

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BIGBOP” DALAM
MATERI MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MI/SD**

SKRIPSI

OLEH

ADELIA NUR CALYSTA AMROZI

NIM. 220103110056



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BIGBOP” DALAM
MATERI MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI MI/SD**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

ADELIA NUR CALYSTA AMROZI

NIM. 220103110056



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP : 199104192025212059

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi

NIP : 220103110056

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD.

Telah melakukan konsultasi dan penbimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 199104192025212059

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Bigbop” Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MSD” oleh Adelia Nur Calysta Amrozi ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 19761003 200312 1 004

Tanda Tangan



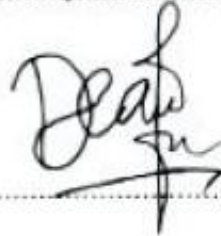
Anggota Penguji

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019



Sekretaris Sidang

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 199104192025212059



Mengesahkan


Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

7 Juni 2026

Hal : Adelia Nur Calysta Amrozi

Lamp : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi

NIM : 220103110056

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Maka selau pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.



Pembimbing

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIP. 199104192025212059

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi
NIM : 220103110056
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran "Bighop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudia hari ternyata 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, 7 juni 2026

Hormat Saya,



Adelia Nur Calysta Amrozi

NIM. 220103110056

MOTTO

“Energi untuk membenci orang lain adalah racun, kita harus membuang racun itu.

Mari saling menyayangi dan mencintai dan peluklah dirimu serta katakana

AKU MENCINTAI DIRIKU SENDIRI.”

(Min Yoongi)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah yang telah diberikan. Berkat pertolongan, kemudahan, serta petunjuk-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan naskah tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan terbaik bagi umat manusia, yang syafaatnya senantiasa diharapkan oleh seluruh umatnya.

Sebagai wujud rasa syukur atas tercapainya lembaran baru ini, peneliti mendedikasikan karya sederhana ini kepada orang-orang tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa, yaitu:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Wahib Amrozi dan Ibunda Musawaroh, yang senantiasa memberikan kasih sayang, pengorbanan materi maupun batin, semangat, kelembutan dalam memberi saran, serta dukungan dan doa yang tidak pernah terputus demi keberhasilan penulis.
2. Empat kakak penulis, Alfisah Nur Annisa Amrozi, Rafdhi Ramadhan Amrozi, Bayu April Handogo, Tri Endang Prasasti. yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, semangat, serta teladan positif yang menguatkan tekad peneliti sepanjang menempuh pendidikan ini.
3. Dua adik penulis, Alisha Rohadatul Aisy Amrozi dan Adzkia Khairina Amrozi, kehadirannya selalu berhasil memecah kejenuhan serta memotivasi peneliti untuk segera menuntaskan tanggung jawab ini.
4. Dosen pembimbing Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd dan Ibu wali dosen Rini Nafsiati Astuti, M.Pd penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas ilmu, pengalaman, bimbingan, serta arahan yang telah diberikan

selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji serta keagungan hanyalah milik Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, petunjuk, serta kasih sayang-nya yang tak terhingga. Atas izin dan kemudahan darinya, peneliti dapat merampungkan naskah skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “*Bigbop*” Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD” dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan hingga zaman yang penuh cahaya dan kebenaran melalui agama islam.

Penyusunan skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi sebagai persyaratan pendidikan dalam meraih gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan penelitian ini mustahil tanpa adanya uluran tangan, bimbingan, serta dukungan moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati penulis menyampaikan rasa hormat dan apresiasi kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilffi Nurdiana, S.Ag, M.Si. selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh jajaran staf yang telah memberikan fasilitas serta dukungan selama proses perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada peneliti.

4. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, Ibu Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku validator ahli, penulis menyampaikan terima kasih atas kesediaan waktu yang telah diberikan untuk melakukan penilaian serta memberikan saran dan masukan dalam rangka penyempurnaan produk media yang dikembangkan.
5. Endang Suprihatin, S.S., S.Pd selaku kepala sekolah di SDI Surya Buana Malang yang telah memberikan dukungan, serta waktu.
6. Muh. Syaifuddin, S.Pd selaku pendidik Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial kelas IV di SDI Surya Buana Malang yang telah memberikan bimbingan, dukungan, bantuan selama penelitian di sekolah.
7. Teman-teman kelas ICP 2022 yang telah menjadi rekan seperjuangan, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, masukan, dukungan, dan semangat serta motivasi selama proses penelitian ini berlangsung.
8. Untuk Khairunnisa Hana Mahira, Novi Kurnia, Hidayatur Rochmah, Rifdah Farhanah Hasan, Fatimah Az-Zahra, Sahila Rizqiani Mufidah, penulis menyampaikan terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
9. Seluruh pihak yang turut membantu peneliti dalam proses pengembangan media maupun penyusunan skripsi ini. Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya atas segala kebaikan, bantuan, dukungan yang telah diberikan.

Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, memperluas wawasan, serta menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, baik bagi peneliti sendiri maupun pihak-pihak yang memerlukannya

dan dan kepada peneliti selanjutnya yang menjadikan skripsi ini menjadi bahan referensi.

Malang, 28 Mei 2026

Hormat saya.

Adelia Nur Calysta Amrozi
NIM. 220103110056

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. Huruf

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 = <u>h</u>	ط = Th	و = w
خ = kh	ظ = Zh	ه = H
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = Gh	ي = Y
ر = r	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = اَو

Ay = اَي

U = اُو

i = اِي

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
المستخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Orisinalitas Pengembangan.....	11
H. Definisi Istilah.....	15
I. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
2. Big Book Pop-Up.....	26
3. Materi Mengenal Macam Gaya.....	34
4. Hasil Belajar Kognitif	39
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47

B.	Model Pengembangan.....	48
C.	Prosedur Pengembangan	48
D.	Uji Produk	55
E.	Jenis Data	58
F.	Instrument Pengumpulan Data.....	58
G.	Teknik Pengumpulan Data	59
H.	Teknik Analisis Data	63
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN	68
A.	Proses Pengembangan.....	68
B.	Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk	99
C.	Revisi Produk	109
BAB V	PEMBAHASAN	113
A.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Bigbop (Big book Pop-Up book)</i>	113
B.	Pembahasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Bigbop.....	119
BAB VI	PENUTUP	122
A.	Kesimpulan	122
B.	Saran.....	123
	DAFTAR PUSTAKA.....	124
	LAMPIRAN.....	130
	BIODATA MAHASISWA.....	168
	HASIL TURNITIN.....	169

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 2. 1 Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran	41
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir	46
Tabel 3. 1 Rencana Kegiatan.....	51
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	60
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	61
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pre-test dan Post-test	63
Tabel 3. 6 Skala Penilaian	65
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas.....	66
Tabel 4. 1 Tujuan dan Capaian Pembelajaran	70
Tabel 4. 2 Sumber Daya Media dan Manusia	71
Tabel 4. 3 Waktu Pengerjakan Produk	73
Tabel 4. 4 Storyboard	75
Tabel 4. 5 Pengeluaran Biaya.....	79
Tabel 4. 6 Validasi	93
Tabel 4. 7 Kuantitatif Ahli Media	100
Tabel 4. 8 Kualitatif Ahli Media	101
Tabel 4. 9 Kuantitatif Ahli Materi	102
Tabel 4. 10 Kualitatif Ahli Materi	103
Tabel 4. 11 Kuantitatif Ahli Pembelajaran	103
Tabel 4. 12 Kualitatif Ahli Pembelajaran	105
Tabel 4. 13 Pre-Test dan Post-Test (Skala Kecil).....	106
Tabel 4. 14 Hasil SPSS Skala Kecil	106
Tabel 4. 15 Pre-Test dan Post-Test (Skala Besar)	107
Tabel 4. 16 Hasil SPSS Skala Besar.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gaya Otot pada kegiatan mendorong	36
Gambar 2. 2 Gaya Gesek	36
Gambar 2. 3 Gaya Magnet tolak menolak dan tarik menarik	37
Gambar 2. 4 Gaya pegas pada ketapel karet	38
Gambar 2. 5 Gaya Gravitasi Bumi	39
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Model	48
Gambar 4. 1 Halaman Cover	81
Gambar 4. 2 Kata Pengantar	82
Gambar 4. 3 Daftar Isi	82
Gambar 4. 4 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4. 5 Gaya Otot	84
Gambar 4. 6 Gaya Gesek	84
Gambar 4. 7 Gaya Pegas	85
Gambar 4. 8 Gaya Magnet	86
Gambar 4. 9 Gaya Gravitasi	86
Gambar 4. 10 Biography	87
Gambar 4. 11 Daftar Pustaka	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	130
Lampiran 2 Selesai Penelitian.....	131
Lampiran 3 Wawancara Guru	132
Lampiran 4 Wawancara Peserta Didik	135
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli Media.....	136
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Ahli Materi	137
Lampiran 7 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran	138
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	139
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	141
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	143
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Soal	146
Lampiran 12 Media Final.....	149
Lampiran 13 Lembar Pre-Test	152
Lampiran 14 Lembar Post-Test.....	158
Lampiran 15 Dokumentasi.....	164

ABSTRAK

Amrozi, Adelia Nur Calysta. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran “*Bigbop*” Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dian Eka Aprillia Fitria Ningrum, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Big Book Pop-up, Hasil Belajar, ADDIE

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton, penggunaan media yang kurang variatif, serta belum optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi mengenal macam gaya dapat memengaruhi ketercapaian tujuan. Solusi yang tepat dapat diberikan kepada peserta didik adalah *Big Book Pop-up*, Media ini menggabungkan *Big Book* dan *Pop-up* ukuran buku yang besar sehingga dapat digunakan secara bersama-sama oleh seluruh peserta didik dengan tampilan tiga dimensi yang menarik dan interaktif. Serta, pemilihan *pop-up* yang dapat peserta didik gunakan dalam memahami beberapa materi macam gaya pada pembelajaran IPAS kelas IV, serta media yang sangat praktis karena pendidik hanya perlu membawa sebuah buku tidak perlu membawa banyak barang untuk setiap contoh gaya.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDI Surya Buana Malang, yang berfokus pada materi mengenal macam-macam gaya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, serta tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kelayakan media, termasuk uji-t untuk mengukur keefektifan media.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *Big Book Pop-up* mendapatkan skor validasi tinggi dari para ahli, yaitu ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 95%, ahli pembelajaran sebesar 95%. Penerapan media diujikan menggunakan pre-test dan post-test mendapatkan nilai rata-rata pre-test 78,9 pada post-test meningkat menjadi 88,2. Hasil paired t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Big Book Pop-up* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Amrozi, Adelia Nur Calysta. 2026. Development of “*Bigbop*” learning media in the material of recognizing various types of force for 4th grade students at MI/SD. Madrasah ibtidaiah teacher education study program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Dian Eka Aprillia Fitria Ningrum, M.Pd

Keywords: Learning Media, Big Book Pop-up, learning outcomes, ADDIE

Learning media have an important role as a means of delivering material to achieve learning objectives. However, learning activities that tend to be monotonous, the use of less varied media, and the lack of optimal understanding of students regarding the material on recognizing various types of force can affect the achievement of learning objectives. An appropriate solution that can be provided to students is the Big Book Pop-up. This media combines a Big Book and a Pop-up, with a large book size so that it can be used together by all students, featuring an attractive and interactive three-dimensional display. In addition, the selection of pop-up elements can be utilized by students in understanding several topics on types of force in the Grade IV Science and Social Studies (IPAS) subject, and the media is highly practical because educators only need to bring a single book rather than multiple items for each example of force.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were Grade IV students of SDI Surya Buana Malang, focusing on the material of recognizing various types of force in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. Data were collected through observation, interviews, and tests, then analyzed using qualitative and quantitative techniques to measure the feasibility of the media, including a t-test to determine its effectiveness.

The results of the study showed that the Big Book Pop-up media obtained high validation scores from experts, namely 95% from the media expert, 95% from the material expert, and 95% from the learning expert. The implementation of the media was tested using pre-tests and post-tests, resulting in an average pre-test score of 78.9, which increased to 88.2 in the post-test. The paired t-test results showed a Sig. (2-tailed) value of 0.00 (<0.05), indicating a significant difference; therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings indicate that the use of Big Book Pop-up media is effective in improving students' learning outcomes.

المستخلص

عمروزي، أديليا نور كاليستا. 2026. تطوير الوسائل التعليمية "Bigbop" في مادة التعرف على أنواع القوى لطالاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية/المدرسة الابتدائية. برنامج دراسة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ديان إيكافريليا فيتري نينغروم، الماجستير .

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، الكتاب الكبير المنبثق (Big Book Pop-up)، نتائج التعلم، ADDIE.

تؤدي الوسائل التعليمية دورًا مهمًا بوصفها وسيلة لنقل المحتوى التعليمي من أجل تحقيق أهداف التعلم. ومع ذلك، فإن الأنشطة التعليمية التي تميل إلى الرتابة، واستخدام الوسائل التعليمية الأقل تنوعًا، وعدم وصول فهم المتعلمين لمادة التعرف على أنواع القوى إلى المستوى الأمثل، قد يؤثر في تحقيق أهداف التعلم. ويُعدّ Big Book Pop-up حلاً مناسبًا يمكن تقديمه للمتعلمين. إذ يجمع هذا الوسيط بين Big Book و Pop-up بحجم كتاب كبير، مما يتيح استخدامه بشكل جماعي من قبل جميع المتعلمين، مع عرض ثلاثي الأبعاد جذاب وتفاعلي. كما أن اختيار عناصر pop-up يمكن المتعلمين من استخدامها في فهم بعض موضوعات أنواع القوى في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (IPAS) للصف الرابع، فضلًا عن كون هذه الوسيلة عملية للغاية؛ إذ لا يحتاج المعلم إلا إلى حمل كتاب واحد دون الحاجة إلى حمل العديد من الأدوات لكل مثال من أمثلة القوى.

استخدمت هذه الدراسة منهج Research and Development (R&D) مع نموذج التطوير ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). وتمثلت عينة الدراسة في متعلمي الصف الرابع بمدرسة SDI Surya Buana Malang، مع التركيز على مادة التعرف على أنواع القوى المختلفة في مقرر العلوم الطبيعية والاجتماعية. جُمعت البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والاختبارات، ثم حُلّلت باستخدام الأساليب النوعية والكمية لقياس مدى صلاحية الوسيلة التعليمية، بما في ذلك اختبار (t-test) لقياس فاعلية الوسيلة.

أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة Big Book Pop-up حصلت على درجات تحقق مرتفعة من الخبراء، حيث بلغت نسبة تقييم خبير الوسائل 95%، وخبير المحتوى 95%، وخبير التعلم 95%. وتم اختبار تطبيق الوسيلة باستخدام الاختبار القبلي (pre-test) والاختبار البعدي (post-test)، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي 78.9، وارتفع في الاختبار البعدي إلى 88.2. وأظهرت نتائج اختبار (paired t-test) أن قيمة Sig. (2-tailed) بلغت 0.00 (>0.05)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا؛ وبالتالي رُفضت الفرضية الصفرية (H_0) وقُبِلت الفرضية البديلة (H_a). وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام وسيلة Big Book Pop-up فعال في تحسين نواتج تعلم المتعلمين.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang biasa dikenal dengan sebutan IPAS, adalah kebijakan baru yang tertera pada kurikulum Merdeka. IPAS adalah penggabungan dari ilmu pengetahuan yang membahas mengenai Ilmu Sosial dan Ilmu Alam yang diajarkan bersamaan dalam satu buku. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya ilmu sosial dan ilmu alam diajarkan secara terpisah IPS dan IPA (Viqri et al., 2024). Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut beralaskan pada pemahaman bahwa peserta didik sekolah dasar lebih memandang berbagai hal secara menyeluruh dan terintegrasi. Tidak hanya itu, cara berpikir peserta didik masih bersifat konkret, sederhana, dan menyeluruh. Oleh karena itu, integrasi antara IPA dan IPS dimaksudkan mampu membantu peserta didik dalam memahami serta mengelola lingkungan baik lingkungan hidup maupun lingkungan sosial (Andreani & Gunansyah, 2023). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah pendidikan pengetahuan alam yang menjelaskan tentang peristiwa pada alam, baik secara nyata, konsep, prinsip, hukum, sehingga bisa dibuktikan kebenarannya melalui kegiatan ilmiah (Suhelayanti et al., 2023).

Salah satu materi IPAS pada elemen IPA kelas empat adalah pengaruh gaya pada suatu benda. Peserta didik difokuskan untuk mengenali berbagai macam gaya, seperti gaya gravitasi, gaya gesek, gaya pegas, gaya otot, hingga gaya magnet (Fitri et al., 2021a). Peserta didik sebatas

mengidentifikasi keterkaitan pengetahuan alam dengan aktivitas sehari-hari pada konsep gaya (Kemendikbud, 2022). Sejatinya IPAS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena-fenomena Sosial dan Alam yang terjadi dalam masyarakat (Miftahusyia'ian et al., 2020). Sehingga pendidik harus lebih kreatif untuk menggunakan media.

Hasil observasi peneliti pada hari Kamis tanggal 18 September tahun 2025 di SD Islam Surya Buana Malang, melalui wawancara dengan guru IPAS di kelas IV yaitu, Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd mendapatkan sebuah gambaran tentang pembelajaran pada materi gaya oleh pendidik ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu:

“Untuk pembelajaran gaya, saya lebih banyak menggunakan media audio-vidio. Karena kita sudah ada LCD kan dan materi tersedia yang sudah dimodifikasi. Karena saya lebih suka menggunakan istilahnya sekarang itu pembelajaran metode diferensiasi jadi saya menggunakan metode ini dengan media vidio, kadang-kadang ditengah-tengah anak-anak sudah mulai bosan atau tidak fokus karena videonya panjang, jadi saya hentikan saya ganti ke ceramah”

Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat masalah dalam proses pembelajaran. Yaitu, media yang digunakan pendidik selama ini kurang bervariasi yang hanya mengandalkan media *audio-vidio* (menonton dari youtube). Pemanfaatan penggunaan teknologi media digital untuk mengikuti zaman seperti video youtube pada saat ini memang bagus untuk diterapkan, apalagi peserta didik saat ini lebih suka menonton dari pada

membaca (Pratiwi & Hapsari, 2020). Namun, apabila hanya menonton video saja, dapat menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan.

Pembelajaran tanpa memegang benda langsung atau tanpa praktik langsung dapat menyebabkan beberapa peserta didik tidak dapat memahami tentang materi tersebut. sejalan dengan teori Edgar dale mengemukakan tentang teori kerucut pengalaman yang ada pada diri seseorang. Teori tersebut dikemukakan pada 1940-an melalui karyanya yang dikenal *Audiovisual Methods in Teaching*, Dale menyebutkan kategori pengalaman dalam kerucut pengalaman yaitu membaca 10%, mendengar 20%, melihat 30%, diskusi 50%, presentasi 70%, melakukan 90% (Sari, 2019). Oleh sebab itu ingatan seorang anak lebih menangkap jika langsung terjun ke peristiwa tersebut.

Selain penggunaan *audio-video* pendidik juga menerapkan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode ceramah merupakan pengajaran tradisional yang telah lama dipakai, prosesnya dengan cara menyampaikan materi dan penuturan secara lisan oleh pendidik di depan peserta didik (Nurhaliza et al., 2021). Pemakaian media ceramah ini juga dapat menjadikan peserta didik bosan dan kehilangan kefokusannya. Dalam memudahkan penyampaian materi pada peserta didik dibutuhkan pemilihan media yang pas, pemilihan media yang tepat bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif, lancar, serta materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik (Herka, 2021).

Salah satu cara memfasilitasi peserta didik untuk memahami serta menghindari kebosanan pada pembelajaran, yaitu melalui pemanfaatan

media yang bisa menghadirkan pengalaman pada peserta didik adalah *Big-book* dan *Pop-up book*. Menggabungkan dua media atau lebih disebut dengan *Mixed Media* (Dewi & Yunus, 2024), peneliti akan menggabungkan kedua media tersebut yaitu “*Big-book* dan *Pop-up book*”. Media *Big-book* adalah bahan bacaan yang isinya terkandung ilustrasi serta teks dalam ukuran yang diperbesar sehingga bisa dilihat seluruh peserta didik. Untuk ukuran *Big-book* sendiri bermacam-macam ada A3, A4, A5 ataupun bisa menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan (Syelviana & Sri, 2019). Sedangkan media *Pop-up* merupakan jenis buku cerita yang mempunyai unsur-unsur yang dapat digerakan dan struktur berbentuk tiga dimensi. Ketika halaman dibuka, pada bagian visual didalamnya terangkat atau berubah posisi sehingga menghadirkan tampilan yang lebih hidup dan menarik bagi para pembacanya (Nengsi et al., 2020). Peserta didik dapat memperoleh gambaran suatu benda dan merasakan gerak benda tersebut. *Pop-up* mempersembahkan efek yang bisa menarik perhatian dari peserta didik, karena setiap membuka halaman barunya menampilkan suatu gambar yang timbul (Setiyanigrum, 2020).

Berdasarkan kelebihan dari “*Big-book* dan *Pop-up Book*”, maka peneliti ingin memadukan media “*Big-book* dan media *Pop-up*” menjadi media *BigbOp* yang diambil dari kata BIGB (*Big-book*) dan OP (*Pop-up book*). Menggunakan media *big book* yaitu buku besar, yang memiliki visual besar agar dapat digunakan Bersama ketika media ini untuk berkelompok. Sedangkan media *pop up* yang mana buku ini memperlihatkan objek tiga dimensi, dapat dirasakan, serta dapat dimainkan oleh peserta didik. Buku

tersebut akan berisi tentang materi gaya seperti gaya pegas, yang mana didalamnya terdapat ketapel yang bisa ditarik oleh peserta didik. Keunikan media *BigbOP* terletak pada tampilan media yang dihasilkan lebih menarik serta dapat dirasakan oleh peserta didik sehingga dapat mengingat materi yang diajarkan. Media ini membantu siswa memahami konsep secara konkret, membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan interaktif, serta meningkatkan keterampilan representasi peserta didik (Faizah et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik lebih mudah menangkap materi yang disampaikan dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan saat observasi, diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik memiliki hasil yang rendah dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajart merupakan indikator penting untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan pendidik dan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dicapai. (Wirda et al., 2020).

