat ditarik dan diperpanjang.

b. Mendesain Kemasan

Peneliti mendesain kemasan media pembelajaran menggunakan canva. Desain yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan visualisasi yang cerah guna menarik fokus siswa serta disesuaikan dengan tema Kekayaan Budaya Indonesia.



Gambar 4. 2 Desain Cover Media Pembelajaran Pop up book

c. Mendesain barcode

Materi ajar, lagu daerah, lagu nasional dijadikan *hyperlink* yang kemudian dijadikan satu *QR Code* menggunakan website *ME-QR*.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Berdasarkan ide yang terbentuk selama tahap perencanaan dikembangkan oleh peneliti ditahap pengembangan format produk. Peneliti melanjutkan dengan merancang produk dengan menetapkan materi yang akan digunakan dan merancang model produk. Pengembangan produk pertama yang dilakukan ialah membuat desain book setelah itu pembuatan mini book yang dilanjutkan pembuatan desain gambar tarik.

a. Penentuan Materi

Materi yang dicantumkan pada produk diantaranya yaitu beberapa keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia. Peneliti mengambil fokus materi pada pencapaian pembelajaran yaitu

peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk

keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Dengan itu produk *pop up book* yang dikembangkan peneliti berisi keberagaman yang ada pada 8 Pulau di Indonesia. 8 pulau itu diantaranya yaitu: Jawa, Sulawesi, Kalimantan, Sumatera, Papua, Bali, NTT dan NTB.

Materi tersebut berisikan mengenai penjelasan daerah yang tercantum, keberagaman kebudayaan pada daerah seperti: Makanan, baju adat, upacara adat, tradisi, kesenian, alat musik dan lain sebagainya.

b. Desain model produk

Perancangan desain *pop up book* dengan Canva baik desain layout maupun gambar ilustrasi. Jenis huruf yang dipergunakan di isi *pop up book* meliputi Comic sans, Arimai Madurai, Chunk Five dan lainnya. Pemilihan jenis ini disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga peneliti menentukan jenis font yang sederhana dan sesuai berdasarkan karakteristik siswa.

Pop up book berbentuk seperti buku kamus dan hard cover. Buku ini menggunakan kertas *art paper ultra violet doff 230 gsm* yang dicetak sebesar ukuran A2 (40x60 cm) serta di rancang ditekuk menjadi dua sehingga buku berbentuk dengan ukuran kertas A3. Selain itu, kertas manila hitam dan *Art paper 150 gsm* digunakan pada ornamen isi *pop up book*.

Cetakan kertas Art Paper dengan tebal 230 Gsm ini ditekuk sehingga berbentuk seperti buku. Yang kemudian pada setiap punggung kertas akan direkatkan dengan kertas yang lainnya sehingga kertas tersebut dapat berbentuk layaknya buku yang mempunyai halaman.

c. Pengembangan produk

Ditahap ini, rancangan yang sudah ditentukan akan dikembangkan sehingga membentuk produk akhir. Media *pop up book* dikembangkan dengan mengikuti struktur buku agar lebih terorganisir. Susunan pada *pop up book* meliputi lembar cover, lembar kata pengantar, lembar doa, lembar petunjuk penggunaan, lembar CP, lembar TP, lembar ATP, lembar inti berisi materi keberagaman kebudayaan di Indonesia.

Bentuk pengembangan media *pop up book* diuraikan seperti berikut ini:

1) Halaman Cover

Halaman cover adalah halaman awal dari *pop up book*. halaman cover berfungsi untuk menampilkan data buku seperti judul buku, penyusun buku, kelebihan media, serta sasaran. Kemudian pada halaman cover belakang berisi deskripsi singkat mengenai *pop up book*.



Gambar 4. 3 Cover Media Pembelajaran Pop Up Book

2) Halaman kata pengantar

Diawal buka terdapat kata pengantar, berfungsi untuk salam pembuka dari penulis kepada pembaca. Biasanya, kata pengantar berisi ungkapan terima kasih terhadap pihak yang membantu dalam pembuatan buku. Penulis berharap



Gambar 4. 4 Halaman Kata Pengantar

bahwa *pop up book* yang dibuat dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa yang membantu dalam kegiatan belajar mandiri.

3) Halaman petunjuk penggunaan

Di halaman petunjuk penggunaan, terdapat panduan yang bertujuan untuk membantu pembaca dalam memahami cara menggunakan media pop up book. Panduan petunjuk penting guna dipahami secara baik oleh pengguna agar dapat memanfaatkan buku dengan optimal.



Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan

4) Halaman doa

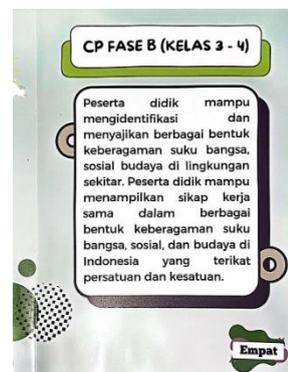
Pada halaman doa berisi doa ketika akan belajar yang dibaca ketika akan mempergunakan media pop up book atau pembelajaran. Pada halaman doa sebelum belajar memuat permohonan kepada Yang Maha Kuasa untuk memberikan petunjuk, kebijaksanaan, dan kekuatan dalam meniti perjalanan ilmu. Pada halaman doa juga terdapat ungkapan syukur atas kesempatan belajar serta doa agar setiap langkah pembelajaran diiringi dengan keberkahan dan kesuksesan.

Isi halaman doa tersebut juga mencerminkan harapan akan adanya pemahaman yang mendalam, ingatan yang kuat, dan ketenangan jiwa dalam menghadapi setiap tantangan pembelajaran.



Gambar 4. 6 Halaman Do'a

- 5) Halaman capaian pembelajaran Pada halaman capaian pembelajaran, terdapat rangkuman tentang apa yang diharapkan siswa peroleh setelah memanfaatkan *pop up book*.



Gambar 4. 7 Gambar Halaman CP

- 6) Halaman Tujuan Pembelajaran Dan Alur Tujuan Pembelajaran

Pada halaman TP terdapat penjelasan jelas tentang apa yang diharapkan agar dapat tercapai setelah siswa penggunaan *pop up book*.

Pada halaman alur tujuan pembelajaran terdapat penjelasan dengan jelas tentang langkah apa yang dapat dilakukan guna mendapatkan apa yang diharapkan dapat tercapai setelah siswa menggunakan media pop up book



Gambar 4. 8 Halaman TP dan ATP

7) Halaman inti (materi keberagaman kebudayaan di indonesia)

Pada lembar materi, terdapat materi yang akan dipelajari oleh siswa. Materi tersebut mencakup 8 pulau yang terbagi menjadi 14 propinsi. 8 pulau tersebut adalah: Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Bali, NTT dan NTB. 14 propinsi tersebut diantaranya ada: Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Jambi, Aceh, Lampung, Kalimantan Tengah, Kalimantan

Selatan, Sulawesi Barat, Sulawesi Selatan, Papua, Bali, NTT dan NTB.



Gambar 4. 9 Halaman Materi Media Pembelajaran Pop Up Book

Materi yang dicantumkan berisikan mengenai penjelasan letak propinsi, penjelasan suku yang tinggal di setiap propinsi, bahasa yang digunakan, pakaian adat, tradisi, tari daerah, kesenian, alat musik, senjata daerah, permainan tradisional, makanan khas daerah dan bentuk rumah adat. Pada setiap daerah terdapat barcode yang berisikan video lagu daerah.

8) Halaman QR code

QR code berisi materi pada pengembangan media pembelajaran, syair lagu yang cocok dengan materi. Guru bisa membantu dengan memotret QR code untuk selanjutnya dikirim ke grup siswa supaya siswa dapat mempelajari materi dari rumah. QR code terletak pada kemasan media. Adapun rincian isi pada QR

code sebagai berikut:



Gambar 4. 10 Halaman QR code



Gambar 4. 11 Materi Keberagaman dalam QR code

9) Halaman Daftar Pustaka dan QR code Materi Keberagaman

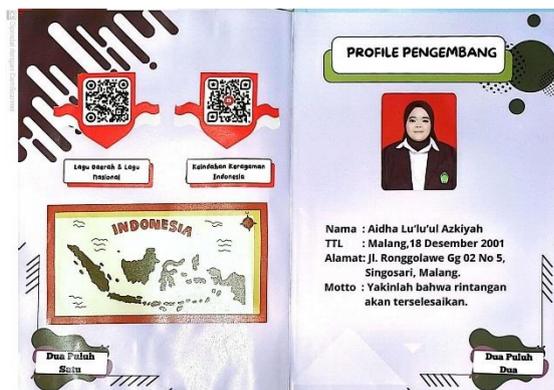
Halaman ini berisikan tentang daftar pustaka pengambilan materi maupun video yang dicantumkan pada barcode. QR code berisikan materi keberagaman kebudayaan yang disatukan pada pdf dan berisikan video *wonderfull indonesia*.



Gambar 4. 12 Daftar pustaka Media Pop Up Book

10) Halaman Profil penyusun

Pada halaman profil penyusun berisi informasi ringkas mengenai identitas pengembang yang mencakup nama, tempat serta tanggal kelahiran, alamat, dan motto.