Sejalan dengan permasalahan yang sudah dijabarkan diatas, riset ini mengupayakan pengembangan untuk menyediakan tambahan media pembelajaran IPAS kelas IV di SD Islam Surya Buana. Bedasarkan pernyataan diatas oleh karena itu peneletian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran “BIGBOP” Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam Surya Buana Malang”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran "BIGBOP" Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam Surya Buana Malang?
2. Bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran "BIGBOP" Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam Surya Buana Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari riset pengembangan ini adalah berikut:

1. Untuk mengetahui hasil produk Pengembangan Media Pembelajaran "BIGBOP" Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar sebelum dan sesudah dari penggunaan Media Pembelajaran "BIGBOP" Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam Surya Buana Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap hasil dari kepenulisan tugas akhir ini bisa memberikan sebuah peranan yang sangat bermanfaat, baik secara teoritis maupun kepraktisannya. Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari kepenulisan tugas akhir ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti mengharapkan dalam riset ini bisa menyuguhkan kontribusi pengetahuan, khususnya dalam penggunaan media *Big Book Pop-Up* (Bigbop). Dengan hadirnya media ini diharapkan bisa memberikan dorongan yang baik untuk peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menciptakan media *Big-Book* dan *Pop-Up* (Bigbop) bisa memberikan alternatif media yang kreatif dan siap dipakai. Sehingga dapat mengurangi beban ketika persiapan mengajar dan dapat mengoptimalkan waktu belajar di kelas karena media yang diberikan secara ringkas, padat, dan mudah dipahami.

b. Bagi siswa

Menampilkan materi dengan format tiga dimensi, berwarna, serta visual yang menarik dapat mendorong semangat belajar pada peserta didik dan efektif mengurangi kebosanan karena peserta didik mempunyai kesempatan untuk berinteraksi secara nyata dengan konsep gaya, peristiwa ini sekaligus berperan dalam mengembangkan ketrampilan motorik halus pada peserta didik.

c. Bagi peneliti

Pembuatan pengembangan ini, memberikan kesempatan berharga bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman dalam merancang serta menyempurnakan media pembelajaran. Riset dijalankan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk

memahami dan mengevaluasi ketercapaian dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan dalam proses pendidikan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Riset ini memiliki sejumlah asumsi yang terkait pada pengembangan, dijabarkan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Big-book Pop-up* (Bigbop) ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas serta menjadi media pembelajaran yang interaktif dan mengundang perhatian peserta didik. Dengan demikian bisa membantu proses peserta didik untuk menguasai pembelajaran materi mengenal macam gaya menjadi efektif dan menyenangkan.
- b. Melewati media pembelajaran *Big Book Pop-Up* (Bigbop) dengan tampilan media yang kreatif berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran IPAS dan bisa membantu menghayati konsep-konsep gaya yang sering dianggap abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret.
- c. Media pembelajaran ini diasumsikan memiliki kepraktisan tinggi yang bisa diterapkan secara optimal bagi pendidik tanpa

membutuhkan pelatihan yang khusus karena didalam media terdapat cara penggunaan.

2. Keterbatasan pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Big Book Pop-Up* (Bigbop) yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran ini dirancang hanya pada cakupan materi mengenal macam gaya sesuai kurikulum kelas IV Sekolah Dasar, dan tidak mencakup materi lainnya.
- b. Tingkat efektivitas pada media ini hanya diuji pada peserta didik kelas IV di SD Islam Surya Buana, sehingga hasil penelitian mungkin memerlukan adaptasi jika diimplementasikan pada sekolah lain dengan kondisi demografi dan fasilitas yang berbeda.

F. Spesifikasi Produk

Produk akhir yang dihasilkan dari pengembangan ini ialah *Big Book Pop-Up* (Bigbop) berbasis media cetak. Produk ini dirancang sebagai alat bantu mengajar dan belajar yang inovatif dan kreatif, Dimana bisa memfasilitasi peserta didik untuk menguasai materi dengan mudah. Spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut:

1. *Big Book Pop-Up* (Bigbop) ini dirancang sebagai media pembelajaran yang kreatif untuk peserta didik kelas IV pada materi mengenal macam gaya sesuai dengan kurikulum Merdeka. Produk ini merupakan hasil

pengembangan dengan tampilan media yang menarik dan elemen pop-up untuk meningkatkan daya tarik pada peserta didik.

2. Media pembelajaran *big book pop-up* dalam materi mengenal macam gaya ini dirancang sepraktis mungkin sehingga pendidik tidak perlu ribet.
3. Pada bagian *Big Book Pop-Up* (Bigbop) meliputi: halaman sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, CP dan TP, materi pokok, petunjuk penggunaan, latihan evaluasi, dan profil pengembang.
4. Sampul buku ini dibuat menggunakan komposisi warna cerah dengan ilustrasi yang relevan dengan topik macam-macam gaya, sehingga bisa menarik perhatian peserta didik.
5. Adapun bentuk dari fisik spesifikasi produk ini adalah media cetak yang berbentuk lembaran halaman, pada bagian sampul menggunakan hard cover sedangkan bagian isi menggunakan art paper, menggunakan kertas A3.
6. BigBop ini menggunakan elemen interaktif yang memberikan peserta didik untuk berinteraksi dengan topik macam-macam gaya secara langsung melalui elemen pop-up 3 dimensi yang memvisualkan cara kerja dan efek dari masing-masing gaya, seperti tarik-menarik pada gaya magnet, dan lainnya.
7. Materi yang dimuat dalam buku ini ialah macam gaya magnet. Gaya gravitasi, gaya pegas, gaya otot, gaya gesek.

G. Orisinalitas Pengembangan

Sebagai refrensi, penelitian ini memanfaatkan studi sebelumnya yang relevan menjadi landasan atau sumber referensi yang memiliki kaitan erat dengan topik ini serta peneliti ingin menyajikan perbedaan dan persamaan penelitian yang berhubungan tujuannya untuk mencegah terjadinya pengulangan kajian pada persoalan yang sama. Penelitian relevan tersebut meliputi:

1. Artikel yang ditulis oleh Ayu Nur Umiroh Dan Laili Rahmi pada tahun 2025 yang berjudul “*Development Of Bigbook Media On Songket Weaving Activities in Riau For Elemntary School*” persamaan dari penelitian ini menggunakan mata Pelajaran IPAS, mengembangkan media *Big Book Pop-Up* (Bigbop), subjek yang dipakai peserta didik kelas IV SD. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) pengembangannya hanya memakai *BigBook* tidak memakai *pop-up*.
2. Artikel yang ditulis oleh Elia Rovi Luddi Anofa 2023 yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Gaya dan Gerak Kelas 4 SDN Dadaprejon 01 Kota Batu”. Persamaan penelitian ini terlihat pada jenis penelitian yang digunakan serta materi yang diterapkan. Sedangkan perbedaannya berada pada pengembangannya yaitu media interaktif aplikasi *Quizizz* dan memakai model Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Artikel yang ditulis Erica, Sukmawati 2021 “Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran PKN di SD” Persamaan dari penelitian ini mengembangkan media *pop-up* dan menggunakan subjek kelas IV MI/SD. Sedangkan perbedaan dari pengembangan ini memakai model 4D (*Define, design, develop, dan disseminate*), memakai mata pelajaran PKN.
4. Artikel yang ditulis Dwi Sukma Wijaya, Nugraheti Sismulyasih, Panca Dewi Purwati 2025 “*Enhancing Narrative Text Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up Book Media Development*” Persamaan dari penelitian ini mengembangkan media *pop-up* dan menggunakan subjek kelas IV Sedangkan perbedaan dari penelitian ini menggunakan media terintegrasi *Augmented Reality (AR)*, menggunakan metode kuantitatif, mata pelajaran bahasa Indonesia
5. Artikel yang ditulis Iffa Melania mahardani, abdul aziz hunafi, dan ending sri mujiwati 2022 “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican” Persamaan dari penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan materi yang diterapkan. Sedangkan perbedaannya berada pada pengembangannya yaitu multimedia interaktif dan meningkatkan hasil belajar.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, judul, dan tahun penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Ayu Nur Umiroh dan Laili Rahmi (2025) “ <i>Development of BigBook Media On Songket Weaving Activities in Riau for Elemntary School</i> ”(Umiroh & Rahmi, 2025)	1. Pelajaran IPAS 2. Mengembangkan media Big Book 3. Subjek penelitiannya kelas IV 4. Menggunakan metode RnD (<i>Research and Development</i>)	1. Tidak menggunakan <i>pop up book</i> Menggunakan model 4D 2. Untuk meningkatkan hasil belajar	Pengembangan Media Pembelajaran "BIGBOP" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Islam Surya Buana Malang
2.	Elia Rovi Luddi Anofa (2023) “ <i>Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Gaya dan Gerak Kelas 4 SDN Dadaprejon 01 Kota Batu</i> ”(Anofa, 2023)	1. Pelajaran IPAS 2. Materi pembelajaran gaya 3. Subjek penelitiannya kelas IV 4. Untuk meningkatkan hasil belajar	1. Media interaktif aplikasi <i>Quizizz</i> 2. Menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	
3.	Erica, Sukmawati (2021) “ <i>Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Pkn di SD</i> ” (Erica, 2021)	1. Mengembangkan media <i>pop up book</i> 2. Subjek penelitiannya siswa SD	1. Menggunakan model 4D 2. Mata Pelajaran PKN 3. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) 4. Untuk meningkatkan hasil belajar	
4.	Dwi Sukma Wijaya, Nugraheti Sismulyasih sb, Panca Dewi Purwati (2025) “ <i>Enhancing Narrative Text Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up</i>	1. Mengembangkan <i>pop-up book</i> 2. Subjek penelitian kelas IV	1. Terintegrasi <i>Augmented Reality</i> (AR) 2. Menggunakan metode kuantitatif 3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	

No.	Nama Peneliti, judul, dan tahun penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
	<i>Book Media Development</i> ”(Wijayanti et al., 2025)			
5.	Iffa Melania mahardani, abdul aziz hunafi, dan ending sri mujiwati (2022) “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican”(Mahardani et al., 2022)	1. Pembelajaran IPAS 2. Materi pembelajaran macam gaya 3. Menggunakan subjek penelitian kelas IV 4. Menggunakan model ADDIE	1. Pengembangan multimedia interaktif 2. Untuk meningkatkan hasil belajar	

Berdasarkan tabel orisinalitas diatas, menunjukan adanya perbedaan antara penelitian yang sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan peneliti. Perbedaan terletak pada media yang akanj dikembangkan yakni berupah *Big Book Pop Up* dan pada mata Pelajaran IPAS materi mengenal macam gaya. Peneltian ini memusatkan perhatian pada pengembangan media *Big Book Pop Up* berbasis tampilan cetak. Media tersebut terdapat elemen menarik yang relevan dengan peserta didik saat ini dan bisa membuat peserta didik menjadi lebih tertarik. Maka sebab itu, kesimpulannya penelitian akan dilaksanakan tidak sama dengan peneltian sebelumnya.

H. Definisi Istilah

Untuk antisipasi istilah-istilah yang digunakan agar menghindari kesalahan, kesamaan, serta kurang jelasnya makna atau pengertian, maka peneliti menjabarkan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyajian informasi yang secara spesifik dikembangkan untuk mencapai sasaran dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Media meliputi alat, bahan, serta metode atau teknik yang diimplemetasikan selama kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran pada penelitian ini, berupa bahan yaitu media cetak.

2. *Big Book Pop-Up*

Big Book sendiri berarti buku besar, yang mempunyai ukuran besar dalam tulisan dan gambar mengapa menggunakan buku besar. Media ini diharapkan bisa digunakan untuk berkelompok dan peserta didik dapat melihat semua gambar pada buku tersebut.

Pop-up perannya merupakan ketika dibuka buku tersebut akan menampilkan objek yang dapat dimainkan atau dipraktikkan oleh peserta didik, dengan demikian bisa menarik daya tarik serta imajinasi pada peserta didik. Isi dalam *pop-up* tersebut terdapat cover pada halaman depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, CP dan TP, materi pembelajaran yang setiap halaman memiliki isi yang berbeda sesuai dengan materi, profil penulis, dan halaman penutup.

3. Materi Mengenal Macam Gaya

Materi mengenal macam gaya merupakan topik yang berfokus pada konsep dasar dan macam-macam gaya seperti, gaya magnet. Gaya gravitasi, gaya pegas, gaya otot, gaya gesek.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan signifikan terjadi pada diri peserta didik yang muncul sebagai dampak dari kegiatan belajar mengajar. Perubahan tersebut umumnya meliputi aspek kognitif, yang pada penelitian ini diukur dan dievaluasi melalui instrument tes ditunjukkan dalam bentuk angka atau skor yang signifikan adalah hasil belajar.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan panduan yang terstruktur bagi pembaca dan mempermudah pemahaman mengenai alur penelitian dan pengembangan, peneliti memaparkan susunan perbab pada skripsi berikut ini:

1. Pada Bab I pendahuluan yaitu berfungsi sebagai pengantar penelitian yang mencakup latar belakang yang menjelaskan urgensi

pengembangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat pengembangan media. Selain itu, juga memuat asumsi dan keterbatasan pengembangan produk, spesifikasi produk yang dihasilkan, keaslian atau orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta diakhiri dengan sistematika penulisan.

2. Pada Bab II Kajian Pustaka, memuat tinjauan teoritis yang relevan sebagai landasan konseptual sesuai dengan judul.
3. Pada Bab III Metode penelitian untuk bab ini berisi tentang jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, uji produk dari para ahli dan uji coba produk, jenis data yang akan diambil, instrument pengumpulan data dan analisis data.
4. Pada Bab IV menyajikan temuan-temuan dari proses pengembangan, yang di paparkan berdasarkan perencanaan pada Bab III.
5. Pada Bab V Pembahasan mengulas serta menganalisis temuan-temuan utama dari pengembangan, analisis keefektivan media.
6. Pada Bab VI menjadi bagian penutup, disajikan kesimpulan penelitian serta saran-saran yang sesuai dengan hasil temuan yang diperoleh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan gabungan kata “Media” dan “Pembelajaran”. Kata “Media” merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” berasal dari bahasa latin memiliki arti “perantara” yaitu sesuatu yang menjadi penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan.(Halimah & Dahlan, 2022) Istilah “Pembelajaran” berasal dari kata “Belajar” mengacu pada proses atau aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan perilaku pada peserta didik, baik pada spek keterampilan, pengetahuan, sikap untuk menunjukkan respon hasil belajar yang dikerjakan oleh pendidik.(Nurhayani & Salistina Dewi, 2022)

Saat kegiatan belajar mengajar, terjadi interaksi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Pendidik bertindak sebagai penyampaian informasi sementara peserta didik menerima dan merespons informasi yang diberikan. Keberhasilan dari Peristiwa ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi anantara kedua belah pihak, yang mana pendidik bisa memberikan informasi atau kominkator secara efektif terhadap peserta didik sedangkan peserta didik juga akan lebih mampu menangkap dan memahami informasi yang disampaikan dengan baik (Dr.

Muhammad Hasan, S.Pd. et al., 2021). Pada konteks pembelajaran, peserta didik juga bukan sekedar dapat berperan untuk menerima informasi saja, tetapi bisa saja berperan sebagai menyampaikan pesan, komunikator, atau biasa disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) (Trianto, 2015).

Menurut beberapa pakar dan organisasi yang peneliti kutip dari karya Rohani tentang mendefinisikan media sebagaimana berikut:

- 1) Heinich berpendapat, media dapat didefinisikan sebagai saluran atau instrument komunikasi. Contoh media menurutnya meliputi perangkat visual seperti instruktur, diagram, film, bahan cetak, TV, dan computer.
- 2) *National Education Association* (NEA) media dapat didefinisikan menjadikan sarana perangkat komunikasi yang meliputi baik berupa audio, visual, termasuk perangkat keras lainnya yang dapat digunakan untuk sarana komunikasi bisa dikatakan sebagai media.
- 3) Miarso mendefinisikan media sebagai segala komponen atau unsur yang berpotensi menyalurkan pesan, yang mana komponen ini mempunyai peran dalam merangsang nalar, emosi, focus, serta kapasitas belajar peserta didik secara keseluruhan.
- 4) *Association For Educational Communication and Technology* (AECT) media dapat didefinisikan dengan

Batasan yang luas, yaitu sebagai segala bentuk wujud serta saluran yang diaplikasikan guna mengalirkan pesan dalam proses komunikasi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berperan menjadi perantara komunikasi dalam proses belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik mempunyai berbagai fungsi yaitu:

1) Memfokuskan Pada Peserta Didik

Media pembelajaran yang didesain serta dipersiapkan secara cermat, mempunyai peran sebagai perhatian siswa, terutama apabila media tersebut bersifat menarik, interaktif, dan menhadirkan informasi atau pengalaman baru.

2) Membangkitkan Emosi Dan Motivasi Belajar

Ketika peserta didik diberi pembelajaran yang biasa atau hanya sebuah buku paket biasa akan datar saja. Berbeda jika seorang pendidik memberikan media yang disajikan dalam bentuk dan kemasan yang beragam misal melalui ilustrasi dengan warna dan dimensi lebih menarik, atau disertai video dan juga alat peraga lainnya yang relevan, bisa mempermudah peserta didik menerima materi sekaligus mencegah kebosanan. Dengan menggunakan media pada proses pembelajaran pendidik dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, karena media tersebut mempunyai

fungsi sebagai sarana untuk meningkatkan emosi dan motivasi belajar pada peserta didik.

3) Mengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis visual yang disusun secara efektif, yang dapat menampilkan diagram, grafik, dan tabel, mempermudah peserta didik dalam penyusunan dan mengelompokan materi pembelajaran. Dengan penyajian materi yang tertata dan menarik pemahaman serta daya ingat siswa terhadap konsep-konsep akan meningkat secara signifikan.

4) Mendorong Respon Aktif Peserta Didik

Kegiatan belajar mengajar yang disajikan dengan kaku dan monoton berpotensi membuat siswa menjadi peserta pasif dan kehilangan motivasi. Pemanfaatan media yang beragam serta selaras dengan tujuan pembelajaran bisa mengurangi kecenderungan pasif tersebut. Banyak kegiatan dengan mengikut sertakan media akan mendorong peserta didik dalam berpartisipasi dan merespon positif selama kegiatan belajar. Bahkan media dirancang dengan baik yang mampu merangsang peserta didik untuk melakukan eksplorasi materi secara mandiri sebelum diklarifikasi atau dijelaskan lebih lanjut oleh pendidik.

5) Mengkonkretkan konsep abstrak (penyama persepsi)

Dalam proses pembelajaran, terutama ditingkat sekolah dasar, banyak konsep yang bersifat abstrak. Salah satunya strategi yang paling efektif dalam upaya menyampaikan konsep abstrak ialah dengan mengkonkretkannya melalui penggunaan media pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyamakan persepsi yang dimiliki oleh peserta didik. Jika konsep abstrak hanya disampaikan secara lisan tanpa alat bantu visual atau konkret, setiap peserta didik cenderung memiliki tafsiran (persepsi) yang bermacam-macam terhadap konsep tersebut.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa komponen, antara lain yaitu (Sastafiana et al., 2024):

1) Media Cetak

Media yang sangat fleksibel, praktis dibawa kemana aja serta setiap saat. Media ini mudah dijangkau dengan biaya lumayan murah serta bisa dicari dimana-mana, contohnya seperti brosur, buku, leaflet, modul, lembar kerja peserta didik. Tetapi media ini terdapat kendala Ketika peserta didik tersebut seorang ABK (Anak Bekebutuhan Khusus) *disleksia* atau malas membaca.

2) Media Pameran (*display*)

Media pameran yaitu wujud asli secara nyata berbentuk replica atau imitasi sehingga bisa dilihat, didengar, disentuh, serta dapat diamati oleh panca Indera manusia yang digunakan sebagai sarana untuk memberikan materi dan informasi. Pemakaian media ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta menarik perhatian peserta didik karena bisa berinteraksi langsung serta merasakan.

3) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan jenis media sekedar memanfaatkan Indera pendengaran peserta didik. Contoh media seperti audio-tape, CD, dan MP3. Pada umumnya media audio mempunyai keunggulan, yaitu memiliki tarif lebih ekonomis, kemudahan dalam memperoleh dan menggunakannya, sifatnya mudah menyesuaikan, bentuknya mudah dibawa kemana-mana. Balik dari keunggulan tersebut, media audio memiliki kekurangan yaitu jika sekolah tersebut sekolah inklusi (sekolah yang menyelenggarakan Peserta didik regular dan Peserta didik ABK (Anak Bekebutuhan Khusus)) terdapat Peserta didik tunarungu.

4) Tampilan media

Tampilan media dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni media tampilan media non proyeksi yaitu media tidak memerlukan alat proyektor seperti, gambar, poster, grafik,

poster, dan tabel. Kedua media tampilan media proyeksi yaitu media tampilan media yang memerlukan alat elektronik seperti proyektor LCD, Kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD Room, foto CD, DVD-Room, dan disket Komputer).

5) Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari teks, animasi, ilustrasi, video, foto, dan suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi. Multimedia sebuah produk teknologi yang bersifat digital, Media tersebut dapat memberikan peristiwa pembelajaran yang bermacam dengan berbagai kreatifitas yang bisa memberikan aktivitas pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan efektif.

6) Perangkat Komputer

Pemanfaatan komputer telah menciptakan jaringan global, dimana pemngguna dapat berkomunikasi dengan komputer lain diseluruh. Dengan tersambungny komputer ke jaringan internet, pengguna bisa mencari dan memperoleh beragam informasi serta pengetahuan yang dibutuhkan ketika komputer disambungkan dengan jaringan internet. Contohnya peserta didik dapat mencari artikerl, buku, jurnal,video, audio, ataupun hasil penelitian dari internet dengan mudah.

Pada pengembangan ini, media yang dihasilkan nantinya adalah jenis media cetak.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri dari media yang menjadi dasar pemahaman mengenai alasan digunakan serta fungsi yang dapat digunakan oleh pendidik. Berikut ciri-ciri dari media pembelajaran (Kustandi & Darmawan, n.d.):

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menjelaskan sejauh mana media mampu menyimpan, merekam, mengabadikan, mengamankan, memproduksi ulang sebuah objek atau kejadian. Berbagai objek atau peristiwa seperti terekam dalam fotografi, vidieotape, audio tape, disket computer, dan fiulm dapat simpan dan disajikan kembali dengan mudah kapan pun dibutuhkan. Melalui kemampuan fiksatif tersebut, media dapat menjayikan sebuah peristiwa yang terjadi pada waktu lampau untuk direproduksi dan memindahkannya untuk digunakan kapan pun tanpa dibatasi oleh waktu.

2) Ciri Manipulative (*Manipulative Property*)

Media memiliki kemampuan untuk memindahkan atau memanipulasi suatu kejadian atau objek melalui penyajian yang diatur. Kemampuan manipulative ini misalnya memungkinkan peristiwa sebenarnya terjadi dalam rentang waktu berhari-hari bisa didapatkan dan disajikan hanya dengan hitungan (dua atau tiga hari) melalui memanfaatkan teknik perekaman time-lapse (contohnya, penyajian metamorfosis dari larva kemudian

kepompong hingga kupu-kupu). Selain dipersingkat waktu, media juga bisa memperlambat rekaman suatu kejadian, sehingga memungkinkan pengamatan mendalam terhadap detail-detail yang sulit diamati dalam kecepatan normal.

3) Ciri Distributive (*Distributive Property*)

Karakteristik distributive pada media adalah kemampuan media untuk memindahkan atau menyalurkan suatu objek atau peristiwa melintasi batas ruang dan waktu. Ciri ini merupakan konten yang sama dapat diakses dan disajikan secara simultan pengalaman belajar yang relative setara mengenai suatu materi.

2. Big Book Pop-Up

a. Pengertian Big Book

Pelaksanaan pembelajaran tanpa memanfaatkan media, sehingga pencapaian sasaran pembelajaran yang diinginkan menjadi kurang optimal. Selain itu, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami konsep materi yang dipelajari (Zubaidah, 2015). Menurut rudy brets (1971) media terbagi jenis delapan kelompok yaitu media cetak, media visual diam, media visual Gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual Gerak. Salah satu media diatas adalah media pembelajaran *big book* dan media pembelajaran *pop-up* (Kristanto, 2016).

Mengetahui lebih lanjut mengenai media pembelajaran *Big-book*, pengertian media pembelajaran *Big-book* sangat bermacam-macam. Peneliti mengambil beberapa pendapat yang menerangkan tentang pengertian media pembelajaran *big book* berikut ini:

- 1) Menurut pendapat solehuddin dalam karya anggy et al, *Big-book* merupakan buku bergambar yang dibuat dengan ukuran lebih besar dari pada buku biasa dan dirancang dengan karakteristik tertentu. Karakteristik khusus tersebut mencakup kemampuan *Big-book* untuk menarik perhatian anak dengan cepat melalui gambar yang menjadi bagian dari buku tersebut, berisi irama menyenangkan bagi anak, mempunyai gambar berukuran besar, menyajikan teks yang berulang, mempunyai alur cerita sederhana (Prayogi et al., 2021).
- 2) Menurut harjanty & muzdalifah, *Big-book* tergolong sebagai buku bergambar yang memiliki daya tarik visual tinggi serta mudah dipahami khususnya kepada peserta didik pada pendidikan. *Big-book* merupakan karya literasi bergambar dengan ukuran besar, baik teks maupun ilustrasinya, yang diperbesar supaya bisa dilihat secara Bersama-sama dengan mudah (Harjanty & Muzdalifah, 2021).
- 3) Aco karumpa et al, mengungkapkan *Big-book* adalah media yang punya dimensi masif dilengkapi dengan gambar indah sehingga dapat memikat perhatian siswa. (Halimah & Dahlan, 2022)

- 4) Menurut usaid dalam karya alfiah et al, *Big-book* ialah buku membaca dengan ukuran teks serta ilustrasi yang besar, sehingga memungkinkan akan terjadinya kegiatan belajar membaca bersama antara pendidik dan peserta didik (Alfiah Fatriani & Umar Samadhy, 2018).

Berdasarkan penjabaran para pendapat, dapat ditarik kesimpulan kembali bahwa *Big-book* adalah media visual yang berbentuk buku dengan ukuran beragam, mulai dari A5, A4, A3, bahkan sebesar koran, terdiri dari 10-15 halaman, memiliki ciri khas berupa teks dan gambar berukuran besar serta menarik perhatian sehingga bisa dilihat oleh seluruh peserta didik, dan memiliki kalimat sederhana dan jelas.

b. Ciri-Ciri Big Book

Media *big book* perlu diketahui mempunyai beberapa ciri yang dapat menjadikannya perbedaan media ini dengan media yang lainnya. Ciri media *big book* merujuk pendapat Usaid, supaya media pembelajaran ini bisa lebih efektif dan berhasil ketika memenuhi kriteria berikut:

- 1) Memiliki 10-15 halaman.
- 2) Pola kalimat singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Ilustrasi yang digunakan memiliki makna yang relevan dengan materi.

- 4) Jenis dan ukuran huruf dirancang jelas sehingga mudah dibaca oleh peserta didik.
- 5) Mempunyai alur cerita mudah dimengerti.

c. Kelebihan dan Kekurangan Big Book

Adanya produk media pembelajaran *big book* pastinya memiliki beberapa kelebihan yang menyebabkan media ini menarik bagi peserta didik. Kelebihan tersebut diantaranya yaitu (Usaid, 2014):

- 1) Memberikan kesempatan kepada peluang bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan membaca secara bersama-sama.
- 2) Memfasilitasi peserta didik dapat mengamati dan melihat teks yang sama saat pendidik membaca teks materi.
- 3) Membantu peserta didik dengan kemampuan membaca yang lebih lambat untuk mengenali teks melalui bimbingan pendidik ataupun temanya.
- 4) Menjadikan peserta didik yang lambat membaca menjadi berani dan yakin karena peserta didik merasa kemampuan membaca mereka meningkat.
- 5) Mengembangkan kemampuan kebahasaan.

Mempunyai kelebihan bukan berarti media *big book* tidak memiliki kekurangan. Menurut Rulfiarini Dan Sukidi (Yulianti et al., 2019), media *big book* sendiri memiliki kelemahan. Berikut kelemahan dari media *big book* yaitu:

- 1) Media *big book* memiliki perawatan yang tepat agar tetap awet dan tidak mudah rusak.

- 2) Tulisan yang terdapat pada *Big-book* kebanyakan memuat inti pokok dari suatu peristiwa atau sebuah materi.
- 3) *Big book* yang berarti buku berukuran besar, proses pembuatannya membutuhkan waktu yang relative lama serta memerlukan banyak tenaga.

Adanya kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan, media *big book* ini memiliki lebih banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya dari hal tersebut menjadikannya media ini mudah untuk dipakai.

d. Pengertian *Pop Up*

Pengertian *Pop-up* merupakan media yang didefinisikan sebagai buku dengan format tiga dimensi yang menampilkan elemen yang dapat digerakan atau timbul di bagian dalamnya ketika dibuka, sehingga menampilkan kesan visual yang nyata (Mustika & Ain, 2020). Berdasarkan karakteristik ini, buku *Pop-up* memiliki daya Tarik yang khas dan sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, buku *pop up* ialah buku yang memiliki elemen bergerak serta menampilkan efek visual menarik saat halamannya dibuka. Bentuk unik ini bisa menjadikan peserta didik terangsang untuk belajar, mengembangkan kemampuan mereka, serta memudahkan proses mengingat materi yang disajikan dalam buku (Nurhanifah et al., 2020). Menurut Nancy dan Rondha dalam karya sinta et al, menyatakan *Pop-up* adalah semacam buku yang mengandung unsur tiga dimensi, media pembelajaran ini dinilai

sangat menarik karena selalu menyajikan hal-hal mengejutkan disetiap lembarnya, *pop up* sengaja dirancang untuk menciptakan kekaguman pada pembaca. Rasa takjub ini akan terus timbul saat peserta didik membalikan satu halaman ke halaman berikutnya (Sinta & Syofyan, 2021).

Berdasarkan pendapat yang telah di uraikan media pembelajaran buku *Pop-up* bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *pop up* memiliki unsur tiga dimensi dengan bentuk-bentuk unik, berwarna, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta membuat mereka merasa terkagum setiap melihat halaman buku dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan maksimal.

e. Jenis-Jenis *Pop Up*

Media *Pop Up* mempunyai beragam jenis yang dibedakan berdasarkan Teknik maupun letaknya. Menurut Dzuanda bahwasanya ada beberapa jenis Teknik *Pop Up* yaitu (Mariana & Solichah, 2018):

1) *Transformation Pop Up*

Menurut kamus Bahasa Inggris, *Transformation* berarti pergantian atau peribahan wujud. Jadi, *Transformation Pop-up* merupakan buku *Pop-up* yang mementingkan pada perubahan bentuk tiga dimensi yang terlihat nyata saat halamannya dibuka.

2) *Tunnel Pop Up*

Tunnel Pop-up mempunyai arti buku yang menyajikan sebuah ilustrasi tiga dimensi secara horizontal menyerupai panggung kecil.

3) *Volvelles Pop Up*

Salah satu jenis *Pop-up* yang menyajikan penggunaan unsur serta posisi melingkar atau roda yang diputar, bentuk tri matra.

4) *Movable Pop Up*

Kata *Movable* bermakna perpindahan atau dapat digerakan. Sebab itu, *Movable pop-up* adalah format buku *Pop-up* yang dioperasikan melalui cara menggeser atau mengirim komponen tertentu. Bentuk 3D buku ini tersusun disetiap sisi, pembaca harus menggeser sisi tersebut untuk dapat melihat halaman selanjutnya.

5) *Pull-Tabs*

Pull-Tabs merujuk pada diantara jenis *Pop-up* yang menampilkan susunan elemen tambahan. Seperti, tab kertas geser atau bentuk lainnya yang mendorong atau menarik agar muncul gambar atau gerakan.

6) *Carousel*

Memakai tambahan benda lain seperti tali, pita, atau kancing yang mana ketika akan membuka *pop up* dapat muncul benda lain yang bisa dilipat kembali.

Pada pengembangan media ini, jenis pop-up yang akan digunakan ialah memadukan 2 jenis *Pop-up* yaitu *Pop-up Carousel* dan *Pull-tabs*.

f. Kelebihan Dan Kekurangan *Pop-up*

Setiap Penggunaan media terdapat kelebihan dan kekurangan, dalam penggunaan media *Pop-up* memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan ketika menggunakannya. Berikut kelebihan dari penggunaan media *Pop-up*, yaitu (Khadijah et al., 2021):

- 1) *Pop-up book* yang dalam bukunya berbentuk struktur tiga dimensi menunjukkan anak lebih tertarik dengan materi yang disampaikan.
- 2) Memiliki gambar, warna, dan corak yang sangat menarik, sehingga membuat buku jadi terlihat lebih indah dan menjadikan anak tertarik untuk membaca.
- 3) Media ini memiliki sifat kongkrit, yang memungkinkan anak mendapatkan visualisasi yang jelas mengenai konsep yang dipelajari.

Selain menawarkan berbagai kelebihan dalam pembelajaran, namun perlu diakui bahwa media *Pop Up* juga memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kekurangan meliputi:

- 1) Proses pengerjaan atau pembuatan media ini sangat membutuhkan waktu yang lama, karena memerlukan ketelatenan yang tinggi.

- 2) Biaya proses pembuatan menggunakan bahan-bahan yang relatif lebih mahal.

Berdasarkan penjelasan dari pengertian sampai dengan kelebihan dan kekurangan yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa *Pop Up* mampu meningkatkan keterlibatan serta fokus peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini didukung oleh desain tiga dimensi yang unik pada setiap halamannya serta penggunaan warna yang sangat menarik perhatian secara visualisasi.

3. Materi Mengenal Macam Gaya

Suatu hal yang mendasari pengembangan kurikulum merdeka dalam Upaya pembaruan system Pendidikan dasar di Indonesia adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi satu kesatuan yang disebut “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”.(Andreani & Gunansyah, 2023)

Pada penelitian ini, akan meneliti tentang materi mengenal macam gaya yang termasuk dalam kurikulum mata pelajaran IPAS kelas IV yang ada pada bab 2 yang bertema “Gaya di Sekitar Kita”. Dalam konteks kurikulum Merdeka, materi gaya di sekitar termasuk dalam Capaian Pembelajaran (CP) fase B pada mata pelajaran IPAS. Pada fase ini Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Adanya capaian pembelajaran

ini peserta didik dapat dibantu untuk memahami serta mengenal macam gaya dengan peristiwa yang terjadi pada kehidupan peserta didik.

Pengertian dari gaya sendiri merupakan bentuk besaran fisika yang mempunyai besaran dan juga arah. Peristiwa ini mengandung konsep pelajaran moral dan Pendidikan yang dapat diterapkan dalam kehidupan manusia (Rizal & Ridwan, 2023). Gaya merupakan interaksi pada benda dalam bentuk dorongan atau tarikan (Fitri et al., 2021b). Materi mengenal macam gaya dalam buku siswa kurikulum Merdeka terdapat pada bab 3 dalam bab ini, terdapat macam gaya berikut isi dari materi tersebut yaitu:

a. Gaya Otot

Gaya yang dihasilkan oleh otot yang berada pada tubuh manusia ataupun hewan menggunakan otot pada tubuh mereka (Fitri et al., 2021a). Seperti, ketika kita mendorong meja, maka kita menggunakan otot lengan tangan untuk mendorong meja tersebut. Gaya otot memiliki Tingkat fleksibilitas yang tinggi karena dikontrol melalui mekanisme koordinasi biologis pada manusia atau hewan. Jadi, gaya ini bisa didorong atau ditarik untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai terjadinya gaya otot, perhatikan gambar berikut.



Gambar 2. 1 Gaya Otot pada kegiatan mendorong

Sumber: buku ipas siswa kelas IV

b. Gaya Gesek

Gaya gesek timbul ketika bersentuhannya dua permukaan benda yang bergesekan, arah gaya ini selalu berlawanan dengan arah pergerakan benda serta semakin meningkat luas permukaan kontak akan menyebabkan besarnya gaya gesek menjadi lebih besar (Fitri et al., 2021a). Seperti ketika mendorong meja, akan muncul terjadinya pergesakan permukaan bawah meja tersebut yaitu antara permukaan meja dan permukaan lantai. Untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai terjadinya gaya otot, perhatikan gambar berikut.

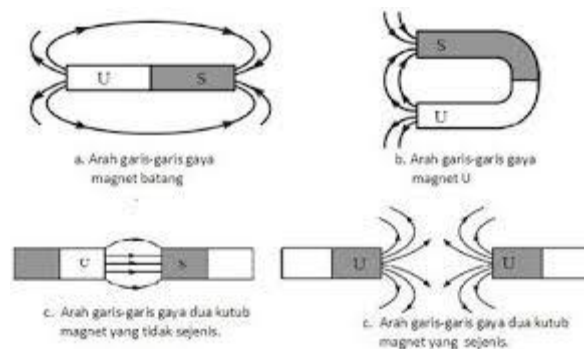


Gambar 2. 2 Gaya Gesek

Sumber: brilio.net

c. Gaya Magnet

Magnet ialah sebuah objek yang dapat menarik benda yang berbahan dari material tertentu, khususnya logam besi, kobalt, nikel (Fitri et al., 2021b). Gaya magnet merupakan gaya tarik dan tolak ada pada diri benda yang memiliki sifat magnetik. Gaya magnet adalah gaya yang timbul dikarenakan adanya medan magnet apabila dua kutub magnet yang berbeda didekatkan, akan timbul reaksi tarik menarik, sedangkan jika dua kutub yang sama maka timbul reaksi saling menolak (Kusnadi et al., 2020). Untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai terjadinya gaya otot, perhatikan gambar berikut.



Gambar 2. 3 Gaya Magnet tolak menolak dan tarik menarik

Sumber: brainly.co.id

d. Gaya Pegas

Gaya pegas ialah gaya yang muncul pada benda bersifat elastis, sehingga ketika gaya diberikan benda tersebut dapat kembali ke bentuk asli karena kemampuan elastisnya. Seperti pada karet (Fitri et al., 2021a). Gaya pegas adalah benda yang memiliki sifat elastis ketika mengalami tarikan atau tekanan (Hoke et al.,

2021). Seperti, gaya pegas yang ada pada ketapel, karet elastis memanfaatkan gaya ini untuk melemparkan biji karet, sementara pada busur panah yaitu tali yang diregangkan dipakai untuk meluncurkan anak panah, perhatikan gambar berikut.



Gambar 2. 4 Gaya pegas pada ketapel karet

Sumber: Pngtree

e. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi bumi ialah gaya tarik yang muncul karena massa yang berasal dari bumi, dengan pusat gravitasi terlintak pada inti lapisan terdalam bumi. Akibatnya, seluruh benda dipermukaan bumi mengalami tarikan arah pusat bumi (Fitri et al., 2021a). Gaya gravitasi adalah gaya yang dihasilkan oleh tarikan massa bumi pada benda-benda disekitarnya yang menyebabkan benda mengalami Gerakan ke arah bawah, menuju pusat bumi (Lestari et al., 2024). Seperti, buku yang ditaruh diatas meja akan tetap diam dimeja, jika kita bagikan gaya tambahan melalui cara mengangkatnya kemudian menjatuhkna maka muncullah gaya gravitasi.



Gambar 2. 5 Gaya Gravitasi Bumi

Sumber: Buku IPAS Siswa Kelas IV SD

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar ialah capaian yang didapatkan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam suatu lingkungan tertentu, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku individu yang terjadi dengan lingkungan (Qorimah & Utama, 2022). Hasil belajar kognitif merujuk pada capaian pembelajaran yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, daya ingat, kemampuan berpikir atau intelektual. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar kognitif terbaru terdapat 6 hierarki yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta (Nafiati, 2021). Berikut taksonomi Bloom kognitif yang terbaru:

a. Mengingat

Mengingat adalah kemampuan untuk mengingat kembali pengetahuan, konsep, serta fakta yang telah dipelajari sebelumnya. Pada proses ini, terdapat beberapa sub kategori antara lain menentukan memahami, memberi label, membuat daftar, mencocokkan, menjodohkan, memberi nama, mencari, memilih, dan mengenali informasi yang relevan.

b. Memahami

Mengembangkan pemahaman atau memahami dari proses pembelajaran, tercantum juga tentang apa yang dikatakan, Digambar, dan dituliskan. Sub kategori dari memahami ialah menafsirkan, mendeskripsikan, mencontohkan, menyimpulkan, merangkum, menjelaskan, membandingkan.

c. Aplikasi

Mengaplikasikan dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, metode, rumus, serta prinsip dalam situasi lain. memakai konsep atau ide yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sesungguhnya (nyata). Sub kategori menerapkan, mengimplementasikan, memecahkan, mengoperasikan, memprediksi, memodifikasi, memanipulasi, menemukan, memecahkan, menghitung, mendramatisasi.

d. Menganalisis

Memakai informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lainnya, antara fakta dan konsep, argumentasi serta kesimpulan. Sub kategori menelaah, merelasikan, mendeteksi, mendiagnosis, mengurai suatu objek, menggolongkan, membandingkan, membedakan, mengkategorikan.

e. Mengevaluasi

Menilai suatu benda, objek, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori mengkritik, mereview, mengetes, memeriksa, meresensi, memproyeksi, memvalidasi, membutikan.

f. Menciptakan

Meletakkan atau menggabungkan beberapa komponen dalam suatu bentuk menyeluruh yang baru atau membuat produk baru. Sub kategori memproduksi, membuat, merancang, menyusun, menciptakan, mengembangkan, merencanakan.

Pada penelitian ini, tujuan pembelajaran yang diambil untuk mengukur hasil belajar kognitif tersaji pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan konsep dasar gaya	1. Peserta didik bisa memahami tentang konsep dasar pada gaya.
2. Peserta didik diharapkan dapat mensimulasikan berbagai jenis gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk bendakehidupan sehari-hari	2. Peserta didik diharapkan dapat menggolongkan serta membedakan antara gaya otot, gaya magnet, gaya pegas, gaya gesek, gaya gravitasi.
3. Peserta didik juga diharapkan dapat menerapkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari	3. Peserta didik bisa mendeskripsikan ragam gaya yang terlibat dalam aktifitas sehari-hari.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Hadist Mengenai Media Pembelajaran

Hadist yang membahas mengenai media pembelajaran salah satunya adalah hadist yang diriwayatkan oleh imam bukhari no. 5938, yakni:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُجِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah r.a, beliau bersabda: Nabi saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garisgaris kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang

satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya lagi.”
(HR.Imam Bukhari).