Gambar 4. 13 Halaman Profil Pengembang

4. *Preliminary Testing* (Uji Lapangan Awal)

Tahap ini merupakan tahap setelah pengembangan produk, dimana peneliti memvalidasi media pembelajaran guna mengetahui media telah layak digunakan dalam pembelajaran atau masih adakah yang harus direvisi. Hasil percobaan pertama ini tersedia dalam bentuk validasi oleh validator.

Oleh karena itu, peneliti memberikan angket ke validator guna memberi penilaian media. Validator dapat memberikan masukan mengenai media yang diuji. Hal ini dilakukan guna mengidentifikasi kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran dan selanjutnya memperbaikinya supaya media pembelajaran lebih baik dan layak dipakai dalam pembelajaran.

Hasil validasi telah layak diuji cobakan, namun media ini masih memiliki kekurangan. Pada validasi materi mendapatkan komentar dan saran terkait penambahan daftar pustaka di halaman terakhir. Sedangkan pada validasi Media pembelajaran menyatakan bahwa peletakan lagu-lagu diharapkan diletakkan menggunakan barcode di setiap halaman atau di setiap propinsi yang tercantumkan.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Difase ini, peneliti merevisi produk dengan memperhatikan saran serta masukan validator, sebelum dilakukan pengujian di lapangan. Hal ini untuk memastikan media yang dikembangkan baik serta memenuhi kebutuhan proses pembelajaran guru dan siswa.

Berikut paparan bagian yang perlu diperbaiki:

a. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Revisi dilaksanakan setelah mendapatkan kritik serta saran oleh ahli materi yaitu menambahkan daftar pustaka pada pop up book.

Tabel 4. 1 Hasil Revisi Materi

NO	Bagian yang Direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Menambah daftar pustaka		
		(Tidak ada daftar pustaka)	(menambahkan daftar pustaka)

b. Revisi Berdasarkan Ahli Media

Revisi dilaksanakan berdasarkan kritik serta saran yang didapat oleh ahli materi yaitu mengubah barcode lagu yang pada awalnya berisi hyperlink lagu daerah di halaman terakhir, menjadi barcode yang berisikan satu link youtube pada setiap saerah yang tercantum pada *pop up book*.

Tabel 4. 2 Revisi Media Pembelajaran

No	Bagian yang Direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Mencantumkan barcode lagu daerah di setiap halaman	 <p>Tidak tercantum barcode lagu pada setiap halaman</p>	 <p>Tercantum barcode lagu daerah setiap halaman</p>

c. Revisi Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Revisi dilaksanakan setelah mendapatkan kritik serta saran oleh ahli materi yaitu mengubah barcode lagu yang pada awalnya berisi hyperlink lagu daerah di halaman terakhir, menjadi barcode yang berisikan satu link youtube pada setiap saerah yang tercantum pada *pop up book*.

6. Uji Lapangan Utama

Uji lapangan dilaksanakan sesudah revisi pertama selesai dan

layak digunakan. Media tersebut diujicobakan pada siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari. Percobaan dilaksanakan 2x tes pada kelompok kecil dan besar. Sebelum dilakukan percobaan kelompok kecil, peneliti meminta tolong guru untuk memberikan barcode yang tertera pada media sehingga siswa dapat belajar di rumah terlebih dahulu.

a. Uji coba kelas kecil

Uji coba kelompok kecil berlangsung pada Kamis, 24 Oktober 2024 dengan 10 siswa yang diambil acak. Dilakukannya uji coba kelompok kecil ialah untuk mengetahui daya tarik media dan mengetahui kekurangan media tersebut menurut sudut pandang siswa. Siswa dibagikan angket agar peneliti mampu menemukan kekurangan media dan memperbaikinya. Uji coba kelompok kecil berlangsung sebagai wadah peneliti melakukan pelaksanaan *pre-test*. *Pre-test* ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV dengan soal pilihan ganda dan dilakukan sebelum penerapan *Pop up book*.

Hasil *pretest* menunjukkan hasil belajar yang tergolong rendah dengan rata-rata skor 64, hal ini jauh dari KKM yaitu 75. Ini memperlihatkan bahwasannya perlunya adanya penanganan lanjutan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

b. Uji coba kelas besar

Sedangkan hari Selasa, 29 oktober 2024 uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan semua siswa sejumlah 28

orang. Pada percobaan kelompok besar, peneliti memberikan petunjuk rinci tentang cara penggunaan media pembelajaran. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok besar. Setelah terbagi menjadi dua kelompok, peneliti melakukan pendekatan saintifik yang kemudian siswa diberikan tugas kelompok. Setelah tugas kelompok siswa mengisi *post-test* dan angket respon, ditemukan adanya daya tarik dari media pembelajaran. Siswa juga menuliskan saran serta tanggapan mereka terhadap media pembelajaran. Terjadi peningkatan rata-rata hasil *post-test* yaitu 80.

7. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Melalui hasil survei yang dibagikan kepada validator dan siswa menunjukkan bahwa ahli materi menerima skor validasi sebesar 87%, ahli media menerima skor sebanyak 87%, serta dari ahli pembelajaran mendapatkan skor sangat valid sebesar 88%. Yang kemudian dari kemenarikan media berdasarkan survei pada siswa mendapatkan skor sebesar 92% yang artinya sangat menarik dari angket kemenarikan media. Dikarenakan seluruh angket termasuk kategori valid dan sangat valid, maka peneliti tidak melakukan revisi lagi.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Uji produk bertujuan guna mengevaluasi keabsahan produk melalui proses validasi para ahli terhadap media *pop up book* yang dikembangkan.

Data dari pengujian produk kemudian dianalisis untuk menentukan kelayakan produk tersebut.

1. Hasil Validasi Media

Validitas media pembelajaran berupa buku pop up diperiksa melalui proses validitas dari para ahli menggunakan instrumen pengambilan data berbentuk angket. Tiga jenis validator yang terlibat dalam proses ini yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Ahli materi yang dimaksud yaitu Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd., selaku dosen jurusan IPS di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Untuk validator ahli Pembelajaran adalah Bapak Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd, selaku guru kelas IV yang merupakan guru kelas dan guru mata pelajaran IPAS. Sementara itu, validator media untuk buku pop-up adalah Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd, selaku Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Angket penilaian, yang digunakan dari validator ahli untuk menumpulkan data, mendapatkan data berbentuk kuantitatif serta kualitatif. Kemudian, kedua jenis data ini dianalisis untuk menilai validitas pengembangan produk. Bentuk data kuantitatif diperoleh dari tanggapan para ahli dalam angket penilaian kemudian dianalisis untuk menentukan presentase pada setiap komponen. Sementara itu, data kualitatif terdiri dari kritik serta masukan yang disampaikan oleh para ahli melalui angket penilaian.

a. Validasi Ahli Materi

Evaluasi validitas produk pengembangan buku *pop-up* divalidasikan kepada seseorang yang ahli IPS adalah Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd, selaku Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkecimpung pada bidang IPS. Hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh ahli ini mencakup data berbentuk kuantitatif dan kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Berikut data penilaian oleh ahli materi:

Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket.
1.	Desain				
a	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
b	Media Pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
c	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5	80%	Sangat Layak
d	Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5	80%	Sangat Layak
e	Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	5	5	80%	Sangat Layak
2.	Aspek Keakuratan				
a	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5	5	100%	Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket.
b	Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	4	5	80%	Layak
c	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5	80%	Layak
d	Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	3	5	60%	Cukup Layak
3.	Aspek Kelengkapan Sajian				
a	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	5	80%	
4.	Aspek Konsep Dasar Materi				
c	Kesesuaian materi dengan data terbaru.	5	5	100%	Sangat Layak
5.	Aspek Kesesuaian Sajian Dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik				
a	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	4	5	80%	Layak
b	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	4	5	80%	Layak
c	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	3	5	80%	Cukup Layak
d	Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	4	5	80%	Layak
Jumlah		65	75	86,7%	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagaimana berikut: Presentase kelayakan

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100 \%$$

$$P = 86,7 \%$$

Validitas isi media pembelajaran dinilai dengan skor akhir 86,7%. Sesuai dengan kaidah penilaian skala likert untuk validitas media, maka media “*Pop up book* keberagaman kebudayaan di indonesia” mendapatkan penilaian “Valid”, dengan adanya revisi guna meningkatkan kevalidan isi materi sehingga mampu mencapai penilaian “Sangat Valid”.

2) Data Kualitatif

Berikut data kualitatif dari oleh ahli materi dalam bentuk kritik serta saran.