Dalam hadist ini, nabi Muhammad SAW menarangkan tentang realitas kehidupan manusia yang dipenuhi dengan berbagai harapan dan keinginan. Di samping itu, beliau juga menjelaskan bahwa setiap manusia akan menghadapi ajal yang selalu menyertai perjalanan hidupnya dan tidak dapat dihindarkan. Penjelasan tersebut disampaikan melalui ilustrasi garis-garis yang berfungsi sebagai media visual. Penggunaan media tersebut menunjukkan bahwa penyampaian informasi melalui bantuan gambar dapat mempermudah pemahaman terhadap suatu konsep. Oleh karena itu, hadis ini memberikan gambaran bahwa media visual dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan serta pengetahuan kepada manusia agar lebih mudah dipahami (Ya'cub, 2018).

2. Ayat Mengenai Media

Sebuah ayat qur'an yang membahas mengenai pembelajaran terdapat pada surat al-baqoroh ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya: “Dan dia Mengajarkan Kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, sebutkan kepada-ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Dalam tafsir Al-Munir QS. Al-Baqarah ayat 31 menjelaskan, Allah menguji para malaikat sebagai bentuk penegasan bahwa mereka tidak

memiliki kemampuan yang sama dengan manusia yang telah dipilih-Nya sebagai khalifah di bumi. Ujian tersebut juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa anggapan para malaikat mengenai kelayakan mereka sebagai khalifah tidaklah tepat. Sebelum ujian berlangsung, Allah terlebih dahulu mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama berbagai benda yang ada di dunia, meliputi tumbuhan, hewan, manusia, serta benda-benda mati (Fatma, 2023).

Kandungan utama dalam ayat ini menunjukkan bahwa Allah Swt. memberikan keistimewaan kepada Nabi Adam a.s. dengan mengajarkannya nama-nama benda sebagai bekal ilmu pengetahuan untuk menjalankan tugasnya sebagai khalifah di bumi. Hal tersebut menegaskan bahwa manusia memiliki potensi akal dan kemampuan memperoleh ilmu yang dapat melampaui malaikat dalam konteks pengelolaan dan pemakmuran bumi. Di sisi lain, ayat ini juga menggambarkan keterbatasan pengetahuan para malaikat, yang hanya mengetahui apa yang telah diajarkan Allah kepada mereka. Oleh karena itu, peristiwa tersebut menjadi bukti bahwa ilmu pengetahuan merupakan anugerah Allah yang menjadi salah satu keunggulan manusia dalam mengemban amanah sebagai khalifah di muka bumi.

3. Ayat Mengenai Gaya

Sejak masa prasejarah, agama dan sains telah memiliki peran signifikan dalam membentuk perkembangan spiritual serta intelektual sejak zaman manusia awal, dengan metode rasional juga empirisnya sains telah menompang manusia mengartikan dan mengendalikan alam

sekitarnya (Azis, 2018). Gaya adalah konsep dari fisika yang mengkaji mengenai gerak pada benda. Gerak benda itu disebabkan pada gaya yang diterima oleh benda itu sendiri, gaya ialah tarikan atau dorongan yang muncul pada benda disebabkan ada interaksi dengan benda lain, penemu konsep gaya pertama kali oleh Issac Newton tahun 1664 pada bukunya *Philosopie Naturalis Principia* yang berisi tiga hukum newton (Hasyim & Haris, 2023).

Pada gaya benda pertama memberikan gaya pada benda Z, benda Z akan menyalurkan gaya pada benda X dengan besaran yang sama, tapi dengan arah yang berlawanan (Taufiq & Kaniawati, 2023). Sebagaimana firman Allah yang ditulis dalam surah yasin ayat 36, yang berbunyi:

سُبْحَنَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْأَرْضُ وَمِنْ أَنْفُسِهِمْ وَمِمَّا لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٦﴾

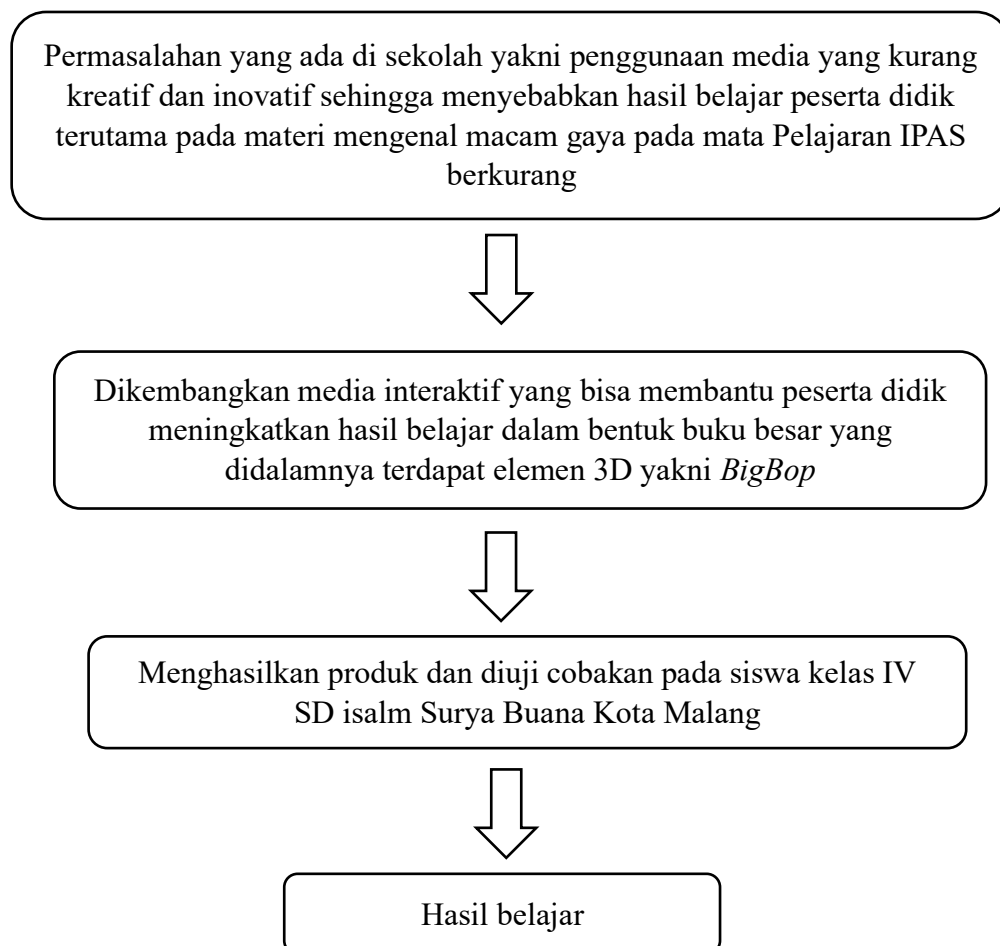
Artinya: “Maha suci (Allah) yang telah menciptakan semuanya berpasang-pasangan, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka sendiri maupun dari apa yang tidak mereka ketahui.” (Q.S Yasin:36)

Syaikh Abdurahman bin nashir dalam tafsir As-Sa'di menyatakan, seperti lelaki dan Perempuan, Jantan dan betina, siang dan malam, manis dan asam, langit dan bumi, matahari dan bulan, Cahaya dan kegelapan. Semua ini berpasangan seperti halnya electron dan proton, GLB dan GLBB, dan juga gaya aksi dan reaksi (Rusydiana & Fatimah, 2024).

C. Kerangka Berpikir

Tujuan pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan disebut *BigBop*. Pemilihan pengembangan media ini berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan yakni media yang digunakan pendidik tergolong kurang inovatif sehingga hasil belajar peserta didik dibawah rata-rata. Sebab dari ini, tujuan dari pengembangan ialah menciptakan *BigBop* sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik meningkatkan pemahamannya Pada mata Pelajaran IPAS khususnya materi mengenal macam gaya.

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

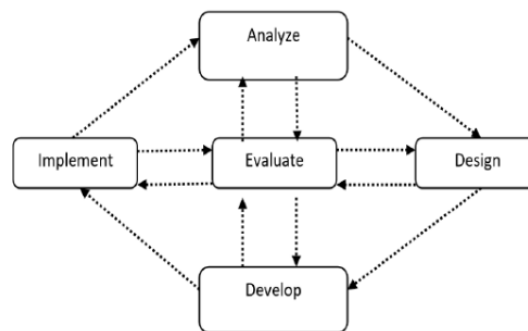
Jenis penelitian yang dilakukan di SD Islam Surya Buana Malang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). R&D ialah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan sebuah produk tertentu, meningkatkan produk yang telah ada, serta mengevaluasi sejauh mana produk tersebut baik secara efektif (Okpatrioka, 2023). Penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) merupakan serangkaian tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru maupun meningkatkan kualitas produk yang telah ada. Kegiatan ini umumnya dilaksanakan oleh unit atau tim yang berada di dalam organisasi. Namun, dalam beberapa kasus, pelaksanaannya dapat melibatkan pihak eksternal, seperti lembaga penelitian, perguruan tinggi, atau tenaga ahli yang memiliki kompetensi khusus. Praktik tersebut banyak diterapkan oleh perusahaan berskala internasional untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakteristik dan kebutuhan pasar di suatu wilayah (Judijanto et al., 2024). Metode R&D ialah salah satu pendekatan penelitian yang banyak diterapkan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk, mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024).

Telah disimpulkan sesuai penjelasan diatas, metode penelitian R&D dipilih karena riset ditujukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *BigBop* sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam

proses pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih berkualitas, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, menggunakan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* disingkat menjadi (ADDIE) (Slamet, 2022). Alasan dalam pemilihan model ADDIE, karena urutan pada pengembangan ini yang tidak terlalu panjang sehingga tahapan dalam pengembangannya dapat dilakukan secara teratur. Alasan lainnya karena setiap tahapannya selalu dilakukan evaluasi dan revisi agar menghindari ketidak validnya produk pengembangan.



Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Model

Sumber: Buku Model Penelitian Pengembangan

C. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model yang digunakan, model *ADDIE* memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Secara lebih detail sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, terdapat sejumlah Langkah umum yang perlu dilaksanakan sebagai bagian proses analisis. Mengenai langkah umum tersebut yaitu memvalidasi kesenjangan yang terjadi dalam proses belajar mengajar, menentukan tujuan pembelajaran, menganalisis peserta didik, mengumpulkan informasi dari sumber daya yang tersedia. Apabila langkah-langkah tersebut dijelaskan maka tahap analisis tersebut sebagai berikut:

a. Memvalidasi Kesenjangan Kinerja

Pada tahap pertama prosedur penelitian, terdapat tiga tahapan pokok yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap kinerja, sebagai berikut:

1) Mengukur kinerja yang sebenarnya.

Untuk mengidentifikasi kinerja aktual yang ditunjukkan oleh peserta didik. Pengumpulan data mengenai kinerja aktual dilakukan melalui beberapa teknik, salah satunya observasi. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi dan aktivitas peserta didik.

Langkah berikutnya yang dilakukan peneliti adalah wawancara untuk mendapatkan informasi. Pada tahapan wawancara, peneliti mewawancarai pendidik dan juga peserta didik.

2) Menentukan kinerja yang ingin dicapai.

Pada langkah kedua, peneliti dapat menentukan kinerja atau hasil yang dicapai. Tujuan utama tahap ini yaitu untuk mengetahui Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan. Aspek utama yang dikaji dalam penelitian ialah CP pada kelas IV MI/SD materi mengenal macam gaya. Pemilihan CP materi mengenal macam gaya dikarenakan dalam materi ini membutuhkan contoh-contoh dalam aktivitas sehari-hari.

3) Mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja yang terjadi.

Merujuk pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada pendidik, penyebab kesenjangan atau ketidaksesuaian dalam pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media lainnya selain *audi-vidio*, sehingga peserta didik mengalami kebosanan sehingga menyebabkan hasil belajar menurun.

b. Menentukan Tujuan Instruksional

Untuk dapat merancang tujuan instruksional, langkah awal yang harus dilakukan peneliti ialah memahami tiga penyebab umum terjadinya kesenjangan pada kegiatan belajar mengajar pada kelas IV di SD Islam Surya Buana Malang. Setelah didapatkan penyebabnya kesenjangan kegiatan belajar mengajar maka ditentukan tujuan instruksional dengan memakai Taksonomi Bloom.

c. Menganalisis Peserta Didik

Untuk menganalisis peserta didik, peneliti perlu memperoleh informasi mengenai pemahaman dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.

d. Mengumpulkan Dari Sumber Daya

Untuk memperoleh segala keterangan dari sumber daya yang ada, langkah pertama ialah mengenali berbagai bentuk sumber daya yang diperlukan dalam penyelesaian tahap ADDIE. Mencakup dua sumber daya yang akan diperiksa yaitu sumber daya manusia dan sumber daya media.

e. Menentukan strategi pembelajaran

Pada strategi pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran, pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah metode belajar di mana peserta didik berkerja sama dalam tim yang setiap anggotanya saling membantu untuk mencapai tujuan belajar bersama.

f. Membuat rencana kegiatan selanjutnya

Sebelum ke tahapan desain diperlukan untuk membuat rencana kegiatan, berikut rencana kegiatan dalam tabel.

Tabel 3. 1 Rencana Kegiatan

Produk	Bentuk Produk (Kualitas)	Time (Waktu)
Awal	Storyboard (Word)	1 Minggu
Tengah	Desain (Canva)	1 Bulan
Akhir	Cetak	1 Minggu

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan prosedur sebelumnya, langkah berikutnya memulai untuk merancang produk media pembelajaran *BigBop* dikembangkan dirancang sebagai alternatif pemecahan terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan empat prosedur utama sebagai bagian dari proses pengembangan, yaitu:

a. Melakukan pendataan tugas-tugas

Tahap melakukan pengumpulan informasi mengenai berbagai tugas yang perlu dilakukan guna mencapai target pembelajaran. Dalam pelaksanaanya, peneliti perlu menimbangkan tujuan instruksional, kondisi peserta didik, mengetahui seluruh sumber yang dibutuhkan untuk mendukung proses pengembangan.

b. Menyusun tujuan kinerja

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan kinerja yang memuat unsur komponen kondisi, kinerja, dan kriteria. Tujuan kinerja tersebut menjadi indikator yang akan dicapai saat peserta didik menggunakan media *Bigbop*.

c. Membuat strategi pengujian

Tahapan ini, berfokus pada penyusunan instrument untuk pengujian kepada peserta didik. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui umpan balik.

d. Menghitung biaya yang dikeluarkan

Untuk menentukan biaya, dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan penelitian dan pengembangan, sasaran yang ingin dicapai, strategi pengujian yang digunakan, serta keseluruhan kebutuhan terkait pelaksanaan kegiatan pengembangan.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan memiliki tujuan untuk menciptakan dan memvalidasi media pembelajaran yang sudah dipilih. Adapun prosedur umum yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Menghasilkan konten

Sebelum ke tahap mengembangkan peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi sasaran, tujuan kinerja, serta strategi pengujian untuk mencari tau kekurangan dari media yang selama ini digunakan oleh pendidik di kelas.

b. Memilih atau mengembangkan media

Setelah menemukan dari hasil konten, tahap selanjutnya ialah memilih media yang bisa menjadi solusi untuk menyelesaikan dari masalah tersebut. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *Bigbop* yang akan dikembangkan untuk menjadi solusi tersebut.

c. Mengembangkan bimbingan bagi peserta didik

Pada fase ini, proses pengembangan media *Bigbop* mulai dilaksanakan, merancang cover pada halaman depan dan penutup, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, CP dan TP, materi

pembelajaran yang setiap halaman memiliki isi yang berbeda sesuai dengan materi, dan profil penulis.

d. Melakukan revisi formatif

Pada tahap ini produk yang dikembangkan harus selesai terlebih dahulu, untuk dilakukan pengecekan pada ahli validator untuk melihat tingkat kevalidan pada produk yang dikembangkan. Sebelum diserahkan pada ketiga validator, peneliti melakukan konsultasi dan perbaikan sebelumnya pada dosen pembimbing.

e. Melakukann uji coba validasi

Setelah pengecekan dan revisi, tahap berikutnya memberikan hasil pengembangan kepada tiga validator untuk dilakukan pengujian kevalidan. Tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi, akan menguji cobakan *BigBop* kepada peserta didik. Kegiatan mempunyai tujuan untuk menilai apakah media yang dihasilkan sesuai dengan rancangan serta mampu mendukung hasil belajar dari peserta didik. Adapun prosedur umum pada fase ini hanya ada dua, yaitu:

a. Mempersiapkan pendidik

Memberikan pendidik media *Bigbop* serta memberi sedikit tutorial tentang penggunaan media ini.

b. Mempersiapkan peserta didik

Mempersiapkan peserta didik mulai dari pembukaan diawali dengan salam, hingga penutup.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Fase evaluasi peneliti melakukan evaluasi dan memperbaiki pada produk hasil pengembangan. Evaluasi serta revisi dilakukan pada setiap akhir tahapan dalam kegiatan pengembangan. Tujuan dilakukan evaluasi serta revisi pada setiap fase pada model *ADDIE* ialah untuk memeriksa kembali setiap proses yang sesudah dilakukan untuk memastikan kualitas dan keberhasilan produk ini.

D. Uji Produk

Uji produk memiliki tujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang dimanfaatkan dalam mengembangkan sesuatu yang diinginkan.

Uji produk ini meliputi:

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Uji validasi ahli merupakan komentar dan penilaian dari ahli materi dan ahli media berdasarkan materi dan media yang telah dikembangkan.

a. Desain Uji Ahli

Proses validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kelayakan produk. Pada tahap validasi dilakukan oleh para ahli setelah proses pembuatan selesai, dengan menampilkan produk kepada validator beserta angket yang memuat indikator evaluasi terhadap media.

selanjutnya melakukan perbaikan berdasarkan temuan validasi awal, tahap berikutnya peneliti melakukan validasi ulang hingga produk yang dihasilkan dapat diuji cobakan.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini merupakan seorang pakar pada bidangnya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, pada materi mengenal macam gaya untuk Tingkat MI/SD. Tahapan penilaian oleh ahli materi meliputi penyampaian ringkasan, peninjauan hasil produk media *BigBop*, serta pengisian angket evaluasi kelayakan materi. Adapun kriteria ahli media yang memberikan penilaian terhadap produk sebagai berikut:

- a) Memiliki keahlian pada bidang IPA
- b) Berpengalaman dalam pengembangan materi pembelajaran IPA
- c) Latar belakang lulusan S2 pendidikan fisika

2) Ahli Media

Ahli media sebagai validator ditetapkan kepada dosen yang berpengalaman mengajar atau seorang profesional yang memiliki kompetensi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Peran dari validator memberikan penilaian dan rekomendasi dari media *BigBop* untuk melihat kelayakan media serta kesesuaian desain dengan tema yaitu mengenal

macam gaya. Adapun kriteria ahli media yang memberikan penilaian terhadap produk sebagai berikut:

- a) Profesional pada bidang pengembangan media.
- b) Latar belakang pendidikan Magister Teknologi Pendidikan.
- c) Memiliki pengalaman pada perencanaan media pembelajaran.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Islam Surya Buana Malang. Kriteria ahli pembelajaran:

- a) Muh. Syaifuddin, S.Pd.
- b) Latar belakang pendidikan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- c) Mengajar di SD Islam Surya Buana Malang.
- d) Memiliki pengalaman dalam pembelajaran IPAS.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba akan dilaksanakan dua kali. Pada pertemuan pertama pembelajaran akan dipimpin oleh peneliti dan mengajarkan materi tanpa menggunakan media dan memberikan lembar soal pre-test. Pada pertemuan selanjutnya peneliti mengajarkan materi yang sama dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dan diberikan lembar soal post-test.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini ialah peserta didik kelas IV-B yang berjumlah dua puluh lima peserta didik. Hal ini disebabkan kelas IV-B merupakan kelas yang memiliki hasil belajar kurang dari rata-rata.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini, menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Setiap jenis data mempunyai fungsi masing-masing, untuk mendukung kelancaran analisis hasil pengembangan media.

1. Data kuantitatif, diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, hasil pre-test, post-test, dan data respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Bigbop*.
2. Data kualitatif, didapatkan dari hasil wawancara dengan pendidik bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd selaku guru Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Islam Surya Buana Malang, temuan dari kegiatan observasi, saran yang diberikan oleh tiga validator ahli.

F. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data, berfungsi untuk mendapatkan data penelitian sesuai dengan variable yang diamati. Pada penelitian pengembangan ini, instrument yang akan dipakai yaitu observasi, validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data, menggunakan hasil dari wawancara, observasi, angket, tes kepada peserta didik dan juga dokumentasi sepanjang kegiatan penelitian.

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan interaksi serta komunikasi untuk memperoleh informasi dengan tanya jawab antara peneliti dengan informan atau sumber penelitian (Rhardjo, 2011). Teknik wawancara merupakan salah satu bentuk mencari informasi yang diperlukan saat proses pengembangan media pembelajaran *Bigbop*. Dalam mendapatkan sebuah informasi mengenai apa yang dibutuhkan peneliti, dilakukan wawancara dengan pendidik yang mengajarkan mata pelajaran IPAS pada kelas IV, yaitu Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd.

2. Observasi

Observasi merupakan cara mengumpulkan data yang secara langsung mengamati di Lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung pada peserta didik kelas IV di SD Islam Surya Buana Malang untuk mengamati kejadian langsung yang berada di lokasi penelitian.

3. Angket

Penggunaan angket yaitu mengumpulkan data bertujuan menilai tingkat kevalidan dan efektivitas media *Bigbop*. Instrument ini terdiri beberapa jenis, diantaranya angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli pembelajaran. Data yang didapatkan

dari angket menjadikan rujukan untuk menilai sejauh mana kelayakan serta keefektifan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator
Kesesuaian	Kepraktisan pemakaian media
	Media dapat digunakan oleh semua peserta didik tanpa diskriminasi
	Kesesuaian ilustrasi dalam media dengan topik yang dibahas
Tampilan dan Kemudahan	Tampilan gambar menarik perhatian peserta didik
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Elemen visual dan gerak pada media membuat pembelajaran menyenangkan
	Tidak menggunakan banyak jenis huruf
	Media tidak memerlukan keterampilan khusus untuk digunakan
Pembelajaran	Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan sehari-hari
	Isi dan kegunaan media pembelajaran Materi yang disajikan dalam media sudah mencakup seluruh pokok bahasan

(Athala et al., 2025)

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan konteks yang ingin dicapai (CP dan ATP)
	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai
	Kesesuaian isi materi dengan tujuan yang ingin dicapai

	Kesesuaian ilustrasi dengan materi
Bahasa dan Keterbacaan	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami
	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi.
	Kemudahan dalam menemukan materi pokok
Manfaat	Kemudahan media pembelajaran
	Penggunaan media dalam perorangan atau berkelompok
	Kemampuan media pembelajaran dalam memotivasi peserta didik
	Kejelasan dalam penyampaian materi

(Sumber: Dewi & Yunus, 2024)

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	Kesesuaian sajian materi dengan kebutuhan peserta didik
	Contoh gaya yang dipilih sudah mewakili lingkup materi yang relevan dengan IPAS kelas 4 SD menurut kurikulum
	Gambar yang diberikan sesuai dengan materi
Penyajian Media	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik
	Tidak menggunakan banyak macam huruf
	Media mudah dibuka atau tutup, berfungsi lancar tanpa kerusakan
Manfaat	Media mendorong siswa aktif terlibat dalam diskusi dan eksplorasi
	format dan ukuran media dapat mendukung dalam kegiatan individu atau berkelompok

Instruksi penggunaan media sudah jelas dan mudah diikuti oleh pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas

Apakah media ini memiliki keunggulan di bandingkan buku teks biasa dalam menjelaskan konsep gaya

(Sumber: Modifikasi dari Fauzi, 2022)

4. Tes (*Pre-test Dan Post-Tes*)

Tes digunakan sebagai instrument untuk mengukur suatu hasil berdasarkan nilai yang didapatkan, instrument tes memiliki banyak macam yang mempunyai fungsi masing-masing (Magdalena, Annisa, et al., 2021). Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Tes *pre-test* digunakan sebelum menggunakan media pembelajaran *Bigbop* sedangkan *post-test* digunakan sesudah menggunakan media pembelajaran *Bigbop*. Berikut kisi-kisi *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pre-test dan Post-test

Jenis soal			Deskripsi
15	soal	HOTS	1. Definisi dari gaya
	pilihan ganda		2. Contoh gaya gravitasi
			3. Sifat gaya magnet
			4. Pengaruh gaya magnet
			5. Pengaruh gaya magnet
			6. Mengidentifikasi hubungan tarikan dan dorongan terhadap gaya
			7. Definisi gaya gesek
			8. Definisi gaya pegas
			9. Manfaat gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari
			10. Pengaruh gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari
			11. Menyebutkan semua macam gaya

(Sumber: Modifikasi dari Alfitria et al., 2025)

H. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data dari kuantitatif maupun kualitatif, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap data tersebut, sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai sumber meliputi hasil observasi, wawancara, saran dan komentar dari para ahli pada angket validitas media pembelajaran. Data disajikan dalam bentuk deskripsi dan narasi yang disusun berdasarkan temuan yang didapat dan menggunakan Bahasa peneliti secara logis serta sistematis Teknik analisis dan menggunakan model interaktif

menurut Miles dan Huberman. Adapun Teknik ini memiliki tiga tahapan diantaranya (Nasution, 2023):

a. Reduksi data

Proses pemilihan serta penyerdehanaan dari semua informasi yang didapatkan selama proses penelitian data pada lapangan. Untuk langkah ini bertujuan menajamkan mengarahkan, memperjelas dan membuang hal yang kurang penting. Sehingga narasi yang disajikan mengarah pada simpulan dan dapat dipahami dengan baik.

b. Penyajian data

Proses penyusunan informasi yang memungkinkan adanya Kesimpulan pada data kualitatif. Penyajian data memudahkan peneliti dalam memahami masalah yang ditemukan serta solusi yang akan dilakukan selanjutnya.

c. Penarik Kesimpulan dan verifikasi

Tahap akhir dari seluruh rangkaian penelitian adalah penyusunan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di lapangan. Pada tahap ini, peneliti merumuskan kesimpulan terkait pengembangan media pembelajaran BigBop pada materi mengenal macam-macam gaya untuk peserta didik kelas IV MI/SD.

2. Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif memiliki tujuan untuk menilai sejauh mana produk ini memenuhi kriteria valid dan menilai adanya

perubahan ataupun peningkatan dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Bigbop*. Berikut teknik analisis data yang akan digunakan:

a. Analisis Data Validitas Media, Materi, Pembelajaran

Instrument uji validitas diisi oleh para ahli, penilaian terhadap Tingkat validitas disajikan dalam bentuk angket dengan skala penilaian. klasifikasi skor penilaian, yaitu 4 skor penilaian.

Tabel 3. 6 Skala Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat tepat
3	Tepat/Sesuai
2	Kurang tepat
1	Sangat kurang tepat

Penilaian dari nilai validitas media dilakukan dengan menggunakan perhitungan skor validitas rumus berikut:

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

Keterangan:

P = presentase kevalidan

Σx = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100% = konstanta

Untuk mengetahui hasil dari angket media tersebut dapat dikategorikan valid dari media pembelajaran tersebut. Kategori kevalidan dibagi menjadi berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Validitas

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

b. Analisis Hasil Belajar

Untuk mengetahui meningkatkannya hasil belajar yaitu ditunjukkan dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*, peneliti akan menggunakan rumus *paired t-test* untuk mengetahui perbedaan dari sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media belajar. Hasil tersebut akan dihitung melalui aplikasi *software* SPSS atau menggunakan rumus berikut ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{X}_2$ = rata-rata sampel setelah perlakuan

S_1 = simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 = simpangan baku setelah perlakuan

n_1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = jumlah sampel setelah perlakuan

Dalam mengukur peningkatan hasil belajar pada peserta didik dari rumus tersebut dipahami bahwa dilakukan dengan mengkomparasikan skor *t hitung* dan *t tabel* pada taraf signifikansi 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan (df)=n-2, melalui pengujian hipotesis berikut:

- a. H_0 (Hipotesis nol): tidak ada perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Bigbop*, yang ditunjukkan melalui *Pre-test* dan *Post-test*.
- b. H_a (Hipotesis alternatif): adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Bigbop*, yang ditunjukkan melalui hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

Sehingga keefektivitasan media pembelajaran *Bigbop* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat ditentukan melalui kriteria pengambilan keputusan berikut:

- a. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka ada sebuah perbedaan yang signifikan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test*, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Bigbop* efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test*, sehingga media pembelajaran *Bigbop* dianggap tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa *Pop-up* dan *Big-book* yang akan digabung menjadi satu menjadi *BigBop* yang memuat materi tentang kegiatan gaya disekitarku pada mata Pelajaran IPAS kelas IV. Media *BigBop* dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan mengimplementasikan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Oleh karena itu, dalam proses pengembangan media pembelajaran ini terdapat lima tahapan yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan awal penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan yang akan dilakukan. Analisis kebutuhan yang diperlukan adalah analisis terhadap pendidik selaku yang mentransferkan ilmunya serta analisis peserta didik yang menerima ilmu dari pendidik. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru pembelajaran IPAS kelas IV SDI Surya Buana Malang. Proses analisis dilaksanakan pada tanggal 18 September 2025 melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas serta beberapa peserta didik, pada kegiatan tersebut peneliti mengumpulkan informasi terkait kurikulum, berbagai permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran, kebutuhan akan media pembelajaran, serta karakteristik dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDI Surya Buana, yaitu Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil wawancara, kurikulum yang digunakan sekolah adalah kurikulum Merdeka yang revisi dan terkadang beliau menggunakan kurikulum cinta. Pada materi IPAS ada bab yang peserta didik masih suka bingung yaitu bab gaya bagian memperkecil gaya dan memperbesar gaya, terkadang peserta didik suka tertukar kendala dalam proses pembelajaran berpusat pada dinamika kegiatan kelompok, Dimana keaktifan didominasi oleh peserta didik yang pandai atau berani. Hal ini menyebabkan peserta didik lain yang pasif kehilangan kesempatan untuk mengutarakan pemahaman mereka, meskipun sebenarnya mereka mungkin sudah mengerti materi tersebut. Media pembelajaran yang selama ini digunakan beliau hanya memanfaatkan LCD dikelas yang dikombinasikan dengan metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, dapat peneliti simpulkan bahwa kelas IV di SDI Surya Buana memerlukan sebuah hal baru yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik karena kurang kondusifnya peserta didik dan tingkat pemahamannya masih rendah karena masih mengandalkan pendidik

yang menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mudah bosan dan menjadi hilang kefokusannya. Ketika peserta didik mulai merasa bosan, pendidik mulai memutar video yang terkadang video itu pernah diputar oleh pendidik dan terkadang sound kehilangan suaranya.

b. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap analisis berikutnya yaitu analisis tujuan pembelajaran, peneliti melakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan pemerintah pada kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran IPAS. Tujuan utama pada analisis ini difokuskan pada Bab Gaya disekitarku, karena pada analisis kebutuhan, ditemukan adanya permasalahan serta kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi. Hasil analisis akan dirangkum dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tujuan dan Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari serta mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda	Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan konsep dasar gaya Peserta didik diharapkan dapat mensimulasikan berbagai jenis gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda. Peserta didik juga diharapkan dapat menerapkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari

c. Analisis Peserta Didik

Untuk mengetahui analisis peserta didik, peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik kelas IV-B di SDI Surya Buana dengan mengambil sampel sebanyak 4 narasumber yaitu Alghifary Arsy, Ayra Wiryaharta, Ceisya Abidah, Muhammad Avicenna. Para narasumber memberikan penjelasannya tentang pembelajaran di kelas dan tentang media pembelajaran. Terkadang beliau ketika mengajar menggunakan proyektor menonton *youtube* dan bermain game *quiziz*, terkadang ada yang tidak paham tapi peserta didik tidak berani untuk bertanya, selama belajar tidak pernah memakai media praktik hanya penjelasan saja, jadi cepet bosan.

d. Mengumpulkan Sumber Daya

Pada tahap mengumpulkan sumber daya, dalam sumber daya terdapat sumber daya manusia dan sumber daya media. peneliti melakukan observasi di dalam kelas IV-B di SDI Surya Buana, hasil dari observasi akan ditampilkan pada bentuk tabel.

Tabel 4. 2 Sumber Daya Media dan Manusia

Sumber Daya Media	Sumber Daya Manusia
1. Papan tulis	1. Pendidik
2. Buku paket IPAS	2. Peserta didik Laki-laki
3. LCD	3. Peserta didik Perempuan
4. Sound	

e. Menentukan Strategi Pembelajaran

Pada analisis strategi pembelajaran, peneliti melakukan kajian untuk menentukan model pembelajaran yang relevan dan tepat. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, model

pembelajaran yang dapat relevan adalah menggunakan PBL (*Problem Based Learning*) dengan berkelompok, setiap kelompok akan memecahkan permasalahan yang terdapat pada media. Adanya kegiatan berkelompok ini agar peserta didik yang kurang aktif bisa bercampur dengan peserta didik aktif, karena kegiatan berkelompok peserta didik akan dipaksa untuk saling berkerja sehingga anak yang kurang aktif bisa ikut bermain juga.

f. Membuat Rencana Kegiatan Selanjutnya

Pada tahapan membuat rencana kegiatan, peneliti membuat jadwal dan produk apa yang akan dibuat. Hasil dari analisis sebelumnya jika dilihat dari hasil wawancara dan observasi karakteristik peserta didik lebih senang ketika pembelajaran dilakukan secara langsung, nyata atau melalui praktik. Beliau mengatakan bahwa peserta didik hanya memakai media video melalui *Youtube* dan ceramah sehingga pemahamannya tergantung pada metode pendidik tersebut. Maka sebab itu, peneliti ingin memberikan sesuatu hal baru yang dirasa tepat ialah salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menetapkan produk untuk dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran “*bigbop*” dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD.

Dalam pembuatan media ini dibutuhkan sebuah rencana kegiatan yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 4. 3 Waktu Pengerjakan Produk

Produk	Bentuk Produk (Kualitas)	Time (Waktu)
Awal	Storyboard (Word)	1 Minggu
Tengah	Desain (Canva)	7 Bulan (20 September 2025 - 4 Mei 2026)
Akhir	Cetak dan Merakit Pop-up	1 Minggu (5 Mei 2026 -12 Mei 2026)

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti mengembangkan konsep produk sebagai langkah berikutnya dari tahap analisis. Pada tahapan ini, peneliti merancang produk dengan menetapkan materi yang akan digunakan dan merancang produk. Adapun penjelasan dari tahapan mendesain dan merancang sebagai berikut:

a. Penentuan Materi

Materi yang akan digunakan pada media *bigbop* adalah materi tentang “gaya disekitarku” pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Fokus materi pada media ini adalah tentang macam-macam gaya yaitu gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah direvisi. Media *bigbop* ini terdiri dari 8 halaman 11 lembar.

b. Menentukan bahan

Bahan yang akan digunakan untuk desain *bigbop* adalah menggunakan laptop serta *software* berupa aplikasi *canva* mulai dari *layout* hingga gambar ilustrai. Penggunaan jenis *font* hanya

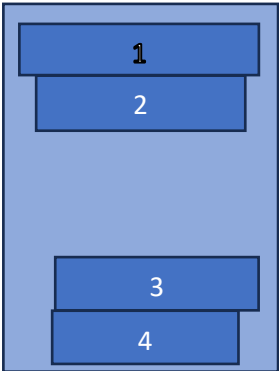
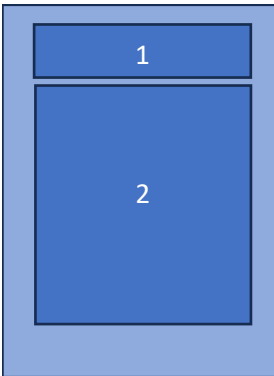
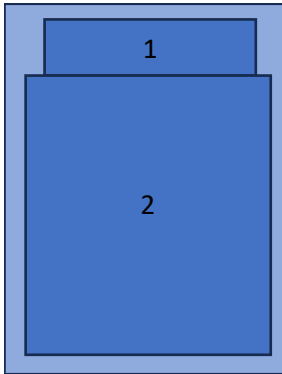
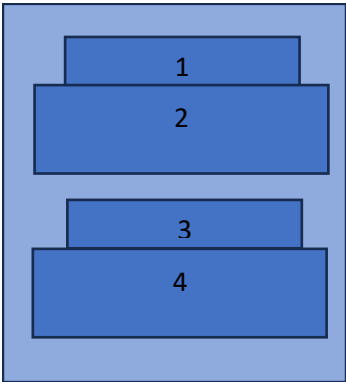
menggunakan 2 jenis yaitu *Bree Serif*, *Chewy* pemilihan jenis *font* ini disesuaikan dengan peserta didik untuk menghindari peserta didik berkebutuhan khusus sehingga mudah dibaca dan menarik. *Pop-up book* dan *Big book* berbentuk seperti kalender, buku ini dicetak menggunakan kertas art paper 250 *gsm* serta dirancang dengan ukuran A3 (29,7 x 42 cm). Selain itu, terdapat komponen untuk dijadikan *Pop-up* yaitu dicetak menggunakan kertas art paper 310 *gsm*.

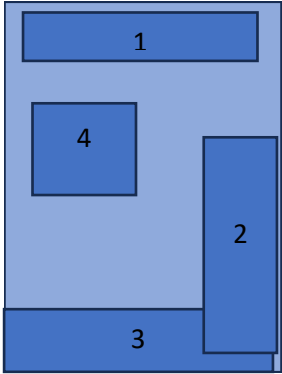
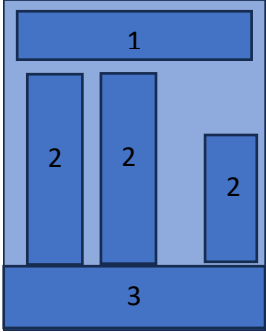
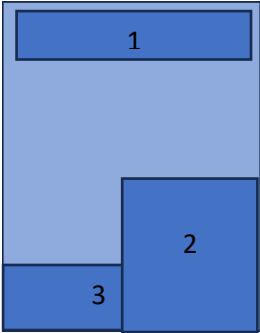
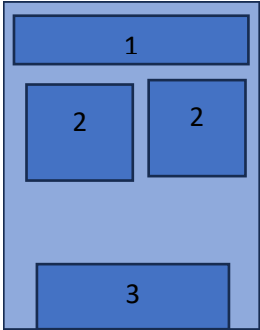
Kemudian bahan yang digunakan untuk merancang media *bigbop* meliputi magnet, beras, perekat, paper clip, tutup botol, ketapel, kertas, pensil, kardus, Velcro (perekat kain), amplas, korek api, pipe cleaner (kawat bulu), putik benang sari bunga artifisial, kancing, plastic, slide binder (tulang binder), kain flannel, benang, kertas hvs, lem tembak, lem rajawali, double tape, solasi, perforator, kertas fosfor.

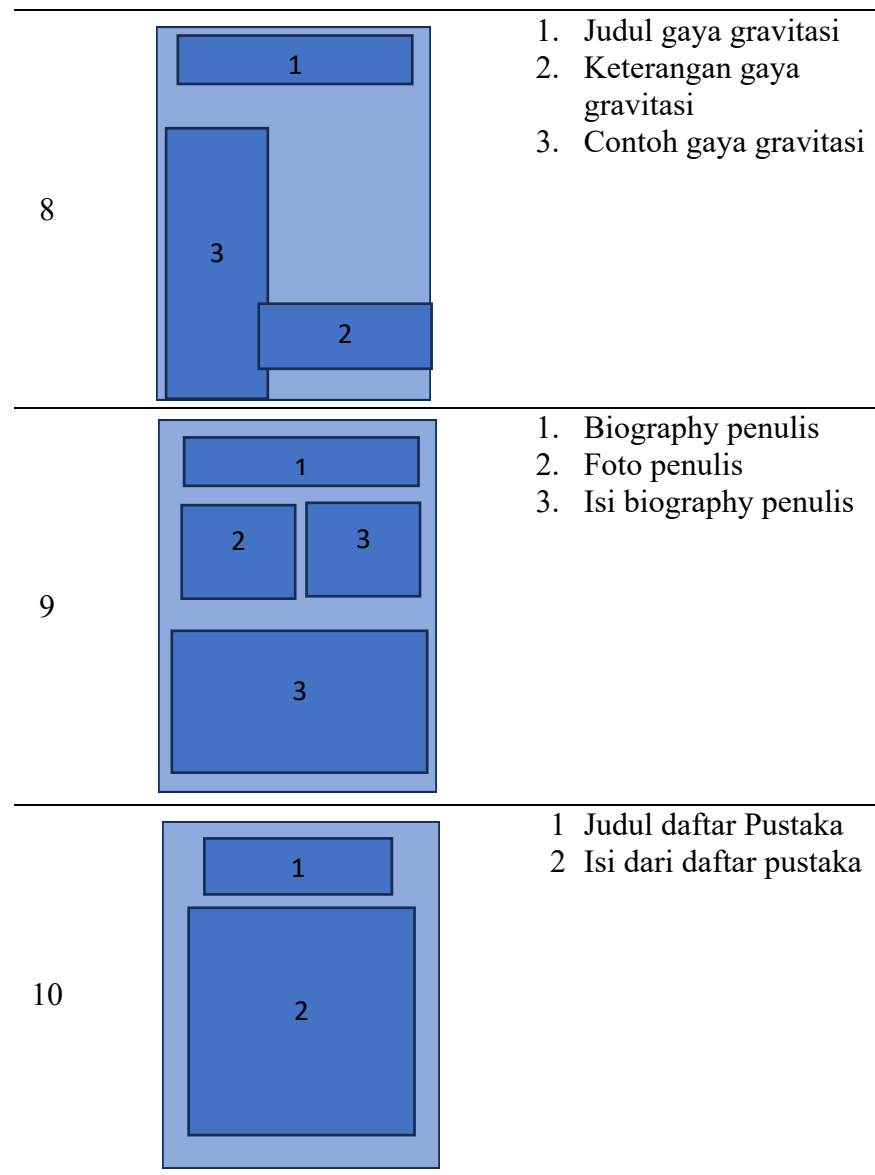
c. Desain Model Produk

Setelah menentukan materi dan bahan untuk pengembangan media *bigbop*, selanjutnya peneliti mulai membuat *storyboard* untuk kerangka konsep dan desain. *Storyboard* ini digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan setiap halaman media secara sistematis dan terstruktur. *Storyboard* media *bigbop* akan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Storyboard

No	Tampilan Visual	Penjelasan
1		Cover 1. Jenis buku 2. Judul buku 3. Mata Pelajaran, kelas 4. Nama penulis
2		1. Kata pengantar 2. Isi pengantar
3		1. daftar isi 2. isi dari daftar isi
4		1. Capaian Pembelajaran 2. Isi capaian pembelajaran 3. Tujuan pembelajaran 4. Isi tujuan pembelajaran

5		1. Judul gaya otot 2. Contoh gaya otot 3. Keterangan gaya otot 4. Hiasan
6		1. Judul gaya gesek 2. Contoh gaya gesek 3. Keterangan gaya gesek
7		1. Judul gaya pegas 2. Contoh gaya pegas 3. Keterangan gaya pegas
8		1. Judul gaya magnet 2. Contoh gaya magnet 3. Keterangan gaya magnet



d. Membuat strategi pengujian

Pada tahapan ini, peneliti membuat penyusunan pertanyaan instrumen untuk angket validasi produk media, soal *pre-test*, dan soal *post-test* untuk mengetahui hasil dari uji media. Angket berisi pertanyaan yang berjumlah 10 butir soal terdiri dari 4 skala penilaian tiap aspek sedangkan soal *pre-test* berisi 15 pertanyaan soal HOTS dan soal *post-test* berisi 15 soal HOTS. Adapun rancangan penelitian

tentang siapa yang menjadi validator untuk pengembangan media pembelajaran yaitu:

- 1) Validator Ahli Media yaitu, Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd dipilihnya beliau, karena beliau merupakan dosen yang ahli pada bidang media pembelajaran serta mengajar mata kuliah Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran MI/SD di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. sehingga dianggap layak untuk menjadi validator ahli media pada media yang telah dikembangkan.
- 2) Validator Ahli Materi yaitu, Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd dipilihnya beliau, karena beliau merupakan dosen yang ahli pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah lingkungan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Sehingga dianggap layak untuk menjadi validator ahli materi pada media yang telah dikembangkan.
- 3) Validator Ahli Pembelajaran yaitu, Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd beliau merupakan penanggung jawab guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di SDI Surya Buana Malang. Dipilihnya beliau, karena beliau adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SDI Surya Buana Malang yang telah lama mengajar selama 10 tahun di sekolah tersebut, sehingga beliau mengetahui karakteristik peserta didik yang terdapat di lokasi penelitian.