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Validator Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Sigit Priatmoko, M.Pd	Referensi belum dicantukan harus ditambahkan

b. Validasi Ahli Media

Validasi pada buku *pop-up* yang telah dibuat dinilai terhadap ahli media pembelajaran, Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd., dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Islam UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang. Evaluasi yang dilakukan oleh pakar media ini melibatkan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

1) **Data kuantitatif**

Informasi hasil validasi media pembelajaran berdasarkan angket validator disajikan seperti berikut:

Tabel 4. 5 Penilaian Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket.
1.	Efisiensi Media				
A	Mudah digunakan	4	5	80%	Layak
B	Mudah disimpan	4	5	80%	Layak
C	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	4	5	80%	Layak
D	Kemenarikan pengemasan desain media <i>pop up book</i>	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Keakuratan Media				
A	Desain warna media <i>pop up book</i>	5	5	100%	Sangat Layak
B	Bahasa yang digunakan pada <i>pop up book</i> mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
C	Keseuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	5	5	100%	Sangat Layak
D	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada <i>pop up book</i>	5	5	100%	Sangat Layak
3	Estetika				
A	Keserasian pemilihan warna pada <i>pop up book</i>	4	5	80%	Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket.
B	Keserasian warna tulisan pada <i>pop up book</i>	4	5	80%	Layak
C	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media <i>pop up book</i>	4	5	80%	Layak
D	Ketepatan warna pada <i>pop up book</i>	4	5	80%	Layak
E	Kemenarikan <i>pop up book</i>	4	5	80%	Layak
4	Ketahana Media				
A	Tidak mudah lepas, patah, atau hancur saat digunakan	4	5	80%	Layak
5	Keamanan bagi peserta didik				
A	Memiliki bahan yang aman (tidak berat dan tidak tajam)	4	5	80%	Layak
Jumlsh		65	75	86,7%	

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100 \%$$

$$P = 87 \%$$

Sesuai dengan analisis validasi ahli materi, ditemukan bahwasannya media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan

presentase rata-rata mencapai 87 %, menunjukkan kelayakan yang baik. Aspek-aspek yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP, kecocokan bahasa yang digunakan, ketepatan materi, penunjang materi pembelajaran, pembaruan materi, stimulus keingintahuan, serta kesesuaian soal evaluasi dengan indikator. Oleh karena itu, materi yang dipergunakan pada pengembangan media buku pop-up dapat dianggap layak dan siap untuk di implementasikan.

2) Data kualitatif

Evaluasi, saran serta komentar dari ahli media media menghasilkan data kualitatif. Detail kualitatif yang disampaikan oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Kritik dan saran Validator Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Wiku Aji Sugiri, M.Pd	Barcode pada materi lagu membutuhkan 2x akses sehingga sebaiknya setiap lagu disajikan dengan satu barcode

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Evaluasi validitas produk pengembangan buku pop-up dilakukan oleh seorang yang ahli dalam pembelajaran IPAS adalah Bapak Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd, selaku guru kelas IV yang merupakan guru kels dan guru mata pelajaran IPAS

1) Data Kuantitatif

Informasi hasil validasi media pembelajaran berdasarkan angket validator disajikan seperti berikut:

Tabel 4. 7 Penilaian Validasi Pembelajaran

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	validasi
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum	4	5	80%	valid
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan alur tujuan pembelajaran pada kurikulum	4	5	80%	valid
3.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	5	5	100%	valid
4.	Kesesuaian materi dengan gambar pada media	5	5	100%	sangat valid
5.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis	4	5	80%	sangat valid
6.	terdapat penjelasan dalam setiap materi yang disajikan pada media	4	5	80%	sangat valid
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5	80%	sangat valid
8.	Kebenaran isi materi berpedoman pada aspek keilmuan	5	5	100%	sangat valid
9.	Kelengkapan materi dalam media pop up book terkait keberagaman kebudayaan	5	5	100%	Valid
10.	Materi yang disajikan dalam media mampu meningkatkan minat belajar siswa	4	5	80%	Valid
11.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan materi	5	5	100%	Valid
12.	kesesuaian barcode dengan lagu lagu daerah	4	5	80%	Valid

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	validasi
13.	kesesuaian evaluasi pada media dengan isi materi yang telah disajikan	4	5	80%	Valid
14.	Evaluasi pada media dapat menjadi tolak ukur tingkat pemahaman siswa	4	5	80%	Valid
15.	Isi konten pada materi pop up book dapat menarik perhatian siswa	5	5	100%	Valid
Analisis Kebutuhan		66	75	88%	Sangat valid

2) Analisis data

Rumus berikut digunakan untuk menentukan proporsi isi media pembelajaran yang layak, berdasarkan jumlah skor yang diperoleh ahli pembelajaran pada angket validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100 \%$$

$$P = 88\%$$

Sesuai dengan analisis validasi dari ahli pembelajaran, ditemukan bahwasannya media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata-rata mencapai 88%, menunjukkan kelayakan yang baik. Aspek-aspek yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP, kecocokan bahasa

yang digunakan, ketepatan materi, penunjang materi pembelajaran, pembaruan materi, stimulus keingintahuan, serta kesesuaian soal evaluasi dengan indikator. Oleh karena itu, materi yang dipergunakan pada pengembangan media buku *pop-up* dapat dianggap layak dan siap untuk diimplementasikan.

3) Data Kualitatif

Melalui kritikan serta saran dari validator, ahli pembelajaran mampu memperoleh data kualitatif dari hasil validasi.

Tabel 4. 8 Kritik dan saran Validator Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan saran
Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd	Setiap lembar diusahakan ada lagu yang sesuai dengan daerahnya

Berdasarkan kritik saran yang terdapat pada tabel, sejumlah item masih memerlukan perbaikan, termasuk ukuran dan jenis huruf pada materi pembelajaran yang diperluas. Setelah divalidasi oleh validator pembelajaran, ahli pembelajaran langsung menyetujuinya dan memberikan komentar sesuai dengan rekomendasinya.

2. Data Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran

Siswa merespons “buku *pop-up* kekayaan budaya Indonesia” dari kuesioner yang dibagikan ke siswa dalam uji coba kelompok kecil dan besar memberikan informasi tentang bagaimana perasaan siswa terhadap multimedia pembelajaran "*Pop up book* Kekayaan

Budaya Indonesia".

a. Uji coba kelompok besar

Data dari 8 siswa pada uji coba kelompok kecil terkait kemenarikan materi pembelajaran pada hari Rabu, 16 Oktober 2024, menunjukkan bahwasannya:

Tabel 4. 9 Data respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	Kriteria
1.	Gambar ilustrasi dalam <i>pop-up book</i> mudah untuk dipahami dan sesuai dengan cerita.	48	50	96%	Sangat Menarik
2.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> ini memiliki keunikan dari media pembelajaran sejarah yang lain	50	50	100%	Sangat Menarik
3.	Penggunaan gambar dalam buku menarik untuk pembaca	47	50	94%	Sangat Menarik
4.	Penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami	43	50	86%	Menarik
5.	Materi pembelajaran dalam buku ini mudah seperti yang dibayangkan	45	50	90%	Sangat Menarik
6.	Terdapat penjelasan, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang.	45	50	90%	Sangat Menarik
7.	Ukuran buku mudah digunakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung	44	50	88%	Sangat Menarik
8.	Halaman <i>Pop up book</i> berwarna sangat menarik	47	50	94%	Sangat Menarik
9.	Gambar objek keberagaman budaya dalam buku dapat dilihat dengan jelas	48	50	96%	Sangat Menarik
10.	Pada setiap halaman dalam <i>pop-up book</i> terdapat banyak foto sehingga membantu memudahkan memahami	45	50	90%	Sangat Menarik
11.	Media pembelajaran ini memiliki hal yang menarik untuk di pelajari	48	50	96%	Sangat Menarik
12.	Dengan adanya gambar-gambar dalam <i>pop-up book</i> yang jarang ada didalam buku pelajaran, menarik untuk dibaca	48	50	96%	Sangat Menarik

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	Kriteria
13.	Materi dalam buku selalu menyampaikan pesan-pesan yang dapat di jadikan pelajaran bagi siswa	44	50	88%	Sangat Menarik
14.	Warna yang di gunakan dalam buku ini menarik	45	50	90%	Sangat Menarik
15.	Pembelajaran menggunakan <i>pop-up book</i> ini sangat jelas sehingga memudahkan bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	42	50	84%	Menarik
Analisis Kebutuhan		689	750	92%	Sangat Menarik

Dengan menggunakan rumus berikut ini, maka persentase daya tarik media pembelajaran ditentukan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari angket jawaban siswa tentang kemenarikan media pada uji coba kelompok kecil:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{689}{750} \times 100 \%$$

$$P = 92\%$$

Dalam pengujian kelompok kecil, kemenarikan media pembelajaran mendapat skor "92%," atau "Sangat Menarik." Selain itu, menurut informasi kualitatif yang didapatkan melalui tanggapan siswa pada kuensioner yang diisi. Siswa mengatakan bahwa mereka menikmati media "*Pop up book Kekayaan Budaya Indonesia*" karena menginspirasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang budaya Indonesia. Hasil angket pada uji coba kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap penyempurnaan pengembangan media

pembelajaran sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar.

b. Uji coba kelompok Besar

30 siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar untuk mendapatkan umpan balik terkait kemenarikan media pembelajaran pada Kamis, 29 Oktober 2024, dengan temuan seperti berikut:

Tabel 4. 10 Data respon siswa pada daya tarik media pembelajaran pada uji coba kelompok besar

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	Kriteria
1.	Gambar ilustrasi dalam <i>pop-up book</i> mudah untuk dipahami dan sesuai dengan cerita.	132	140	94%	Sangat Menarik
2.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> ini memiliki keunikan dari media pembelajaran sejarah yang lain	134	140	96%	Sangat Menarik
3.	Penggunaan gambar dalam buku menarik untuk pembaca	130	140	93%	Sangat Menarik
4.	Penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami	122	140	87%	Sangat Menarik
5.	Materi pembelajaran dalam buku ini mudah seperti yang dibayangkan	126	140	90%	Sangat Menarik
6.	Terdapat penjelasan, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang.	121	140	86%	Sangat Menarik
7.	Ukuran buku mudah digunakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung	117	140	84%	Menarik
8.	Halaman <i>Pop up book</i> berwarna sangat menarik	130	140	93%	Sangat Menarik
9.	Gambar objek keberagaman budaya dalam buku dapat dilihat dengan jelas	137	140	98%	Sangat Menarik