Setelah merancang yang akan menjadi validator, selanjutnya peneliti menyiapkan surat permohonan kepada setiap validator untuk meminta kesediaan waktu dan menjadi validator pada media pengembangan yang akan dikembangkan.

Kemudian peneliti akan menyiapkan soal tes (*pre-test*, *post-test*) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan awal sebelum menggunakan media *bigbop* dan setelah menggunakan media *bigbop* dengan jumlah soal 15 pertanyaan pilihan ganda soal HOTS, hasil dari tes kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Menghitung biaya yang dikeluarkan

Pada tahapan ini, peneliti mencatat semua pengeluaran untuk pembuatan media yang akan ditampilkan bentuk tabel.

Tabel 4. 5 Pengeluaran Biaya

No	Nama barang	Jumlah	Harga	Total
1.	Cetak media	108 lembar	4.500/pcs	Rp.486.000
2.	Kertas 310gsm	4 lembar	5000/pcs	Rp. 20.000
3.	Isi lem tembak	15 stik	1000/pcs	Rp.15.000
4.	Magnet	8 pack	2.500/pcs	Rp.20.000
5.	Paper clip	9 pack	2000/pcs	Rp.18.000
6.	Ketapel	11 pcs	2.000/pcs	Rp.22.000
7.	Pensil	8 pack	10.000/pack	Rp.80.000
8.	Amplas	2 Meter	10.000/Meter	Rp.20.000
9.	Elcro (perekat kain)	1 Meter	5000/Meter	Rp.5.000
10.	Korek api	2 pack	5000/pack	Rp.10.000
11.	Pipe cleaner (kawat bulu)	12 pcs	6000/lusin	Rp.6.000
12.	Putik benang sari bunga artifisial,	12 pcs	3000/lusin	Rp.3.000
13.	Plastic	1 pack	8000/pack	Rp.8.000
14.	Kancing	9 pcs	1.800/pcs	Rp.16.200

15.	Slide binder (tulang binder)	10 pcs	2000/pcs	Rp.20.000
16.	Kain flannel	10 pcs	2.500/pcs	Rp.25.000
17.	Kertas hvs	7 lembar	500/lembar	Rp.3.500
18.	Lem rajawali	1 pcs	28.000/pcs	Rp.28.000
19.	Double tape	6 pcs	3000/pcs	Rp.18.000
20.	Solasi	1 pcs	5000/pcs	Rp.5.000
21.	Kertas fosfor.	1 lembar	25.000/pcs	Rp.25.00
Jumlah				RP.853.700

Untuk menghindari pembalutakan biaya, beberapa bahan peneliti

menggunakan bahan bekas seperti tutup botol dan benang.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini, peneliti mulai menciptakan produk media *bigbop* materi gaya disekitarku. Pengembangan media dikerjakan dengan memanfaatkan berbagai komponen yang telah disiapkan pada tahap desain sebelumnya. Selanjutnya peneliti akan melakukan validasi kepada ahli media, materi, serta pembelajaran.

Hasil pengembangan media *bigbop* diuraikan sebagai berikut:

a. Menghasilkan Konten

1) Pengaturan Ukuran

Menentukan ukuran dan tata letak keseluruhan media *bigbop* agar tampilan menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh pengguna. Ukuran kertas yang akan digunakan adalah kertas art paper berukuran A3 dengan dimensi 29,7 cm x 42 cm. pemakaian ukuran ini didasarkan dengan pertimbangan agar media ini bisa digunakan untuk berkelompok atau menjadikan tulisan besar agar peserta didik yang memiliki masalah pada Kesehatan mata bisa melihat dari jarak jauh.

2) Pengaturan *Background* dan Penyusunan

Pada tahapan ini menggunakan aplikasi *Canva*

- a) Halaman depan cover yaitu judul buku “Media Pembelajaran Mengenal Macam-Macam Gaya” dengan *background* berwarna biru bergradasi hijau. Pengambilan warna ini agar peserta didik bisa langsung fokus tentang alam dan dilengkapi dengan ilustrasi kartun beberapa contoh tentang gaya. Kemudian ada tambahan tentang nama penulis, pelajaran, target kelas.



Gambar 4. 1 Halaman Cover

- b) Halaman pertama adalah kata pengantar memiliki *Background* yang sama dengan cover yaitu berwarna biru bergradasi hijau tetapi diberi tambahan latar hijau untuk tempat penulisan.



Gambar 4. 2 Kata Pengantar

- c) Halaman kedua adalah daftar isi memiliki *Background* yang sama dengan kata pengantar yaitu berwarna biru bergradasi hijau tetapi diberi tambahan latar hijau untuk tempat penulisan.

Daftar Isi	
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Capaian Pembelajaran.....	1
Tujuan Pembelajaran.....	1
Gaya Otot.....	2
Gaya Gesek.....	3
Gaya Pegas.....	4
Gaya Magnet.....	5
Gaya Gravitasi.....	6
Biography.....	7
Daftar Pustaka.....	8

Gambar 4. 3 Daftar Isi

d) Halaman ketiga adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran memiliki *background* yang sama dengan kata pengantar dan daftar isi yaitu berwarna biru bergradasi hijau tetapi diberi tambahan latar hijau untuk tempat penulisan, tetapi tempat penulisan terpisah. Capaian pembelajaran di atas dan tujuan pembelajaran di bawah.



Gambar 4. 4 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

e) Halaman keempat berisi materi tentang gaya otot menyajikan arsitektur dinding rumah sebagai latar belakangnya. Pemilihan tema ini didasarkan pada relevansi aktifitas harian, dimana membuka serta menutup pintu dan jendela itu menggunakan gaya otot. Pada bagian kanan terdapat gambar pintu dan kiri terdapat gambar jendela.



Gambar 4. 5 Gaya Otot

- f) Halaman kelima berisi materi tentang gaya gesek, mengenai konsep gaya gesek dengan menerapkan desain latar belakang bertema zaman purba, karena pada zaman itu sering menyalakan api dengan menggesekan batu. Jadi, latar belakang desain masih berkesinambungan dengan konsep gaya.



Gambar 4. 6 Gaya Gesek

- g) Halaman keenam berisi materi tentang gaya pegas, pada konsep gaya pegas peneliti menyajikan visualisasi dengan desain latar belakang bertema suasana taman yang natural.



Gambar 4. 7 Gaya Pegas

- h) Halaman ketujuh berisi materi tentang gaya magnet, pada konsep gaya magnet peneliti menyajikan visualisasi dengan desain latar belakang sebuah lanskap timur Tengah yang mepresentasikan Kawasan gurun pasir dan fenomena Jabal magnet Pemilihan tema geografis ini berfungsi sebagai jembatan kontekstual yang nyata, di mana Jabal Magnet menjadi salah satu contoh fenomena alam terbesar yang menunjukkan kekuatan daya tarik magnetis bumi terhadap objek logam.



Gambar 4. 8 Gaya Magnet

- i) Halaman kedelapan berisi materi tentang gaya gravitasi, pada konsep gaya gravitasi peneliti menyajikan visualisasi dengan desain latar belakang bertema luar angkasa yang menggambarkan figure astronot sedang melayang di bulan.



Gambar 4. 9 Gaya Gravitasi

- j) Halaman kesembilan adalah biography, pada halaman biography menggunakan *background* berwarna biru bergradasi hijau. Terdapat foto pengembang, nama pengembang, lahir pengembang, dan sedikit cerita tentang pengembang.



Gambar 4. 10 Biography

- k) Halaman kesepuluh adalah daftar Pustaka, pada halaman daftar Pustaka memiliki *Background* yang sama dengan kata pengantar, daftar isi, dan capaian pembelajaran yaitu berwarna biru bergradasi hijau tetapi diberi tambahan latar hijau untuk tempat penulisan.



Gambar 4. 11 Daftar Pustaka

b. Mengembangkan Media

Pada tahap pengembangan ini, rancangan produk yang telah dilakukan pada tahap desain akan dicetak dan merakit menjadi produk akhir. Media *bigbop* dikembangkan dengan mengikuti struktur buku agar lebih terorganisir, susunan pada *bigbop* meliputi lembar cover, lembar kata pengantar, lembar daftar isi, lembar capaian dan tujuan pembelajaran, lembar inti materi (gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi), lembar biography, lembar daftar Pustaka.

Hasil pengembangan media *bigbop* tersaji pada lampiran 6 halaman 149 dan penjelasan akan diuraikan seperti berikut:

1) Halaman pertama (Cover)

Halaman pertama cover ialah halaman awal dari *bigbop*. Pada halaman cover ini meliputi judul media, mata pelajaran, sasaran kelas, serta penyusun media.

2) Halaman Kedua (Kata Pengantar)

Pada halaman kedua kata pengantar ini berfungsi sebagai salam pembuka dari penulis kepada pembaca. Kata pengantar berisi ucapan terimakasih terhadap pihak yang telah membantu dalam pembuatan media. Serta harapan penulis bahwa media *bigbop* yang dibuat dapat memberikan banyak manfaat kepada pendidik dan peserta didik, serta bisa membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri.

3) Halaman Ketiga (Daftar Isi)

Pada halaman ketiga daftar isi ini berfungsi untuk memberikan gambaran umum (*Spoiler*) mengenai pokok bahasan yang ada dalam media dan memudahkan pembaca atau pengguna untuk menemukan informasi yang diinginkan.

4) Halaman Keempat (Capaian dan Tujuan Pembelajaran)

Pada halaman keempat capaian dan tujuan pembelajaran terdapat penjelasan tentang apa yang diharapkan pada pembelajaran agar dapat tercapai setelah peserta didik menggunakan media *bigbop*.

5) Halaman Kelima (Materi 1)

Pada halaman kelima ini berisi materi tentang gaya otot, didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gaya otot serta beberapa contoh dari gaya otot. Media pop-up diambil dari contoh membuka dan menutup pintu, disebelah kanan terdapat gambar pintu yang dapat di buka tutup, kemudian disebelah kiri

terdapat gambar jendela, jendela ini juga merupakan contoh dari salah satu gaya otot.

6) Halaman Keenam (Materi 2)

Pada halaman keenam ini berisi materi tentang gaya gesek, didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gaya gesek serta beberapa contoh dari gaya gesek. Pada gaya gesek ini, mengambil tema tentang zaman purba di sisi sebelah kanan halaman diintegrasikan sebuah visualisasi contoh dari gaya gesek yaitu aktivitas menyalakan korek api yang secara fungsional memanfaatkan gaya gesek untuk menghasilkan percikan api. Kemudian di sisi sebelah kiri terdapat dua seluncuran yang satu beralas amplas (kasar) dan satunya tanpa alas (halus) ini berfungsi sebagai contoh gaya gesek dapat diperkecil dan diperbesar kemudian dibawah halaman terdapat pengertian dari gaya gesek.

7) Halaman Ketujuh (Materi 3)

Pada halaman ketujuh ini berisi materi tentang gaya pegas, didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gaya pegas serta beberapa contoh dari gaya pegas. Halaman ini menyajikan visualisasi materi mengenai konsep gaya pegas dengan mengusung desain latar belakang bertema suasana taman yang natural. Dalam halaman ini terdapat judul gaya pegas kemudian dalam halaman tersebut, diintegrasikan ilustrasi sebuah pohon yang dilengkapi dengan objek ketapel sebagai representasi visual utama. Pemilihan ketapel sebagai properti didasarkan pada

karakteristik mekanisnya yang memanfaatkan sifat elastisitas bahan untuk menghasilkan gaya pegas. Pada sisi kiri bawah halaman, terdapat instrumen teks yang memuat penjelasan teoritis mengenai pengertian gaya pegas, hukum yang mendasarinya, serta karakteristik benda elastis. Selain itu, halaman ini didukung oleh fitur interaktif berupa ketapel yang dapat ditarik dan dilepaskan untuk memberikan visualisasi nyata kepada peserta didik mengenai cara kerja energi potensial pegas.

8) Halaman Kedelapan (Materi 4)

Pada halaman kedelapan ini berisi materi tentang gaya magnet, didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gaya magnet serta beberapa contoh dari gaya magnet. Dalam halaman ini terdapat judul gaya gesek kemudian di sisi kanan judul terdapat tempat untuk menyimpan magnet, untuk contoh gaya magnet dilakukan dengan membandingkan dua benda yang dapat ditarik oleh magnet dan tidak dapat ditarik oleh magnet, di sisi kanan disajikan sebuah beras (benda nonmagnetic) dan di sisi kiri disajikan paper clip (benda magnetic) kemudian di bawah halaman terdapat pengertian dari gaya magnet.

9) Halaman Kesembilan (Materi 5)

Pada halaman kesembilan ini berisi materi tentang gaya gravitasi, didalamnya terdapat pengertian tentang apa itu gaya gravitasi serta beberapa contoh dari gaya gravitasi. Dalam halaman ini terdapat judul dari gaya gravitasi, halaman ini

memiliki desain bertema luar angkasa yang menggambarkan figure astronot di permukaan bulan. Pemilihan tema ini memiliki arti sebagai komparasi visual yang kontras untuk menunjukkan perbedaan signifikansi gaya tarik antara bumi dan bulan, di mana gravitasi di bulan sangatlah lemah sehingga astronot bisa melayang ke udara sedangkan di bumi sangatlah kuat gaya gravitasinya sehingga benda di bumi tidak dapat melayang. Terdapat percakapan tentang pengertian dan rahasia-rahasia gaya gravitasi.

10) Halaman *Biography*

Pada halaman *Biography* berisikan tentang foto pengembang, nama pengembang, lahir pengembang, dan sedikit cerita tentang pengembang.

11) Halaman Daftar Pustaka.

Pada halaman terakhir adalah daftar Pustaka yang menunjukkan peneliti telah menggunakan sumber-sumber yang terpercaya, sehingga tulisan menjadi lebih valid.

c. Melakukan Revisi Formatif

Pada kegiatan revisi ini, media harus selesai dicetak dan perakitan. Setelah cetakan dan perakitan pertama jadi, media dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum diserahkan kepada beberapa ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Hasil konsultasi dengan dosen pembimbing adalah

untuk mengganti tulisan dengan sedikit warna, karena ditakutkan terdapat anak berkebutuhan khusus yang buta warna.

d. Melakukan Uji Validasi

Setelah tahap pengembangan media pembelajaran telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah memvalidasi media untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Produk yang telah dikembangkan akan dikirimkan kepada sejumlah validator dari berbagai bidang keahlian seperti ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran setiap validator memberikan penilaian serta saran sesuai dengan bidangnya masing-masing. Hasil validasi secara keseluruhan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 6 Validasi

No	Validator	Presentase	Kualifikasi
1.	Ahli Media	95%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	95%	Sangat Valid
4.	Ahli Instrumen Angket <i>Pre-Test</i> dan <i>Pos-Test</i>	95%	Sangat Valid

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahapan *implementation* (penerapan), peneliti melakukan uji coba penggunaan media *bigbop* hasil pengembangan yang telah dicetak dan direvisi. Media ini diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan tatap muka di kelas IV-B SDI Surya Buana Malang.

a. Mempersiapkan Pendidik

Pada persiapan pendidik yaitu memberikan tutorial cara penggunaan media *bigbop* serta memberi tahukan beberapa kegiatan yang akan dilakukan peneliti agar jalannya implementasi lancar tanpa gangguan. Seperti, akan ada kegiatan pengerjaan soal *Pre-Test* dan *Pos-Test*, tanya jawab, kegiatan berkelompok.

b. Mempersiapkan Peserta Didik

Mempersiapkan peserta didik mulai dari pembukaan diawali dengan salam, hingga penutup.

1. Membuka Kegiatan

Memberikan salam kepada peserta didik, kemudian memperkenalkan diri serta memberikan maksud dan tujuan peneliti dalam kegiatan berlangsung kemudian memberikan ice breaking.

2. Mengerjakan Pre-Test

Setelah peserta didik menyatu dan nyaman dengan peneliti, peneliti memberi tahukan kegiatan pertama yaitu mengerjakan soal *pre-test* kemudian peneliti mulai membagikan lembar *pre-test* dan peneliti memberitahukan kepada peserta didik *pre-test* dikerjakan hanya dalam waktu 10 menit saja.

3. Melakukan Uji Media *Bigbop*

Setelah peserta didik melakukan pemanasan dengan mengerjakan soal *pre-test* peneliti memberitahukan kegiatan selanjutnya adalah bermain dan belajar menggunakan media

Bigbop mulai mengeluarkan media *Bigbop* dan melakukan uji media *Bigbop* mulai dari menerangkan tentang media ini, pada halaman pertama terdapat cover ada judul tentang pembelajarannya, kemudian halaman kedua terdapat kata pengantar, halaman ketiga ada daftar isi untuk memberi tahu tata letak tentang materi yang ingin dibaca, kemudian halaman keempat terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk memberitahukan target dari sub bab ini, kemudian halaman kelima terdapat materi pertama yaitu gaya otot peneliti menerangkan pengertian dari gaya otot itu apa, peneliti menyuruh peserta didik membaca pengertian yang ada dalam media tersebut dan melakukan gaya otot yang ada dalam media tersebut.

Kemudian halaman keenam terdapat materi kedua yaitu gaya gesek, peneliti menerangkan pengertian dari gaya gesek itu apa, peneliti menyuruh peserta didik membaca pengertian yang ada dalam media tersebut dan melakukan gaya gesek yang ada dalam media tersebut.

Kemudian halaman ketujuh terdapat materi ketiga yaitu gaya pegas, peneliti menerangkan pengertian dari gaya pegas itu apa, peneliti menyuruh peserta didik membaca pengertian yang ada dalam media tersebut dan melakukan gaya pegas yang ada dalam media tersebut. Kemudian halaman kedelapan terdapat materi keempat yaitu gaya magnet, peneliti menerangkan

pengertian dari gaya magnet itu apa, peneliti menyuruh peserta didik membaca pengertian yang ada dalam media tersebut dan melakukan gaya magnet yang ada dalam media tersebut.

Kemudian halaman kesembilan terdapat materi kelima yaitu gaya gravitasi, peneliti menerangkan pengertian dari gaya gravitasi itu apa, peneliti menyuruh peserta didik membaca pengertian yang ada dalam media tersebut dan melakukan gaya otot yang ada dalam media tersebut. Kemudian halaman kesepuluh terdapat biography pengembang, Kemudian halaman kesebelas terdapat daftar Pustaka peneliti menjelaskan kepada peserta didik bahwa semua materi penjelasan yang digunakan di dalam media ini diambil dari sumber yang valid bukan mengarang.

4. Melakukan Tanya Jawab

Setelah kegiatan bermain dan belajar dengan menggunakan media *Bigbop* peneliti menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang masih belum paham tentang materi yang ada dalam media, jika tidak ada pertanyaan peneliti yang akan memberikan peserta didik pertanyaan. Peneliti menunjuk 5 peserta didik yaitu kay, Avicenna, arsakha, azalea, zefa dengan pertanyaan yang berbeda. Mulai dari apa pengertian dari gaya otot, apa yang dimaksud dari memperbesar dan memperkecil gaya gesek, bagaimana gaya gravitasi terjadi, kenapa magnet bisa menarik

benda logam, bagaimana terjadinya gaya pegas, Jawaban dari peserta didik semua benar.

5. Mengerjakan *Post-Test*

Setelah dirasa cukup dan peserta didik paham materi dengan penggunaan media, peneliti melakukan kegiatan berikutnya yaitu mengerjakan *post-test* peneliti mulai membagikan lembar *post-test* dan memberitahukan kepada peserta didik bahwa pengerjakan hanya dalam waktu 10 menit saja.

6. Mengerjakan Lembar Refleksi

Setelah selesai melakukan semua kegiatan di atas, peneliti membagikan lembar refleksi untuk mengetahui seberapa menarik, asik, serunya media *Bigbop* ini dan apakah ada saran dari pembelajaran hari ini.