No.	pernyataan	X	Xi	(%)	Kriteria
10.	Pada setiap halaman dalam <i>pop-up book</i> terdapat banyak foto sehingga membantu memudahkan memahami	132	140	94%	Sangat Menarik
11.	Media pembelajaran ini memiliki hal yang menarik untuk di pelajari	134	140	96%	Sangat Menarik
12.	Dengan adanya gambar-gambar dalam <i>pop-up book</i> yang jarang ada didalam buku pelajaran, menarik untuk dibaca	135	140	96%	Sangat Menarik
13.	Materi dalam buku selalu menyampaikan pesan-pesan yang dapat di jadikan pelajaran bagi siswa	128	140	91%	Sangat Menarik
14.	Warna yang di gunakan dalam buku ini menarik	135	140	96%	Sangat Menarik
15.	Pembelajaran menggunakan <i>pop-up book</i> ini sangat jelas sehingga memudahkan bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	117	140	84%	Menarik
Analisis Kebutuhan		1930	2100	92%	Sangat Menarik

Dengan menggunakan rumus berikut, persentase kemenarikan media pembelajaran ditentukan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dari angket jawaban siswa pada uji coba kelompok kecil:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1930}{2100} \times 100 \%$$

$$P = 92\%$$

Dalam pengujian kelompok kecil, kemenarikan media pembelajaran mendapat skor "92%," atau "Sangat Menarik."

Selain itu, menurut informasi kualitatif yang diperoleh dari tanggapan siswa terhadap kuesioner, diketahui bahwasannya mereka menikmati media "*Pop up book* Kekayaan Budaya Indonesia" karena menginspirasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang budaya Indonesia.

Hasil dari angket pada percobaan kelompok skala besar ini digunakan menjadi bahan evaluasi perbaikan untuk menyempurnakan pengembangan media.

c. Hasil belajar siswa

Data nilai pretest sebelum penerapan media pembelajaran dan data nilai post-test setelah penerapan media pembelajaran digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa.

Data tersebut ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pre-Test</i>	Hasil <i>Post-Test</i>
1	AZPN	60	80
2	ANAJ	60	90
3	AGCR	70	80
4	AYS	70	60
5	AMA	50	70
6	AM	80	100
7	DAR	40	60
8	DAF	40	80
9	FQ	50	80
10	HCF	80	100
11	HLD	70	80
12	HLA	80	90
13	HKA	60	80
14	HCN	50	90
15	MHP	60	90

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pre-Test</i>	Hasil <i>Post-Test</i>
16	MANF	40	70
17	MARC	50	80
18	MAN	30	60
19	MNR	70	70
20	MRAF	70	80
21	MSA	60	80
22	MAM	40	60
23	MKI	80	100
24	NSKN	70	80
25	NRF	80	90
26	NPS	80	90
27	RAPN	70	90
28	SAZ	80	100
29	AAA	70	80
30	AHP	50	70
31	FU	80	100
32	KNB	50	70
33	SA	70	90
34	WS	60	90
35	AN	60	80
36	AK	70	80
37	FAMH	40	60
38	CS	50	90
Jumlah		2340	3110
Rata-rata		62	82

Tabel diatas, menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran, skor rata-rata siswayaitu 62. Sebaliknya, skor rata-rata siswa setelah pemanfaatan media meningkat menjadi 81.

Pada hasil ini menunjukkan dengan penggunaan *Pop up book* sebagai alat bantu pengajaran kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar sains kelas IV. Langkah selanjutnya adalah menguji data dengan uji N-gain, dengan temuan:

Tabel 4. 12 Hasil N-Gain

Nama siswa	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test	N-gain score	Kriteria
AZPN	60	80	0,5	Sedang
ANAJ	60	90	0,75	Tinggi
AGCR	70	80	0,3	Sedang
AYS	70	80	0,3	Sedang
AMA	50	70	0,4	Sedang
AM	80	100	0,4	Sedang
DAR	40	60	0,3	Sedang
DAF	40	80	0,67	Sedang
FQ	50	80	0,6	Sedang
HCF	80	100	1	Tinggi
HLD	70	80	0,3	Sedang
HLA	80	90	0,5	Sedang
HKA	60	80	0,5	Sedang
HCN	50	90	0,8	Tinggi
MHP	60	90	0,75	Tinggi
MANF	40	70	0,5	Tinggi
MARC	50	80	0,6	Sedang
MAN	30	60	0,43	Sedang
MNR	70	70	0,5	Sedang
MRAF	70	80	0,33	Sedang
MSA	60	80	0,5	Sedang
MAM	40	60	0,3	Sedang
MKI	80	100	1	Tinggi
NSKN	70	80	0,3	Sedang
NRF	80	90	0,5	Sedang
NPS	80	90	0,5	Sedang
RAPN	70	90	0,6	Sedang
SAZ	80	100	1	Tinggi
AAA	70	80	0,3	Sedang
AHP	50	70	0,4	Sedang
FU	80	100	1	Tinggi
KNB	50	70	0,4	Sedang
SA	70	90	0,67	Sedang
WS	60	90	0,75	Tinggi
AN	60	80	0,5	Sedang
AK	70	80	0,3	Sedang
FAH	40	60	0,3	Sedang
CS	50	90	0,8	Sedang
Jumlah	2340	3070		
Rata-rata	62	81	0,55	Sedang

Berdasarkan tabel menunjukkan rata-rata hasil *pretest* yaitu 62 dan rata-rata hasil *post-test* meningkat menjadi 82. Langkah berikutnya data dianalisis menggunakan analisis N-Gain dan didapatkan skor sebesar 0,55 yang berarti hasil belajar mengalami peningkatan dengan kategori “Sedang”. Dengan peningkatan nilai sebanyak 2,6%. Oleh karena itu, terlihat jelas hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan berdasarkan hasil sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran “*Pop up book* Kekayaan Budaya Indonesia”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran “*Pop up book* Kekayaan Budaya Indonesia” dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Kekayaan Budaya Indonesia

Media pembelajaran adalah materi penunjang yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar. Sehingga, pemilihan media interaktif adalah pilihan terbaik untuk digunakan selama proses pembelajaran. Materi pendidikan interaktif bersifat komunikatif atau dua arah.⁴²

Untuk membantu tujuan pembelajaran siswa serta dan meningkatkan hasil belajar diambil keputusan untuk mengembangkan media pembelajaran “*Pop up Book Kekayaan Budaya Indonesia*”. Dari penelitian dinyatakan bahwa *pop up book* merupakan sebuah jenis buku dengan struktur dan model yang dirancang sedemikian rupa sehingga buku akan berpenampilan unik dengan wujud 3D yang dapat timbul dan bergerak ketika halamannya dibuka. Pengembangan media pembelajaran “*Pop up Book Kekayaan Budaya Indonesia*” didasarkan oleh permasalahan yang ada pada kelas IV MI Almaarif Singosari, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya untuk materi keberagaman budaya.

Pilihan mengembangkan media *pop up book* bertujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan minat belajar mereka,

⁴² Muhammad Walid dkk., “Development of Advanced Micro Devices Media to Enhance Student Concept Understanding in Thematic Learning,” *Journal of Physics: Conference Series* 1175 (Maret 2019): 012176.

serta meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.⁴³

Terdapat satu faktor yang sangat mempengaruhi dalam keberhasilan suatu pembelajaran adalah model penyajian materi. Guru harus memerhatikan dengan seksama model penyajian agar pembelajaran menjadi menarik, dinamis, dan mudah dipahami siswa, sehingga berdampak baik untuk pelajaran.⁴⁴ Media pembelajaran *Pop Up Book* memiliki pendekatan penyajian konten yang menarik dan menghibur untuk mencegah terjadinya tekanan psikologis dan kebosanan pada pelajaran.

Pengembangan media *Pop Up Book* didesain *canva* serta menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Pembuatan media tersebut memakan waktu kurang lebih 3 bulan, meliputi penyiapan konsep, menyiapkan kertas untuk bahan dasar *Pop Up Book*, menyiapkan bentuk elemen gambar, elemen buku kecil, dan barcode.⁴⁵

Keunggulan media pembelajaran ini yaitu bisa digunakan secara berkelompok, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan berdiskusi bersama maupun dengan kelompok lain. Dengan demikian, media pembelajaran *Pop Up Book* tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa, namun secara tidak langsung juga

⁴³ Rahman, Dewi, dan Nurhasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram."

⁴⁴ Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, Dan Eli Hermawati, "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, No. 1 (30 Mei 2020).

⁴⁵ Y. D. Safriti, "Development Of Pop-Up Book Learning Media Based On Canva For Ipas Class Iv Sd Negeri 01 Sampiran." 11(2) (T.T.): 398–405.

melatih komunikasi, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan bekerjasama ketika menggunakan media pembelajaran ini secara bersama.⁴⁶

Kelemahan media pembelajaran ini yaitu hanya mencakup satu topik: keberagaman budaya Indonesia. Sehingga, sumber belajar ini tidak dapat digunakan untuk materi lain.

Dari kekurangan yang telah disebutkan, peneliti berharap kedepannya produk tersebut dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi. Pengembangan *Pop Up Book* Kekayaan Budaya Indonesia untuk menunjang hasil belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Dilihat dari penerapan *Pop Up Book* di kelas, pengembangan media ini bisa membuat siswa antusias serta bersemangat pada pembelajaran. Maka dari itu, pengembangan *Pop Up Book* ini sejalan dengan tujuan fungsional yaitu daya tarik, keefektifan, dan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran di SD/MI.

Dalam teori Borg and Gall, prosedur pengembangan memiliki 10 tahap, akan tetapi dikarenakan kurangnya waktu dan biaya, peneliti hanya menggunakan 7 tahap.⁴⁷ Langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah awal, peneliti memulai pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan siswa kelas IV MI. Peneliti

⁴⁶ Angelia Sukma Dan Dea Mustika, "Pengembangan Media Pop Up Book IPA Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar" Vol. 13 No. 3 Agustus 2024 (2024).

⁴⁷ risal, hakim, dan abdullah, *metode penelitian dan pengembangan*.

memperoleh informasi dengan melakukan pengamatan pra-lapangan berupa pemberian soal pretest dan tanya jawab dengan guru MI kelas IV. Untuk mendukung penelitiannya, peneliti melakukan literature review sebagai dasar penelitian dan pengembangan.

Tahap ini peneliti telah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang terdapat di pelajaran IPAS materi pada bab 6 yaitu "Indonesiaku Kaya Budaya" subtema 2 "Kekayaan Budaya Indonesia".

2. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap setelah informasi awal dikumpulkan. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan perancangan produk awal pengembangan media pembelajaran. Tahap ini peneliti mempersiapkan alat serta bahan guna membuat *Pop Up Book*. Diantaranya *Buku pop up* dan kode QR yang berisi lagu daerah dan nasional, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia, serta profil pengembang.

3. Pengembangan Format Awal

Ditahap ini, peneliti membuat media berupa lembaran kertas Art Paper ukuran A2 yang ditekuk menjadi dua. Kemudian setiap punggung kertas ditempelkan dengan kertas selanjutnya.

4. Uji Coba Awal dan Validasi Produk

Percobaan pendahuluan ini, peneliti menguji hasil awal pengembangan produk, menyebarkan angket, dan mengembangkan produk dengan ahli yang memahami materi serta desain yang dapat digunakan untuk revisi produk.

5. Revisi Produk

Langkah ini peneliti menggunakan hasil uji validator berdasarkan informasi dari kuesioner untuk merevisi produk. Pada hal ini yang menjadi pemeriksa ialah ahli materi, ahli desain, juga ahli pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap ini dilaksanakan secara besar-besaran, yaitu di sekolah untuk siswa kelas IV sesuai yang ditetapkan. Angket yang dibagikan, diperluaskan lagi kepada siswa dan dilakukan evaluasi *post test*. Kata-kata pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa diubah untuk lebih sederhana, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menjawab kuesioner yang telah diberikan.

7. Revisi Produk Akhir

Pada akhir tahap ini, peneliti menyelesaikan produk yang dikembangkan setelah dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk memperbaiki media pembelajaran agar terlihat bagus dan dapat digunakan sesuai tujuan yang diharapkan. Pada titik ini, para peneliti melakukan revisi akhir. Namun menurut angket yang telah dibagikan kepada validator dan siswa, hasil dari angket

mendapatkan kualifikasi "sangat valid", sehingga peneliti tidak melakukan revisi lagi.

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data peneliti mampu mengetahui bahwasannya hasil belajar siswa yang rendah dengan rata-rata 61,8. Selain itu, peneliti juga mengetahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran dikarenakan banyaknya tugas guru, sehingga siswa menjadi jenuh karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran.

Peneliti mulai menyusun ide media pembelajaran yang akan digunakan di tahap perencanaan. Hal ini meliputi perancangan bahan ajar dan pengemasan buku, serta cara memanfaatkan media pembelajaran dan alat serta bahan yang digunakan dalam pembuatannya.

Sementara itu, peneliti mulai memproduksi materi di tahap pengembangan awal. Mencetak desain-desain yang telah dibuat, menempelkan pada media, dan berkonsultasi pada berbagai pihak guna memperoleh kritik dan saran.

Setelah mengembangkan format produk awal, peneliti memvalidasi media pembelajaran guna mengetahui kevalidan media pembelajaran sebelum diterapkan pada siswa. Pada tahap ini, peneliti menghubungi dosen yang berkompeten untuk menjadi validator.

Adanya tahap revisi produk guna menjadikan media pembelajaran lebih bagus dan valid lagi. Hal ini dilakukan karena pada validasi pertama, media pembelajaran tersebut memiliki beberapa catatan dari validator, seperti penambahan daftar isi dan peletakan barcode lagu di setiap halaman atau setiap provinsi yang tercantum.

Uji coba lapangan menjadi tahap selanjutnya, dengan 2 sesi yaitu 10 siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil pada sesi pertama. Hal ini dilakukan guna mengetahui keefektifitasan dan kemenarikan media sebelum diterapkan pada kelompok besar.⁴⁸

Uji coba kelompok besar dengan siswa kelas 4 menjadi langkah berikutnya yang dilakukan. Pada tahap ini, seluruh siswa mengisi angket kemenarikan media pembelajaran. Uji kemenarikan media dalam uji coba kelompok besar, memperlihatkan bahwasannya 92% siswa menganggap media pembelajaran sangat menarik.

Tahap terakhir yaitu revisi produk akhir. Namun dikarenakan angket yang telah diberikan pada validator telah mendapat kualifikasi sangat valid, dan juga angket kemenarikan siswa telah mendapat kualifikasi sangat menarik, peneliti tidak melakukan revisi produk akhir.

⁴⁸ Taza Nur Utami, Agus Jatmiko, dan Suherman Suherman, "Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) pada Materi Segiempat," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (31 Mei 2018): 165

B. Kemenarikan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Hasil analisis daya tarik *Pop Up Book* Kekayaan Budaya Indonesia sesuai dengan temuan analisis dari angket kemenarikan media dan telah diisi semua siswa kelas IV MI Almaarif 02 Singosari. Adapun hasil yang didapatkan sebesar 92%, yang mengindikasikan bahwasannya materi pembelajaran *Pop Up Book* dinilai “sangat menarik”. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *Pop Up Book* mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Sebanyak 92% siswa menganggap media ini sangat menarik. Hal ini mendukung temuan sebelumnya bahwa *Pop Up Book* mampu meningkatkan minat siswa dan partisipasi aktif dalam memahami topik pelajaran.⁴⁹

Berikut ini pemaparan dari angket kemenarikan media yang sudah diberikan pada siswa:

1. Siswa mengutarakan bahwa gambar ilustrasi dalam *pop-up book* mudah dipahami dan sesuai dengan cerita, sesuai dengan presentase pernyataan sebesar 94%.
2. Siswa mengutarakan bahwa media pembelajaran *pop-up book* ini mempunyai keunikan daripada media lainnya, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 96%.

⁴⁹ Nurfaizah, Maksum, dan Wardhani, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD.”

3. Siswa mengutarakan bahwa Penggunaan gambar dalam buku menarik untuk pembaca, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 93%.
4. Siswa mengutarakan bahwa Penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 87%.
5. Siswa mengutarakan bahwa Materi pembelajaran dalam buku ini mudah seperti yang dibayangkan, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 90%.
6. Siswa mengutarakan bahwa Terdapat penjelasan, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 86%.
7. Siswa mengutarakan bahwa Ukuran buku mudah digunakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 84%.
8. Siswa mengutarakan bahwa Halaman Pop up book berwarna sangat menarik, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 93%.
9. Siswa mengutarakan bahwa Gambar objek keberagaman budaya dalam buku dapat dilihat dengan jelas, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 98%.
10. Siswa mengutarakan bahwa Pada setiap halaman dalam pop-up book terdapat banyak foto sehingga membantu memudahkan

memahami, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 94%.

11. Siswa mengutarakan bahwa media pembelajaran ini mempunyai hal untuk di pelajari, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 96%.

12. Siswa mengutarakan bahwa Dengan adanya gambar-gambar dalam pop-up book yang jarang ada didalam buku pelajaran, menarik untuk dibaca, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 96%.

13. Siswa mengutarakan bahwa Materi dalam buku selalu menyampaikan, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 91%.

14. Siswa mengutarakan bahwa Warna yang di gunakan dalam buku ini menarik, seperti yang dikemukakan dari hasil presentase sebesar 96%.

15. Siswa mengutarakan bahwa Pembelajaran menggunakan pop-up book ini sangat jelas sehingga memudahkan siswa untuk fokus, seperti yang terlihat dari hasil persentase 84%.

Dengan menggunakan rumus yang dipilih peneliti, maka ditentukanlah angket kemenarikan total media pembelajaran. Hasil survei daya tarik media secara keseluruhan mencapai 92% dengan kategori sangat menarik.

C. Keberhasilan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada hakikatnya, penelitian pengembangan ini disusun untuk siswa kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari dengan harapan siswa lebih paham materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya, terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil belajar merupakan perubahan pada hasil pencapaian siswa setelah melakukan suatu proses belajar. Tujuan akhir pembelajaran adalah mencapai hasil belajar. Salah satu faktor memiliki hasil belajar yang baik ialah interaksi guru dan siswa yang juga baik.