7. Penutupan

Setelah selesai melakukan semua kegiatan tersebut, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan kesan serta membagikan hadiah untuk peserta didik yang telah ditunjuk dan dapat menjawab pertanyaan tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan yang perlu dilakukan evaluasi kembali, yaitu:

a. Analisis

Pada tahapan analisis, tidak ada evaluasi karena dalam kegiatannya seluruh proses pelaksanaan telah berjalan secara optimal dan sepenuhnya sesuai rencana serta prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Desain

Pada tahapan desain dilakukan evaluasi terhadap desainnya, dari dosen pembimbing yaitu revisi pada pewarnaan tulisan, pertemuan kedua revisi untuk tempat magnet diganti dengan kain flannel. Selain itu juga terdapat evaluasi dari validator yaitu ahli media halaman 86, ahli materi halaman 88, ahli pembelajaran halaman 90.

c. Pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini mulai mencetak hasil dari desain yang telah di evaluasi dan merakit media. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi, dari dosen pembimbing revisi untuk tempat magnet diganti dengan kain flannel, Selain itu juga terdapat evaluasi dari validator yaitu ahli media halaman 86, ahli materi halaman 88, ahli pembelajaran halaman 90.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi, tidak ada evaluasi karena dalam kegiatannya seluruh proses pelaksanaan telah berjalan secara optimal dan sepenuhnya sesuai rencana serta prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya. Proporsi jumlah media dengan jumlah peserta didik dirasa cukup, karena kondusif jumlah peserta didik sebanyak 25

dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompoknya mendapatkan satu media.

B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media, Materi, Pembelajaran

Sebelum produk di uji cobakan, perlu dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Media pembelajaran *bigbop* mendapatkan validitas dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli, penilaian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi dan penilaian kualitatif diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh validator. Tiga jenis validator yang terlibat dalam proses ini yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Pada validator ahli media untuk *bigbop* yaitu Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, selaku dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Untuk validator ahli materi yaitu Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd, selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Untuk validator ahli pembelajaran yaitu Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd selaku wali kelas IV-B dan guru penanggung jawab mata pelajaran IPAS kelas IV di SDI Surya Buana Malang. Berikut ini merupakan pemaparan data hasil penilaian oleh validator ahli:

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media pada pengembangan ini adalah Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dosen yang ahli pada bidang media pembelajaran

serta mengajar mata kuliah Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran MI/SD di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. sehingga dianggap layak untuk menjadi validator ahli media pada media yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan pada tanggal 12 Mei 2026.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 7 Kuantitatif Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
Kesesuaian			
1.	Kepraktisan penggunaan media	3	4
2	Media dapat digunakan oleh semua peserta didik tanpa diskriminasi	4	4
3.	Kesesuaian ilustrasi dalam media dengan topik yang dibahas	4	4
Tampilan dan Kemudahan			
1.	Tampilan gambar menarik perhatian peserta didik	4	4
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
3.	Elemen visual dan gerak pada media membuat pembelajaran menyenangkan	4	4
4.	Tidak menggunakan banyak jenis huruf	4	4
5.	Media tidak memerlukan keterampilan khusus untuk digunakan	4	4
Pembelajaran			
1.	Materi yang disajikan relevan dengan kegiatan sehari-hari	4	4
2.	Isi dan kegunaan media pembelajaran Materi yang disajikan dalam media sudah mencakup seluruh pokok bahasan	3	4
Jumlah		38	40

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media, mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan Tingkat validitas yang tinggi dengan presentase sebesar 95%. Menunjukkan bahwa media pembelajaran *Bigbop* yang telah dikembangkan pada penelitian ini berada pada kategori “sangat valid”.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut data kualitatif yang didapatkan dari ahli media:

Tabel 4. 8 Kualitatif Ahli Media

Komentar
Untuk foto pengembangnya diganti yang semi formal.
Saran
Media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada pengembangan ini adalah Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beliau merupakan dosen yang ahli pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah lingkungan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Sehingga dianggap layak untuk menjadi validator ahli materi pada media yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan pada tanggal 7 Mei 2026.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 9 Kuantitatif Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Σx	Σxi
Kesesuaian Materi			
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4	4
2.	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4
3.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4	4
Bahasa dan Keterbacaan			
1.	Menggunakan bahasa yang mudah di pahami	4	4
2.	Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi	4	4
3.	Kemudahan dalam menemukan materi pokok	4	4
Manfaat			
1.	Kemudahan media pembelajaran	4	4
2.	Penggunaan media dalam perorangan atau berkelompok	3	4
3.	Kejelasan dalam penyampaian materi	4	4
4.	Kemampuan media pembelajaran dalam memotivasi peserta didik	3	4
Jumlah		38	40

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, mendapatkan hasil bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan Tingkat validitas yang tinggi dengan presentase sebesar 95%. Menunjukan bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran *Bigbop* yang telah dikembangkan pada penelitian ini berada pada kategori “sangat valid”.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Berikut data kualitatif yang didapatkan dari ahli materi:

Tabel 4. 10 Kualitatif Ahli Materi

Komentar dan Saran
Media sudah bagus dan sudah layak untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran pada pengembangan ini adalah Bapak Muh. Syaifuddin, S.Pd selaku wali kelas IV-B dan guru penanggung jawab mata pelajaran IPAS kelas IV di SDI Surya Buana Malang. Dipilihnya beliau, karena beliau adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SDI Surya Buana Malang yang telah lama mengajar selama 10 tahun di sekolah tersebut, sehingga beliau mengetahui karakteristik peserta didik yang terdapat di lokasi penelitian. Penilaian ini dilakukan pada tanggal 24 April 2026 (instrument validasi pembelajaran terlampir). Berikut data kuantitatif dan kualitatif yang telah didapatkan:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 11 Kuantitatif Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
Kesesuaian Materi			
1.	Kesesuaian sajian materi dengan kebutuhan peserta didik	4	4

2.	Contoh gaya yang dipilih sudah mewakili lingkup materi yang relevan dengan IPAS kelas 4 SD menurut kurikulum	4	4
3.	Gambar yang diberikan sesuai dengan materi	4	4
Penyajian Media			
1.	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
2.	Tidak menggunakan banyak macam huruf	4	4
3.	Media mudah dibuka atau tutup, berfungsi lancar tanpa kerusakan	4	4
Manfaat			
1.	Media mendorong siswa aktif terlibat dalam diskusi dan eksplorasi	3	4
2.	format dan ukuran media dapat mendukung dalam kegiatan individu atau berkelompok	4	4
3.	Instruksi penggunaan media sudah jelas dan mudah diikuti oleh pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas	3	4
4.	Apakah media ini memiliki keunggulan di bandingkan buku teks biasa dalam menjelaskan konsep gaya	4	4
Jumlah		38	40

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan Tingkat validitas yang tinggi dengan presentase sebesar 95%. Menunjukkan bahwa pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran *Bigbop* yang telah dikembangkan pada penelitian ini berada pada kategori “sangat valid”.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli pembelajaran. Berikut data kualitatif yang didapatkan dari ahli pembelajaran:

Tabel 4. 12 Kualitatif Ahli Pembelajaran

Komentar dan Saran
1. Media sudah sangat bagus.
2. Perlu sedikit revisi pada bagian redaksi penulisan (typo).
3. Tambahkan lebih banyak gambar.

2. Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik

Penyajian data hasil respon siswa bertujuan untuk mengetahui reaksi peserta didik pada media pembelajaran *Bigbop* dalam materi mengenal macam-macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Peserta didik akan diberikan angket *pre-test* dan *post-test*, yang bertujuan untuk melakukan penilaian seberapa jauh media pembelajaran diterima oleh peserta didik dan mendorong pemahaman peserta didik. Adapun hasil analisis dari angket *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

a. Data Hasil Uji *Pre-Test* dan *Post-Test* (Skala Kecil)

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti mengambil 3 peserta didik kelas IV-B di SDI Surya Buana Malang sebagai subjek penelitian. Komposisi peserta didik yang dipilih heterogen bervariasi mencakup kombinasi antara peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut hasil dari uji *Pre-Test* dan *Post-Test* 3 peserta didik.

Tabel 4. 13 Pre-Test dan Post-Test (Skala Kecil)

No	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test
1.	Yukiko Nafisah Muhammad	76	82
2.	Nazwa Puteri Jasin	72	92
3.	Haidar Al Faqih Maulana	88	100

Untuk analisis dari skala kecil ini didapatkan hasil pada tabel di atas. Peneliti melakukan analisis dengan menggunakan *paired t-test*, bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik dari sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut hasil dari analisis *paired t-test* dengan menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Hasil SPSS Skala Kecil**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	78.6667	3	8.32666	4.80740
	Post Test	91.3333	3	9.01850	5.20683

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-12.66667	7.02377	4.05518	-30.11468	4.78134	-3.124	2	.089

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel tersebut, diperoleh bahwa nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,089. Hasil ini akan dianalisis berdasarkan hipotesis dan dasar pengambilan Keputusan yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima, yang berarti tidak ada perbedaan mencolok pada hasil belajar peserta

didik antara sebelum dan sesudah kegiatan. Namun sebaliknya, jika nilai signikansi lebih kecil dari 0,05, hal tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang nyata pada capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

Maka dari itu, karena nilai Sig.(2-tailed) yang diperoleh 0,089 (lebih dari 0,05), dapat disimpulkan bahwa hasil uji *Pre-Test* dan *Post-Test* pada uji skala kecil menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran

b. Data Hasil Uji *Pre-Test* dan *Post-Test* (Skala Besar)

Pada tahap uji coba skala besar, peneliti melaksanakan uji coba dengan menggunakan satu kelas yaitu kelas IV-B yang berisi 25 peserta didik sebagai subjek penelitian. Berikut hasil dari uji *Pre-Test* dan *Post-Test* satu kelas.

Tabel 4. 15 Pre-Test dan Post-Test (Skala Besar)

No	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test
1	Abid Aqilla Pranaja	64	64
2	Adiba Khairina Najma	82	88
3	Adinata Ziggy Saverio	88	94
4	Aina Najma Zahira	70	82
5	Alghifari Arsy Arifin	88	94
6	Alif Zaky Ramadhan Putra R.	72	82
7	Arsakha Virendra Ali	76	88
8	Arsyad Shalahuddin Ferianto	88	88
9	Ayra Azzahra Wiryaharta	34	58
10	Azalea Egi Anjani	76	88
11	Ceisyah Abidah Azzahra	70	88
12	Fatih Fidi Zulfikar	88	94
13	Gangamata Azkiya El Faluqi	82	100
14	Haidar Al Faqih Maulana	88	100
15	Hurriyatuz Zahra Ulil Ilmi	76	88
16	Kay Alexander Octa Ultimo	88	94
17	Kenzio Arzanka Rafanizan	94	100

18	Muhammad Avicenna Erlangga	70	88
19	Muhammad Danish Nurdaffa A.	72	82
20	Nabila Jauza Wibowo	64	76
21	Nazril Falah Rizqi Romadlon	88	94
22	Nazwa Puteri Jasin	72	94
23	Yukiko Nafisah Muhammad	76	82
24	Zefa Rasyaa Hariyanto	94	100
25	Zidna Karima	82	100

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil dari *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melanjutkan dengan analisis uji *paired t-test* dengan menggunakan SPSS. Berikut hasil dari analisis yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Hasil SPSS Skala Besar

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test	78.9600	25	12.57140	2.51428
Post Test	88.2400	25	10.60377	2.12075

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-9.28000	6.77938	1.35588	-12.07839	-6.48161	-6.844	24	.000

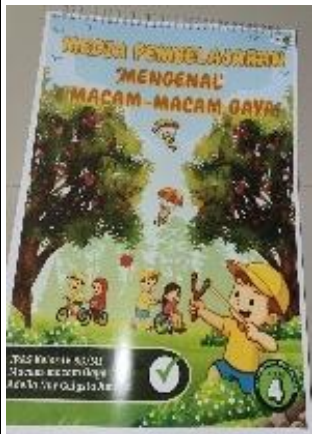
Berdasarkan hasil analisis data dari tabel tersebut, diperoleh bahwa nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka hipotesis nol diterima, yang berarti tidak ada perbedaan mencolok pada hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah kegiatan. Namun sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hal tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang nyata pada capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

Merujuk pada hasil uji paired t-test untuk kelompok skala besar, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) senilai 0,000. Karena nilai yang diperoleh berada di bawah ambang batas 0,05 maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran *Bigbook*. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Revisi Produk

Revisi produk ini difokuskan pada perbaikan *Bigbook* macam-macam gaya berdasarkan komentar dan saran dari para ahli yaitu, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran sebagai bahan evaluasi untuk proses revisi media. Langkah ini sangatlah penting untuk memperbaiki segala kekurangan atau kesalahan yang ada dalam media pembelajaran *Bigbook*, sehingga dapat disempurnakan dan layak digunakan dengan baik. Rincian perbaikan media pembelajaran *Bigbook* macam-macam gaya disajikan sebagai berikut:

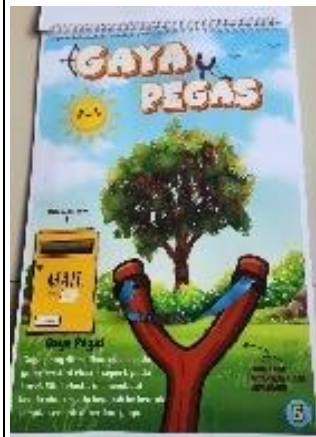
1. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media

Komentar/Saran	Perbaikan	
	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Cover ini berikan logo dari mana kamu berada, kasih logo uin dan prodi. Kemudian beri target kelas dan mata Pelajaran dipojok bawah kanan bulat		

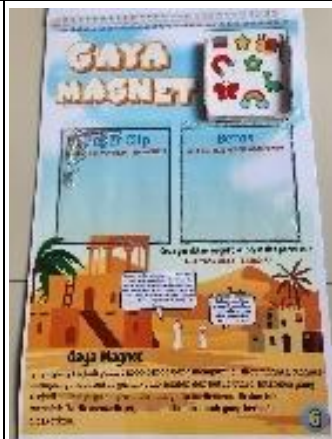
Di atas tulisan judul gaya gesek itu ada gambar, diganti yang lebih jelas maksudnya agar tidak ambigu.



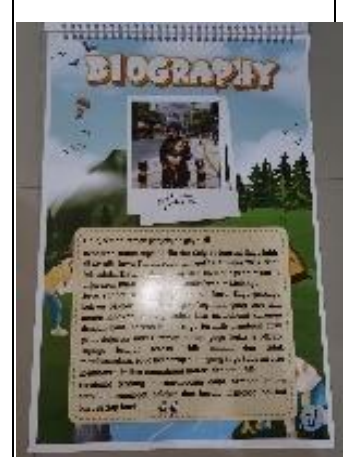
Untuk pengertian gaya pegas ini beri latar belakang desain tambahan, biar ga menyatu dengan rumput.



Untuk tempat magnetnya ini Ganti dengan kain flannel saja terus beri perekat biar tidak jatuh ini magnetnya dan ngambilnya gampang.



Biography ini pakai foto semi formal saja, kemudian isinya jangan terlalu spesifik intinya saja.



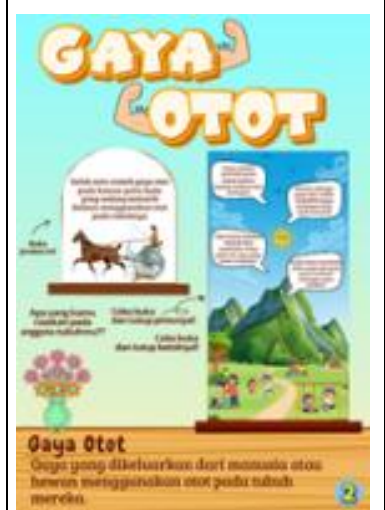
2. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

Pada revisi produk oleh ahli materi tidak ada yang perlu direvisi, karena pengertian dan contoh sudah lengkap dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

3. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Komentar/Saran	Perbaikan	
	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ada beberapa kata yang typo		

Beri tambahan
contoh dari gaya
otot pada hewan



BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Bigbop (Big book Pop-Up book)*

Hasil pengembangan media pembelajaran *Big book Pop-Up book* dalam materi mengenal macam-macam gaya untuk peserta didik kelas IV di SDI Surya Buana, Media yang dikembangkan yaitu berupa *Big book Pop-Up book* materi mengenal macam-macam gaya untuk kelas IV MI/SD. *Big book* merupakan buku bergambar yang memiliki daya tarik visual tinggi serta mudah dipahami khususnya peserta didik pada pendidikan dan memiliki bentuk kuruan yang sangat besar (Harjanty & Muzdalifah, 2021). *Pop-Up book* merupakan media yang didefinisikan sebagai buku dengan format tiga dimensi yang menampilkan elemen yang dapat digerakan atau timbul di bagian dalamnya ketika dibuka, sehingga menampilkan kesan visual yang nyata (Mustika & Ain, 2020)

Fokus utama pada media itu berisi tentang bermacam-macam gaya yaitu gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet, gaya gravitasi. Untuk mengembangkan media pembelajaran ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, mulai dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE dikarenakan memiliki pendekatan sistematis dan bertahap, sehingga mempermudah proses pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran kognitif. Berikut ini uraian dari lima tahapan model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan awal pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran di kelas IV di SDI Surya Buana Malang. Kegiatan analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik kelas IV pada bulan September tahun 2025 untuk memperoleh sebuah gambaran mengenai kondisi selama proses belajar mengajar didalam kelas. Hasil observasi dan wawancara, diketahui pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan lks serta media yang digunakan melalui video *youtube*, sehingga peserta didik mudah merasa bosan karena tidak lagi menarik perhatian selain itu pendidik sering menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam melancarkan penyampaian materi pada peserta didik dibutuhkan pemilihan media yang pas, pemilihan media yang tepat bisa membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif, lancar, dan materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik (Herka, 2021).

Hasil dari analisis tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada jurnal yang di tulis oleh Vannisa, dkk menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan perancangan media secara sistematis agar dapat membantu peserta didik memahami materi secara optimal (Aviana et al., 2018). Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu dilakukannya pertimbangan dengan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, tujuan dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai kondisi

pembelajaran. Maka dari itu, melalui karakter peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai jika bereksperimen langsung. Temuan dari analisis kebutuhan ini yang akan dijadikan landasan dalam perancangan media *Bigbop* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan perancangan media *Bigbop* diawali dengan mengkaji materi mengenal macam-macam gaya yang dipilih sebagai fokus pengembangan *Bigbop* yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan buku paket guru IPAS, buku paket siswa IPAS, atau jurnal ilmiah yang bersekinambungan dengan macam-macam gaya yang valid. Langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard* dengan menggunakan *Microsoft word*, setelah membuat *storyboard* berikutnya adalah mendesain media dengan menggunakan aplikasi *canva*. *Big book* di desain semenarik mungkin dengan memanfaatkan elemen-elemen yang terdapat dalam aplikasi *canva* memberikan banyak gambar, warna-warna yang menyejukan, yang sesuai dengan materi. Salah satu kriteria media pembelajaran yang baik ialah materi pengajaran yang memiliki daya tarik secara visual dan memikat, hal ini termasuk penggunaan warna, grafik, dan tata letak yang tepat serta menarik perhatian peserta didik sehingga membuat pengalaman belajar menyenangkan (Sufyan et al., 2024).

Kemudian peneliti mulai merencanakan bahan-bahan yang akan digunakan untuk merangkai *Pop-up* dan akomodasi biaya dari setiap barang yang akan digunakan setelah media dicetak.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti mulai mengedit desain dengan menggunakan aplikasi *software* berupa *canva* alasan menggunakan aplikasi *canva* adalah *platform* ini menyediakan *fleksibilitas* yang tinggi dalam mengintegrasikan berbagai elemen grafis, seperti ilustrasi dua dimensi, tipografi, serta memiliki komposisi warna yang ensensial untuk materi macam-macam gaya, *platform canva* ini juga mempunyai banyak macam-macam visual elemen sehingga peneliti dapat menggunakan macam-macam tema latar belakang seperti gaya magnet bertema timur tengah dan mempunyai resolusi gambar yang sangat bagus, sehingga ketika di cetak gambar tidak pecah. Sejalan dengan pendapat menggunakan media dengan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh pendidik untuk metransformasikan sebuah materi pembelajaran menjadi sebuah materi yang menarik dan mudah dipahami, melalui media gambar pesan yang disampaikan oleh pendidik akan lebih mudah di serap oleh peserta didik (Magdalena, Roshita, et al., 2021). Setelah selesai mendesain kegiatan berikutnya adalah mencetak media dan merakit *pop-up*.

Setelah produk selesai dibuat, kegiatan selanjutnya adalah melakukan validasi kepada para ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli

pembelajaran. Pada proses penilaian ini dilakukan dengan menggunakan angket dengan skala 1 sampai 4 yang disertai dengan kolom komentar dan saran. Validasi ahli mutlak diperlukan agar memastikan suatu instrumen, sistem, atau produk (seperti media pembelajaran) benar-benar layak, akurat, dan sesuai dengan tujuan penggunaannya sebelum di uji coba secara luas untuk mencegah kesalahan konsep serta memastikan produk memenuhi standar ilmiah atau professional (Maulidia, 2023).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Bigbop* berada pada kategori “sangat valid” yaitu sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran dan komentar dari beberapa ahli validator, seperti perbaikan pada gambar, typo pada penulisan, penyesuaian bahasa. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap media untuk mendapatkan hasil yang baik. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan yang sesuai dengan prinsip dari metode ADDIE yang menekankan pentingnya validasi serta revisi untuk menghasilkan produknya berkualitas.

4. Implementasi (*Implementation*)

Uji coba media pembelajaran *Bigbop* dilakukan pada tahap implementasi yang merupakan bagian dari proses pengembangan dengan model ADDIE. Tahapan implementasi akan dilakukan jika semua tahapan dari media telah selesai dan dikatakan layak untuk di lakukan uji coba. Dalam pelaksanaannya, peserta didik sangat bersemangat, antusias,

serta sangat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Interaksi antar pendidik juga meningkat, peserta didik yang biasanya kurang aktif saat pembelajaran ikut berkeja sama. Karena media ini mendorong untuk berkerja sama serta berpartisipasi dalam permainan.