Hendaknya guru menciptakan model pembelajaran yang mendorong siswa menjadi pembelajar aktif. Guru perlu membuat model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut guna mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran dan peningkatan dalam pemahaman siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk mengoptimalkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui media pembelajaran, siswa dapat memahami sikap, prinsip, konsep, dan keterampilan dalam proses pembelajaran dari yang abstrak hingga yang konkret.⁵⁰

Setelah terlaksana validasi produk media pembelajaran *Pop Up*

⁵⁰ Fitriani, Fauzy, dan Jaya, "Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019."

Book pada materi kekayaan budaya Indonesia, peneliti menguji kelayakan produk dengan uji coba pada subjek yaitu siswa kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali pengujian, yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 28 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal siswa.

Langkah selanjutnya ialah menerapkan pengembangan media pembelajaran *Pop up book* kekayaan budaya Indonesia, dilanjutkan dengan pemberian soal *posttest*. Pada soal *posttest* rata-rata nilai siswa sebesar 82. Dengan membandingkan rata-rata yang didapat siswa dalam *pretest* dan *posttest*, maka produk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Dilihat dari kemampuan belajar siswa yang meningkat pada hasil belajar, maka pengembangan produk telah sesuai dengan tujuan awal pembuatan media pembelajaran.

BAB VI PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop up book* pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV di MI Almaarif 02 singosari yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa:

1. Pada umumnya pembelajaran IPS hanya tersampaikan sebatas mengingat fakta-fakta yang umum diketahui saja, tidak sampai melibatkan siswa dalam memahami realitas yang terjadi pada lingkungan sosial. Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS sangat membosankan. Seperti yang didapatkan melalui wawancara guru kelas IV MI Almaarif 02 didapatkan hasil nilai siswa cenderung kurang dikarenakan siswa mudah bosan dan tidak ada media penunjang. Berdasarkan perkembangan kognitif yang disampaikan oleh Jean Piaget dinyatakan bahwa pada siswa kelas IV atau rentan anak usia 7-11 tahun merupakan perkembangan kognitif anak pada tahap operasional konkrit atau perkembangan kognitif anak yang cenderung berpikir logis pada objek nyata. Pemilihan pop up book merupakan pilihan yang tepat dikarenakan pop up book dapat menunjukkan gambaryang nyata dan dengan warna yang menarik.
2. Pengembangan media ini menggunakan model Borg and Gall yang terdapat 10 tahapan namun peneliti memangkasnya menjadi 7 tahapan dikarenakan pada tahap revisi operasional sudah tidak memiliki revisi

dari validasi. Pada uji lapangan operasional tidak dilakukan dikarenakan pada hasil uji lapangan sebelumnya sudah menunjukkan hasil yang valid dan dicari. Pada langkah terakhir desiminasasi tidak dilakukan karena pada penelitian ini peneliti baru melakukan pengembangan untuk penelitian saja ., sesuai penyajian materi, bahasa, warna, komponen, bentuk pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dan analisis data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, angket, dan Tes (*Pre-test* dan *post-test*) serta perhitungan akhir *N-Gain*.

3. Pengembangan media menggunakan 3 orang ahli dalam kegiatan validasinya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Persentase kelayakan dari media pembelajaran ini mendapat 87% pada ahli materi, 87% pada ahli media, 88% pada ahli pembelajaran. Berdasarkan angket kemenarikan yang sebarakan ke siswa, hasil survei daya tarik media secara keseluruhan mencapai 92% (kategori sangat menarik). *Pop up book* kekayaan budaya Indonesia dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mapel IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di MI Almaarif 02 Singosari, dengan hasil rata-rata *pretest* 62 dan hasil rata-rata *post-test* 82, yang memperlihatkan selisih 20 poin. Dan hasil *N-Gain* sebanyak 0,55 atau dapat disebutkan dengan kenaikan nilai sebanyak 2,6%. Yang artinya pengembangan media *Pop Up Book* kekayaan budaya Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mapel IPAS.

B. SARAN

Sesuai temuan penelitian, diajukan beberapa saran, diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* kekayaan budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media untuk mapel IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
2. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat mengembangkan produk media pembelajaran *Pop up book* kekayaan budaya Indonesia dengan lebih baik dan lebih kreatif lagi disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan juga bukan hanya mengukur hasil belajar tetapi juga dapat mengukur tingkatan belajar lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Muhammad. "Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Grazie Aerial Sky Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Repository.Upi.Edu*, 2017.
- Allutfia, Fadila Ti, Dan Maryanti Setyaningsih. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv" 14, No. Vol.14 No2 (2023).
- Andreani, Delina, Dan Ganes Gunansyah. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka" 11 (2023).
- Arip, Malfia, Dan Hijrawatil Aswat. "Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (23 April 2021): 261–68. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329>.
- Budiyono, Saputro. *Manajemen Penelitian Dan Pengembangan*. 1 Ed. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017. www.aswajapressindo.co.id.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, No. 2 (2023).
- Fitriani, Dewi, Taty Fauzy, Dan Melinda Jaya. "Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Cerita Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019." *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 1 (16 Juni 2020): 15–26. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," T.T.
- Kemenag, Qur'an. "Lajnah Pentashihah Mushaf Al-Qur'an." *Lpmq*, 2022. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran," T.T.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal Of Primary Education* 3, No. 1 (30 Juni 2019): 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget" 6, No. 1 (2013).
- Nandar, Ade, Enoch, Dan Fitroh Hayati. "Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai 'Ahlu Dzikri' Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan." *Bandung*

Conference Series: Islamic Education 2, No. 1 (28 Januari 2022).
<https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>.

Ningtyas, Tri Rachma Zakiya. “Pengembangan Pembelajaran Ips Mi Berbasis Model Prolem Based Learning Dan Berorientasi Kekinian,” T.T.

Nur, Aini. “Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2023,” 2023.

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: Cv Jejak, 2021.

Nurfaizah, Nadia, Arifin Maksum, Dan Prayuningtyas Angger Wardhani. “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sd.” *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, No. 2 (20 November 2021): 122–32.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Rahman, Nafilah, Nurul Dewi, Dan Nurhasanah. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sdn 15 Mataram.” *2022-10-06 7*, No. Vol. 7 No. 3c (2022): September (2022).
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.

Rahmawati, Diyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Sdlb Tunarungu Kelas Iv” 07, No. Vol 7 No 2 Tahun 2018 (2018).

Risal, Zef, Rachman Hakim, Dan Aminol Abdullah. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Penelitian*. Malang: Literasi Nusantara, 2022.

Rohmah, Naelur, Dan Muhammad Busyro Karim. “Profil Minat Baca Siswa Sma Atau Sederajat Di Kabupaten Bangkalan” Vol. 6, No. 2, No. Vol. 6, No. 2, Desember 2022, Hal 144-155 (Desember 2022): Hal 144-155.

Safriti, Y. D. “Development Of Pop-Up Book Learning Media Based On Canva For Ipas Class Iv Sd Negeri 01 Sampiran.” 11(2) (T.T.): 398–405.

Sahuni, Sahuni, Iffah Budiningsih, Dan Lisna Marwani P. “Interaction Of Learning Media With Learning Interest In Arabic Learning

- Outcomes.” *Akademika* 9, No. 02 (30 November 2020): 43–52.
<https://doi.org/10.34005/Akademika.V9i02.871>.
- Siregar, Annisarti, Dan Rahmah Elva. “Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar” 5, No. Vol. 5, No. 1, September 2016, Seri A (2016).
- Solichah, Luli Anies, Dan Neni Mariana. “Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon.” *Jpgsd* Volume 06, No. Volume 06 Nomor 09 Tahun 2018, 1537-1547 (2018).
- Sugiyono, Dr. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,” 2013.
- Suharni, Leli Tuti, Dan Farida Fachrudin. “Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar” 3, No. 3 (2019).
- Sukanti, Sukanti. “Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 9, No. 1 (1 Juni 2011).
<https://doi.org/10.21831/jpai.V9i1.960>.
- Sukma, Angelia, Dan Dea Mustika. “Pengembangan Media Pop Up Book Ipa Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar” Vol. 13 No. 3 Agustus 2024 (2024). <https://jurnaldidaktika.org/contents>.
- Sundari, Nina. “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, No. 1 (1 Agustus 2016). <https://doi.org/10.17509/Eh.V5i1.2836>.
- Suparman, Ira Wulandari, Marlina Eliyanti, Dan Eli Hermawati. “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, No. 1 (30 Mei 2020). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.V7i1.2860>.
- Tulasi, Dominikus Tulasi. “Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis.” *Humaniora* 1, No. Vol.1 No.2 (Oktober 2010): 359–71.
- Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Dan Nur Hayati. “Formulasi Pendidikan Islam Dalam Q.S Ali Imran Ayat 110.” *Aqidah-Ta : Jurnal Ilmu Aqidah* 3, No. 2 (13 Desember 2017): 149–57.
<https://doi.org/10.24252/Aqidahta.V3i2.4532>.
- Utami, Taza Nur, Agus Jatmiko, Dan Suherman Suherman. “Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (Stem) Pada Materi Segiempat.”

Desimal: Jurnal Matematika 1, No. 2 (31 Mei 2018): 165.
<https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2388>.

- Uyun, Fitratul. “Penerapan Salat Dhuha Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Malang: Tinjauan Karakter Moral Thomas Lickona” 15, No. 02 (2023).
- Walid, Muhammad, A. Musthofa Malik, Ahmad Arifuddin, Fitratul Uyun, Dan Busro Busro. “Development Of Advanced Micro Devices Media To Enhance Student Concept Understanding In Thematic Learning.” *Journal Of Physics: Conference Series* 1175 (Maret 2019): 012176.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012176>.
- Weni Dwi Harini. “Pengembangan Leaflet Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Materi Hidrosfer Berbasis 3d Pop-Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 01 Pujon,” Skripsi 2016.
- Yusuf, Gama Ghazali. “Hubungan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan” 4, No. Vol. 4, No. 2 (2017).

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin survey sekolah (pra-lapangan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1817/Un.03.1/TL.00.1/09/2023 26 September 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : IzinSurvey

Kepada

Yth. Kepala MI Almaarif 02 Singosari

di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024
Judul Proposal : Pengembangan Media Pop Up Book pada Materi Kerajaan Hindu Budha untuk Meningkatkan Capaian Pembelajaran Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 3405/Un.03.1/TL.00.1/10/2024 23 Oktober 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Almaarif 02 Singosari
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Almaarif 02 Singosari
Lama Penelitian : Oktober 2024 sampai dengan Desember 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Izin Validasi Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1584/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

23 Oktober 2024

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book
Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk
Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI
Almaarif 02 Singosari.
Dosen Pembimbing : Fitratul Uyun, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Instrumen Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA POP-UP BOOK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Almaarif 02 Singosari

Peneliti : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah

Ahli Media : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Tanggal : 18 Oktober 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *pop-up book* tentang materi pada mata pelajaran IPAS yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	1. Mudah digunakan		✓			
	2. Mudah disimpan		✓			
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus		✓			
	4. Kemenarikan pengemasan desain media <i>Pop Up Book</i>	✓				
Keakuratan media	5. Desain warna media <i>Pop Up Book</i>	✓				
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami	✓				
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	✓				
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan penyetikan pada <i>Pop Up Book</i>	✓				
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada <i>Pop Up Book</i>		✓			
	10. Keserasian warna tulisan pada <i>Pop Up Book</i>		✓			
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media <i>pop-up book</i>		✓			
	12. Ketepatan warna pada <i>pop-up book</i>		✓			
	13. Kemenarikan <i>pop-up book</i>		✓			

Ketahanan media	14. Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan		✓			
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)		✓			
Total Keseluruhan						

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Barcode pada materi Layar membutuhkan 2x akses	Sebaiknya setiap Layar di berikan 99 Smp barcode

C. Komentar/Saran

Media sangat di uji coba dengan pendampingan yang ter sistematis. supaya tujuan pembelajaran benar - benar tercapai.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang,
Ahli Media

Wiku Aji Sugiri
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

Lampiran 5 Surat Izin Validasi Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-1584/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

23 Oktober 2024

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book
Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk
Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI
Almaarif 02 Singosari.
Dosen Pembimbing : Fitratul Uyun, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Instrumen Validasi Materi

V

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Almaarif 02 Singosari

Peneliti : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah

Ahli Materi : Sigit Priatmoko, M.Pd

Tanggal : 18 Oktober 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan materi pembelajaran tentang keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolomangka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	4. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	5. Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	✓				
Aspek Keakuratan	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	✓				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir		✓			
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
	9. Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)			✓		
Aspek Kelengkapan Sajian	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	✓				

Aspek Konsep Dasar Materi	11. Kesesuaian materi dengan data terbaru.		✓			
Aspek Kesesuaian Sajian Dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik	12. Mendorong rasa keingintahuan peserta didik		✓			
	13. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik		✓			
	14. Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri			✓		
	15. Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok		✓			

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Referensi belum ditambahkan	1. Perlu ditambahkan

C. Komentar/Saran

Perlu perbaikan, jika memungkinkan

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang,
Ahli Materi



Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 199102112019031008

Lampiran 7 Lampiran Validasi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Almaarif 02 Singosari

Peneliti : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah

Ahli Materi : Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd

Tanggal : 31 Oktober 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan penggunaan media pembelajaran tentang keragaman budaya di Indonesia yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolomangka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum				✓	
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan Alur tujuan pembelajaran pada kurikulum				✓	
3.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan gambar pada media					✓
5.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis					✓
6.	Terdapat penjelasan dalam setiap materi yang disajikan pada media				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
8.	Kebenaran isi materi berpedoman pada aspek keilmuan				✓	
9.	Kelengkapan materi dalam dalam media <i>Pop Up Book</i> terkait keberagaman kebudayaan.					✓
10.	Materi yang disajikan dalam media mampu meningkatkan minat belajar siswa					✓
11.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan materi				✓	
12.	Kesesuaian barcode dengan lagu-lagu daerah					✓

13.	Kesesuaian evaluasi pada media dengan isi materi yang telah disajikan				✓	
14.	Evaluasi pada media dapat menjadi tolak ukur tingkat pemahaman siswa				✓	
15.	Isi konten pada Media <i>Pop-Up Book</i> dapat menarik perhatian siswa.					✓

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		1. setiap lembar di usahakan ada lagu yang sesuai dengan daerahnya.

C. Komentar/Saran

Lebih semangat lagi dalam mengajar para peserta didik.
 Lebih sabar lagi dan yang terpenting jangan lupa senyum.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ④ Layak untuk diuji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Malang,

Ahli Pembelajaran



Badrus Anadzan Salam Al Idrus, S.Pd

Lampiran 8 Angket Kemenarikan Media

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK PADA
MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN CAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI
ALMAARIF 02 SINGOSARI)**

Identitas Siswa

Nama : Fotih
Kelas : 4B
Sekolah : MI ALMAARIF 02
Hari, Tanggal :

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini untuk diisi oleh siswa.
Penilaian ini digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran pop-up book
2. Hasil penilaian ini akan digunakan untuk merevisi atau menyempurnakan media pembelajaran pop-up book yang telah dikembangkan sehingga menjadi lebih baik.
3. Penilaian terdiri dari beberapa komponen yang telah disediakan dalam tabel.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

Kriteria	Kode	Skor
Jika sangat setuju	SS	5
Jika setuju	ST	4
Jika ragu-ragu	RG	3
Jika tidak setuju	TS	2
Jika sangat tidak setuju	STS	1

5. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, diucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Gambar ilustrasi dalam <i>pop-up book</i> mudah untuk dipahami dan sesuai dengan cerita.	✓				
2.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> ini memiliki keunikan dari media pembelajaran sejarah yang lain	✓				
3.	Penggunaan warna dalam buku menarik untuk pembaca	✓				
4.	Penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami		✓			
5.	Materi pembelajaran dalam buku ini mudah seperti yang dibayangkan		✓			
6.	Terdapat penjelasan, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang.	✓				
7.	Ukuran buku mudah digunakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung			✓		
8.	Halaman <i>Pop up book</i> berwarna sangat menarik	✓				
9.	Gambar objek keberagaman budaya dalam buku dapat dilihat dengan jelas	✓				
10.	Pada setiap halaman dalam <i>pop-up book</i> terdapat banyak foto sehingga membantu memudahkan memahami	✓				
11.	Media pembelajaran ini memiliki hal yang menarik untuk di pelajari	✓				
12.	Dengan adanya gambar-gambar dalam <i>pop-up book</i> yang jarang ada didalam buku pelajaran, menarik untuk dibaca		✓			
13.	Materi dalam buku selalu menyampaikan pesan-pesan yang dapat di jadikan pelajaran bagi siswa		✓			
14.	Warna yang di gunakan dalam buku ini menarik	✓				
15.	Pembelajaran menggunakan <i>pop-up book</i> ini sangat jelas sehingga memudahkan bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya		✓			

Kritik: Penjelasan yang sari dan kurang dalam

Saran: ditambahkan materi penjelasan

Malang,.....

Siswa 
Fatih

Lampiran 9 Sampel Hasil Pre-test

Nama: <u>shaza Abi Intus</u>
Kelas: <u>4B</u>

80

Tanggal: <u>29-10-2024</u>
Nilai: _____

PRE-TEST Keberagaman Budaya

Berilah Tanda Silang Pada Huruf a, b, c Atau d Pada Jawaban Yang Paling Benar.

1. Apa yang dimaksud Bineka Tunggal Ika?
 - a. Berbeda-beda akan terpisah.
 - b. Berbeda-beda tetapi tetap satu.
 - c. Berbeda-beda tidak bisa bersatu.
 - d. Berbeda-beda akan disamakan.
2. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Kebudayaan yang sama di setiap daerah.
 - b. Perbedaan budaya yang ada di satu daerah.
 - c. Perbedaan budaya yang ada di Indonesia.
 - d. Kebudayaan yang sama di seluruh dunia.
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah...
 - a. Hanya ada satu jenis makanan.
 - b. Semua orang menggunakan bahasa yang sama.
 - c. Berbagai suku dan adat istiadat yang berbeda.
 - d. Baju adat hanya satu model.
4. Suku terbesar yang tinggal di propinsi Kalimantan Tengah adalah
 - a. Suku Jawa
 - b. Suku Minahasa
 - c. Suku Betawi
 - d. Suku Dayak
5. Perhatikan gambar di samping!
Tradisi Membakar Batu merupakan salah satu tradisi di propinsi

 - a. Papua
 - b. NTB
 - c. Bali
 - d. NTT
6. Tradisi kesenian yang pertunjukan menggunakan boneka dinamakan?
 - a. Bantengan
 - b. Balogo
 - c. Tari Merak
 - d. Wayang Golek
7. Perhatikan gambar di samping!
Rumah adat seperti gambar di samping berasal dari daerah ...

 - a. Aceh
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Sulawesi selatan
8. Yang bukan termasuk tarian di propinsi Bali adalah
 - a. Tari Kecak
 - b. Tari Wirayudha
 - c. Tari kuda lumping
 - d. Tari Margapati
9. Jika kita pergi ke wilayah Jawa Barat, kita akan menemukan makanan khas di sana, yaitu...
 - a. Nasi Gudeg
 - b. Seblak
 - c. Rawon
 - d. Babi Guling
10. Contoh menghargai keberagaman di lingkungan masyarakat adalah
 - a. Menghina orang yang berbeda agama.
 - b. Mengucilkan teman yang warna kulit berbeda.
 - c. Mengolok-ngolok asal-usul suku teman.
 - d. Menyanyikan lagu daerah bersama teman-teman.



Lampiran 10 Sampel Hasil Post-test

Nama: SheZA Abidatus Z.
Kelas: tb

100

Tanggal: 29-10-2024
Nilai: _____

POST-TEST Keberagaman Budaya

Berilah Tanda Silang Pada Huruf a, b, c Atau d Pada Jawaban Yang Paling Benar.

1. Apa yang dimaksud Bineka Tunggal Ika?
 - a. Berbeda-beda akan terpisah.
 - b. Berbeda-beda tetapi tetap satu.
 - c. Berbeda-beda tidak bisa bersatu.
 - d. Berbeda-beda akan disamakan.
2. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya di Indonesia?
 - a. Kebudayaan yang sama di setiap daerah.
 - b. Perbedaan budaya yang ada di satu daerah.
 - c. Perbedaan budaya yang ada di Indonesia.
 - d. Kebudayaan yang sama di seluruh dunia.
3. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah...
 - a. Hanya ada satu jenis makanan.
 - b. Semua orang menggunakan bahasa yang sama.
 - c. Berbagai suku dan adat istiadat yang berbeda.
 - d. Baju adat hanya satu model.
4. Suku terbesar yang tinggal di propinsi Kalimantan Tengah adalah
 - a. Suku Jawa
 - b. Suku Minahasa
 - c. Suku Betawi
 - d. Suku Dayak
5. Perhatikan gambar di samping! Tradisi Membakar Batu merupakan salah satu tradisi di propinsi
 - a. Papua
 - b. NTB
 - c. Bali
 - d. NTT
6. Tradisi kesenian yang pertunjukan menggunakan boneka dinamakan?
 - a. Bantengan
 - b. Balogo
 - c. Tari Merak
 - d. Wayang Golek
7. Perhatikan gambar di samping! Rumah adat seperti gambar di samping berasal dari daerah ...
 - a. Aceh
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Sulawesi selatan
8. Yang bukan termasuk tari di propinsi Bali adalah
 - a. Tari Kecak
 - b. Tari Wirayudha
 - c. Tari kuda lumping
 - d. Tari Margapati
9. Jika kita pergi ke wilayah Jawa Barat, kita akan menemukan makanan khas di sana, yaitu...
 - a. Nasi Gudeg
 - b. Seblak
 - c. Rawon
 - d. Babi Guling
10. Contoh menghargai keberagaman di lingkungan masyarakat adalah
 - a. Menghina orang yang berbeda agama.
 - b. Mengucilkan teman yang warna kulit berbeda.
 - c. Mengolok-ngolok asal-usul suku teman.
 - d. Menyanyikan lagu daerah bersama teman-teman.



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11 Lampiran Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

(Wawancara dengan Guru Kelas)

Hari, Tanggal : Selasa, 28 November 2023

Waktu : 09.00 WIB s.d selesai

Tempat : Kantor guru

Subjek Penelitian : Guru kelas IV

Deskripsi : Wawancara dilakukan dengan Bapak Badrus Anadzan Salam Al-idris selaku guru kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari Malang..
Wawancara dilakukan mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai di kantor guru.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di MI Almaarif 02 kelas IV sudah menerapkan kurikulum merdeka?	Iya, sudah dari sekitar 1 – 2 tahun pembelajaran yang lalu
2.	Pada hari apa saja pelajaran IPAS kelas IV MI Almaarif 02?	Untuk tahun ini di hari selasa dan kamis.
3.	Berapa jumlah siswa kelas IV di MI Almaarif 02?	Ada 30 siswa, 14 laki-laki dan 16 perempuan
4.	Bagaimana sistem pembelajaran IPAS di MI Almaarif 02?	Untuk semester 2 mempelajari IPS, dan semester 1 mempelajari IPA
5.	Bagaimana metode dan media yang digunakan dalam pelajaran IPAS di MI Almaarif 02?	Untuk metode menggunakan tatap muka, dan masih dengan ceramah.
6.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan guru pada tiap pembelajaran IPAS?	Evaluasi tanya jawab, terkadang tertulis berbentuk soal
7.	Apa kesulitan guru dalam menyampaikan materi kekayaan	Siswa terlalu banyak, media kurang memenuhi hanya mengandalkan buku

	budaya Indonesia?	paket dan LKS.
8.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia?	Kalau kesulitan memahami tidak, hanya siswa sering merasa jenuh.
9.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia? Jika iya, media apa yang digunakan oleh guru?	Media hanya berupa buku paket dan LKS. Terdapat LCD hanya digunakan sesekali saja karna bergantian sehingga seringnya hanya menggunakan buku.
10.	Apakah terdapat hambatan dan kesulitan untuk membuat media pembelajaran.	Iya, manajemen waktu yang kurang dan padatnya kegiatan sehingga susah mengatur dan membuat media
11.	Fasilitas apa saja yang disediakan oleh sekolah untuk keberlangsungan pembelajaran?	LCD, buku, LKPD
12.	Untuk media pembelajaran, apakah pernah menggunakan media seperti Pop-up book?	Belum pernah
13.	Bagaimana pendapat bapak media <i>Pop Up Book</i> jika digunakan dalam proses peningkatan hasil nilai siswa?	Cocok, karna siswa kelas 4 sangat senang dengan kreasi.
14.	Menurut bapak apakah media tersebut efektif sehingga dapat menunjang hasil nilai siswa?	Efektif, mereka bisa mengenal budaya Indonesia secara lengkap, ada gambar juga sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari seluruh budaya di Indonesia.

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



Penyerahan surat izin kepada kepala sekolah



Wawancara dengan guru kelas IV MI Almaarif 02 singosari



Pelaksanaan uji coba kelompok kecil



Pelaksanaan uji coba kelompok besar



Pengerjaan *Pre-test*



Pengerjaan *Post-test*

Lampiran 13 Bimbingan 12 kali

6/11/25, 6:49 AM

... Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200103110015
 Nama : AIDHA LU'LU'UL AZKIYAH
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Dosen Pembimbing 1 : FITRATUL UYUN, M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN CAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MI ALMAARIF 02 SINGOSARI

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	05 Oktober 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	Persetujuan judul melanjutkan BAB 1 - 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	18 Oktober 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	melanjutkan proposal sampai bab 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	01 November 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	Perbaikan Latar Belakang dan Rumusan Masalah	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	29 November 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	Mengganti materi pembelajaran pada judul	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	07 Desember 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	Acc judul dan rumusan masalah	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	15 Desember 2023	FITRATUL UYUN, M.Pd	Perbaikan dalil perspektif islam, materi pelajaran dan model pengembangan penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	13 Mei 2024	FITRATUL UYUN, M.Pd	Perbaikan Revisi penelitian seminar proposal	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	04 Oktober 2024	FITRATUL UYUN, M.Pd	Konsultasi mengenai media dan validasi media	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	31 Oktober 2024	FITRATUL UYUN, M.Pd	Konsultasi mengenai revisi media berdasarkan hasil validasi media	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	14 November 2024	FITRATUL UYUN, M.Pd	Konsultasi mengenai pergantian isi QR code pada media	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	14 Maret 2025	FITRATUL UYUN, M.Pd	Konsultasi mengenai revisi media menambahkan sumber pengambilan video pada qr code	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	17 Maret 2025	FITRATUL UYUN, M.Pd	Konsultasi mengenai media dan validasi media dan acc Media pembelajaran	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
 Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 5 Mei 2025
 Dosen Pembimbing 1

Kajur / Kaprodi

FITRATUL UYUN, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Aidha Lu'lu'ul Azkiyah
NIM : 200103110015
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 18 Desember 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2020
Alamat Rumah : Jl. Ronggolawe Gg 2, No.5 Singosari, kab.Malang
No Handphone : 081232777555
Email : aidha.luluul@gmail.com
Riwayat Hidup : 1. TK Almaarif 01 Singosari
2. SD Almaarif 02 Singosari
3. Mts. Almaarif 01 Singosari
4. MA Almaarif Singosari