Penggunaan *Bigbop* pada kegiatan belajar mengajar memberikan pengalaman belajar yang berbeda, para peserta didik tidak hanya menerima materi secara mendengar dan melihat video dari *youtube* tetapi juga terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar melalui permainan. Media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif dan interaktif mampu memaksimalkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan membantu meningkatkan hasil belajar (Aprilia et al., 2025).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan evaluasi pada tiap tahap proses pengembangan media pembelajaran *Bigbop* terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan kometer dari para ahli validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media. Hasil dari pemeriksaan ahli validator menunjukan bahwa media *Bigbop* meraih rata-rata presentase sebesar 95% dengan katagori “sangat valid” berdasarkan hasil penilaian dari aspek media, materi, dan pembelajaran.

Untuk uji coba lapangan dilakukan menggunakan satu kelas dengan jumlah 25 peserta didik kelas IV-B di SDI Surya Buana Malang untuk menilai hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang

telah dikembangkan. Aktivitas ini bertujuan untuk melihat apakah media ini dapat membangkitkan semangat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif. Rata-rata persentase hasil belajar 88,2 dengan kualifikasi “meningkat dengan sebelumnya”. Penggunaan media pembelajaran tersebut menunjukkan berhasil mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Kegiatan evaluasi ini penting untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, selaras dengan kurikulum, serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, fungsionalnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Fujirahmawati et al., 2025).

B. Pembahasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Bigbook

Penggunaan media pembelajaran *Bigbook* dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya dampak positif terhadap keefektifan dalam hasil belajar peserta didik. Hasil belajar ini merujuk pada capaian yang telah didaatkan dari peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang meliputi penilaian pada beberapa aspek psikomotor, kognitif, afektif. Capaian ini ditandai dari perubahan signifikan pada tangkapan positif peserta didik sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya produk media

pembelajaran *Bigbook* pada materi mengenal macam-macam gaya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut, peneliti melaksanakan *pre-test* sebelum menggunakan media dan *post-test* sesudah menggunakan media.

Proses penggunaan media ini dilakukan dengan dua tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Pada uji coba penggunaan media pembelajaran skala kecil hasil rata-rata *pre-test* peserta didik 79,5 kemudian hasil rata-rata *post-test* peserta didik meningkat menjadi 93,5. Kemudian uji coba penggunaan media pembelajaran skala besar dilakukan dengan menggunakan satu kelas yaitu kelas IV-B, hasil *pre-test* peserta didik adalah 78.96 untuk hasil rata-rata *post-test* meningkat menjadi 88.24. Peningkatan ini mellihatkan adanya perubahan yang lebih signifikan. Selanjutnya data *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis menggunakan uji *paired t-test* dengan bantuan *software* SPSS, hasil analisis menunjukan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Perbedaan skor yang dihasilkan saat sesudah proses pembelajaran berlangsung dapat membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan (Junanah et al., 2025).

Hasil akhir mengindikasikan bahwa peserta didik memilih tanggapan yang sangat baik pada pemanfaat media pembelajaran *Bigbook* pada materi mengenal macam gaya. Respon positif mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Bigbook* dapat menambah ketertarikan dan

pemahaman peserta didik, serta menambahkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan *pop-up* sebagai media pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi lebih aktif saat pembelajaran. Penggunaan media serta bahan ajar pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta membuat peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Amelia & Abtokhi, 2023).

Melalui hasil penelitian ini bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran *Bigbook* teruji valid sekaligus efektif untuk diterapkan selama kegiatan belajar mengajar. Hasil dari media ini terbukti terlihat dari peningkatannya nilai hasil belajar dari peserta didik, media mampu menciptakan suasana belajar dan bermain yang interaktif dan menyenangkan. Maka dari itu, *big book pop-up* dapat menjadi solusi praktis untuk membangun strategi pembelajaran yang sukses memicu pemahaman konsep mendalam dan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan yang telah dilaksanakan mulai dari Bab I hingga V memberikan Gambaran pengembangan media pembelajaran *Bigbop* pada materi mengenal macam-macam gaya dilakukan dengan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Evaluation*) yang setiap tahapnya dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Tingkat kelayakan produk *Bigbop* ini menunjukkan hasil yang sangat baik, berdasarkan validator yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Produk ini dinyatakan “valid” oleh ketiga validator dengan hasil 95%, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan yang diterapkan untuk menyempurnakan produk media.
3. Penerapan media pembelajaran *Bigbop* dalam proses pembelajaran menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 78,96 kemudian mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *post-test* menjadi 88,24 Media *Bigbop* terbukti mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Bigbop*, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memadukan kelebihan dari “*Bigbook* dan *pop-up*” hanya mencakup materi pengenalan macam-macam gaya, sehingga peneliti berikutnya bisa menggunakan materi lain atau menambahkan lebih banyak contoh gaya.
2. Penelitian ini hanya melihat keefektifan media, penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengukur *skill* yang lain seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, kolaborasi, komunikasi yang mendukung keterampilan abad 21.
3. Pada penelitian menggunakan model ADDIE Brunch bagian evaluasi, dilakukan setiap akhir dari setiap tahap, bagi peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan instrument tertentu untuk mengukur evaluasi dari setiap tahap ADDIE sehingga evaluasinya lebih terukur.
4. Pada peneliti selanjutnya, diharapkan memiliki ide baru bahan yang lebih tahan lama untuk membuat media dapat digunakan lama seperti, mungkin melaminatin atau menggunakan kertas *waterproof paper*.
5. Media pembelajaran *Bigbop* ini perlu dikembangkan lagi sesuai dengan kemajuan kurikulum pendidikan, agar proses pembelajaran tidak stuk dan sebagai bahan perbaikan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah Fatriani, & Umar Samadhy, M. P. (2018). Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 1–9.
- Alfitria, M. N., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media LIVEWORKSHEET DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAYA GRAVITASI KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30543>
- Amelia, R., & Abtokhi, A. (2023). DIGITAL SCIENCE TEACHING MATERIALS INTEGRATED WITH SCAFFOLDING PROBLEM-BASED LEARNING FOR PROBLEM-SOLVING AND SCIENTIFIC REASONING SKILLS OF PROSPECTIVE MADRASAH IBTIDAIYAH TEACHERS ON KINEMATICS MATERIAL. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 164–170.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3719>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, 11(9), 1841–1854.
- Anofa, E. R. L. (2023). Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4).
- Aprilia, N. fitria D. E., Hanifah, N. H., Octaberlina, L. R., & Ellyana, S. (2025). Developing Self-Assessment with Mobile Learning-Based to Improve Learning Achievement of Indonesian Madrasah Competency Assessment at Madrasah Ibtidaiyah. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 12(2), 309–325.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i2.18860>
- Athala, I. R., Suratman, D., Pasaribu, R. L., & Tanjungpura, U. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK UNTUK MATERI BANGUN RUANG DI SD NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(4), 1808–1816.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v6i4.7668>
- Aviana, M. V., Sambung, D., Ningrum, D. E. A. F., Erfantinni, I. H., & Febriani, R. O. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 40–45.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i1.6113>
- Azis. (2018). Al-Quran : Studi Pendekatan Scientific. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Saina*, 1, 91–99.
- Dewi, N. F., & Yunus, P. P. (2024). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN SENI LUKIS MIXED MEDIA BERBAHAN DASAR ALAM. *Jurnal Imajinasi*, 8(2), 220–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/i.v8i2.61382>
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M. P., Milawati, M. P., Dr. Darodjat, M. A., Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M. S., Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd., C.PS, C.IBST, C.Mt, C. H., Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M. P., Azwar Rahmat, M. T., Dr.Masdiana, ST., M., & I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., C. (2021). *Media Pembelajaran*. PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.

- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Faizah, M., Faizah, P. N., Romadhon, M. S., & Widayanti, R. (2023). DEVELOPMENT OF MONTESSORI BASED-MULTIPLICATION PROPS FOR ELEMENTARY SCHOOL PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PERKALIAN BERBASIS MONTESSORI UNTUK MI / SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 233–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v10i2a9.2023>
- Fatma, W. A. (2023). Istilah Pendidikan Islam (Ta'lim) Dalam Qs. Al-Baqarah:31 Menurut Tafsir Al-Munir. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14073–14085. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Fauzi, E. C. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Mosel Project Based Learning Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Materi Tema III Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III Di MI Al Samiun Ngluyu. *Uin Malang*.
- Fitri, A., Rasa, anggayudha a., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, kinkin k., Fatimah, K., & Setianingsih, nur ilmi. (2021a). *Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021b). *Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Fujirahmawati, D., Fadilah, S. N., Nabila, P. A., Ajizah, T., Fajariyanti, N., Taufik, A. N., & Nulhakim, L. (2025). Analisis Revisi Produk Website IPA berbantuan Google sites: Pendekatan Borg and Gall. *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 01(2), 121.
- Halimah, A., & Dahlan, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 818–825. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>
- Harjanty, R., & Muzdalifah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak Anak. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v2i2.143>
- Hasyim, F., & Haris, A. (2023). *Konsep Gaya Menurut Perspektif Al- Qur ' an dan dalam Pembelajaran Fisika*. 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jipi.v2i2.533>
- Herka, J. maya. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Surya Abdimas*, 3(1), 95–96. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Hoke, M., Dungus, F., & Makahinda, T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Gaya Pegas. *Jurnal Pendidikan Fisika Charm Sains*, 2(3), 189–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.129>

- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yusuf, M. (2024). *Metode Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. SONPEDIA.
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhurauman, O. (2025). Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. In *Merdeka Mengajar*. BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khadijah, st. arbiah, Hasan, H. K., & Pasinggi, Y. . (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 200–209.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kusnadi, D., Musyadad, V. F., & Perdana, F. F. H. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Ipa Tentang Gaya Magnet. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.272>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Lestari, V. W., Widyorini, S., Ridwan, Z. L., & Kurniawati, W. (2024). Mengenal Gaya Gravitasi : Mekanisme Dibalik Tertariknya Benda-Benda ke Bumi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 39–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10452322>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Rgin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran DI SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Roshita, Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV di SDN 09 Kamal Pagi. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 337–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Mahardani, I. M., Hunaifi, A. A., & Mujiwati, E. S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan , Dan Pembelajaran*, 2(1), 89–95.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/seinkesjar.v2i1.2999>
- Mariana, N., & Solichah, L. A. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *JPGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(09), 1537–1547.
- Maulidia, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal

- Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Miftahusya'ian, M., Fitriana, W. N., & Mulyoto, G. P. (2020). PEMBENTUKAN SIKAP SOSIAL SISWA MELALUI PEMBELAJARAN IPS DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL MALANG. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*, 7(1), 54–69. <https://doi.org/10.1886/jpips.v7i1.10485>
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (A. Myniar (ed.); Pertama). CV. Harfa Creative.
- Nengsi, R., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Nurhaliza, Lestari, E. T., & Irawani, F. (2021). Analisis Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 1 Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Budaya Sosial*, 1(2), 12–13.
- Nurhanifah, N., Hamdiyati, Y., & Sanjaya, Y. (2020). Pengaruh demonstrasi penggunaan buku pop up sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan penguasaan konsep siswa pada materi sistem endokrin. *Indonesia Journal of Biology Education*, 3(2), 69–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/aijbe.v3i2.28483>
- Nurhayani, & Salistina Dewi. (2022). Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI)*. CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI).
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Prayogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rhardjo, M. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Research Repository*, 1–4.

- Rizal, R., & Ridwan, I. M. (2023). Analisis Pendidikan Nilai pada Konsep Gaya dan Hukum Newton. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 5(2), 109–117.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 61.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Rusydiana, M., & Fatimah. (2024). Integrasi Ayat-ayat Al- Qur ' an dalam Pembelajaran Fisika Pada Konsep Gaya. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(3), 512–521.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/religion.v3i3.1033>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., Luk, L., & Mufidah, N. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *EJ The Elementary Journal*, 2(2), 20–29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 3(1), 217.
- Sinta, & Syofyan, H. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Di SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(248–250).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RnD)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sufyan, Q. A., Wahidmurni, & Astuti, R. N. (2024). DEVELOPMENT OF AN ENCYCLOPEDIA BASED ON THE INTEGRATION OF ISLAM AND SCIENCE TO IMPROVE UNDERSTANDING OF THE MOTION SYSTEM IN HUMANS FOR GRADE V STUDENTS OF SDIT AL-IRSYAD PAMEKASAN. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 578–602.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/manazhim.v6i2.5279>
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., & Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Syelviana, N., & Sri, H. (2019). Pengembangan Media Big-Book Dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2560.
- Taufiq, M., & Kaniawati, I. (2023). Mekanika Newtonian dan Signifikansi Filosofisnya. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(2), 246–257.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Sinar Grafila Offset.
- Umiroh, A. N., & Rahmi, L. (2025). Development of big book media on songket weaving activities in Riau for elementary school Ayu. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1227–1242.
<https://doi.org/https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.66>
- Usaid. (2014). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal SD/MI di LPTK*. RTI International.

- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., & Falah, A. M. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *JIEPP Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 310–315.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wijayanti, D. S., Sb, N. S., & Purwati, P. D. (2025). Enhancing Narrative Text Reading Comprehension Through Augmented Reality-Assisted Pop-Up Book Media Development. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 4007–4019.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.6937>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi:
- Ya'cub, M. (2018). MEDIA PENDIDIKAN PERSPEKTIF AL QURAN HADITS DAN PENGEMBANGANNYA. *Jurnal Studi Keislaman*, 4(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.60>.
- Yulianti, F., Nahdi, D. S., & Susilo, S. V. (2019). Urgensi Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Eksposisi. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*,
 1(<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/issue/view/1>), 517–522.
- Zubaidah, E. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Kelas Sd (Alternatif Penciptaan Laboratorium Sd Yang Efektif). *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 46–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4064>
- Zulpan, Sahrul, Yusron, A., Hanida, R. S., & Marfu'ah, S. (2024). Validitas Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ppm.v1i3.812>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1079/Un.03.1/TL.01.04/05/2026	06 Mei 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
 Kepada Yth. Kepala SDI Surya Buana, Kota Malang di Tempat		
 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	: Adelia Nur Calysta Amrozi	
NIM	: 220103110056	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran "BigBop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD	
Lama Penelitian	: Mei 2026 sampai dengan Juli 2026 (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.		
 Dekan, Muhammad Walid, MA NIM 10730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lampiran 2 Selesai Penelitian

 SDI SURYA BUANA MALANG Jl. Simpang Gajayana 610-F Malang Telp. 0341-555859 www.sdi.suryabuana.co.id @SDI Surya Buana	
Nomor Kwitansi	: ANEKA NUR CAHYA A.
Telah diterima dari	: SEBATUS PRIBU RUMAH
Uang sebesar	: PENELITIAN SKRIPSI 2026
Untuk pembayaran	:
Malang, 13-05-2026 Pengetua 	
Terbilang Rp. : 100.000	

Lampiran 3 Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Penjelasan
A. Kegiatan Belajar Mengajar		
1.	Untuk saat ini kurikulum apa yang digunakan pada kelas 4?	Saat ini menggunakan kurikulum merdeka, tapi lebih mendalam, pakai pembelajaran deep learning. Terkadang semi-semi saya menggunakan kurikulum cinta.
2.	Apakah terdapat materi tentang mengenal macam gaya?	Ya, ada di bab 3 kalo ga salah topik A
3.	Media Pembelajaran apa yang biasa digunakan Bapak dalam materi mengenal macam gaya?	Untuk pembelajaran gaya saya lebih banyak menggunakan media audio-vidio. Karena kita sudah ada LCD dan materi tersedia yang sudah dimodifikasi.
4.	Bagaimana proses belajar pada materi mengenal macam gaya?	Pada proses belajar saya menggunakan vidio <i>youtube</i> sambil saya sedikit ceramah.
5.	Bagaimana keaktifan siswa saat proses belajar pada materi mengenal macam gaya?	Karena saya lebih suka menggunakan istilahnya sekarang itu pembelajaran metode diferensiasi jadi saya menggunakan metode ini dengan media vidio, kadang-kadang ditengah-tengah anak-anak sudah mulai bosan atau tidak fokus karena videonya panjang, jadi saya hentikan saya ganti ke ceramah kadang game.
6.	Metode atau strategi apa saja yang sudah Bapak gunakan pada pelajaran IPAS kelas 4?	Strategi itu kan mirip dengan pendekatan ya diferensiasi itu masuk, jadi tidak hanya pada satu metode tidak hanya memiliki satu strategi saja tapi bermacam-macam karena kondisi murid tidak hanya satu kondisi saja, karena guru mempunyai target itu semua harus paham. Tapi tidak munafik kalo pasti ada beberapa anak yang tidak paham pasti ada. Biasanya saya pakai pendekatan dengan istilah tanya jawab langsung maksudnya semua siswa wajib menjawab walaupun jawaban siswa ini ada yang salah atau benar.
7.	Apakah Media Pembelajaran yang selama ini digunakan masih terdapat kekurangan?	Adalah kekurangan pasti ada. Kekurangannya itu yang pertama terkait sarana prasarana nek pas mati lampu gimana muter videone, lcd ne ngelag,

		soundnya g bisa itu kan memakan waktu semua. Teruss yang kedua kalo sering digunakan anak-anak cepet bosan dia nanti minta ke yang lain-lain. Buktinya ketika saya masuk kekelas anak-anak bilang “pak nonton, pak nonton” takut tergantung nonton video bukan ke pembelajaran lagi. Cepet bosen termasuk hambatan ketika memakai vidio-visual.
B. Kendala Dalam Pembelajaran		
1.	Bagaimana menurut Bapak tentang kendala yang terjadi pada pemahaman siswa terhadap materi mengenal macam gaya?	Dalam kegiatan kelompok, hanya siswa yang pandai atau berani saja yang aktif berbicara dan menjawab. Ini menyebabkan siswa lain yang pasif walaupun mungkin sudah mengerti tidak mendapatkan kesempatan untuk mengutarakan pemahaman mereka.
2.	Bagaimana menurut bapak tentang kendala yang terjadi pada pemahaman siswa terhadap materi mengenal macam gaya?	Dalam kegiatan kelompok, hanya siswa yang pandai atau berani saja yang aktif berbicara dan menjawab. Ini menyebabkan siswa lain yang pasif walaupun mungkin sudah mengerti tidak mendapatkan kesempatan untuk mengutarakan pemahaman mereka
3.	Menurut Bapak apa yang menjadikan penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mengenal macam gaya?	Banyak siswa masih kurang paham tentang memperbesar gaya gesek dan memperkecil gaya gesek, mereka terkadang bingung membedakannya
C. Pengembangan Media Pembelajaran		
1.	Apakah Bapak sudah atau pernah menggunakan media pembelajaran pada materi mengenal macam gaya? Media apa yang digunakan?	Ya, itu tadi menggunakan proyektor, terus menyotel <i>youtube</i> .
2.	Apakah Media Pembelajaran yang selama ini digunakan masih terdapat kekurangan?	Ada lah kekurangan pasti ada. Kekurangannya itu yang pertama terkait sarana prasarana nek pas mati lampu gimana muter videone, lcd ne ngelag, soundnya g bisa itu kan memakan waktu semua. Teruss yang kedua kalo sering digunakan anak-anak cepet bosan dia nanti minta ke yang lain-lain. Buktinya ketika saya masuk kekelas anak-anak

		bilang “pak nonton, pak nonton” takut tergantung nonton video bukan ke pembelajaran lagi. Cepet bosan termasuk hambatan ketika memakai vidio-visual
	Bagaimana menurut pendapat Bapak mengenai perlunya pengembangan media bigbop pada materi mengenal macam gaya?	Ya, bagus coba saja
	Bolehkan mengizinkan saya untuk mengembangkan media bigbop materi mengenal macam gaya?	Ya boleh, silahkan

Lampiran 4 Wawancara Peserta Didik

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Pembelajaran	Metode apa yang biasa digunakan guru ketika mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam pembelajaran dikelas?	Metode itu biasanya pakai penjelasan saja, nerangin yang ada dibuku.
2		Media apa yang biasa digunakan guru ketika mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam pembelajaran dikelas?	Pakai proyektor kak, itu yang ada didepan kadang lihat video kadang main game quiziz.
3		Apakah anda mampu memahami materi yang diberikan guru ketika mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dikelas?	Kadang paham kadang ngga, tergantung jelasinnya sih.
4	Pengetahuan Media Pembelajaran	Apakah anda mengetahui media pembelajaran bigbook atau pop up?	Ngga tau sama sekali.
5		Pernahkah guru ilmu pengetahuan alam dan sosial menggunakan media pembelajaran bigbook atau pop up?	Ngga pernah lah, kalo pernah saya tau dong apa itu big book.
6	Pengembangan Media Pembelajaran	Apakah anda setuju jika mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial pada materi gaya menggunakan media pembelajaran bigbook pop up?	Setuju-setuju aja sih
7		Mengapa media pembelajaran bigbook pop up perlu diterapkan ketika materi gaya?	Ngga tau.

Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli Media



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

Nomor : VAL-302/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

23 April 2026

Kepada Yth.
Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi
NIM : 220103110056
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd/ -

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.



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Surat Izin Validasi Ahli Materi



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

Nomor : VAL-303/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026 23 April 2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

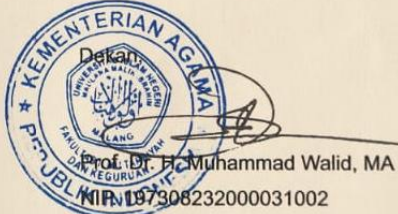
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Adelia Nur Calysta Amrozi
NIM	: 220103110056
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD
Dosen Pembimbing	: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd/ -

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.


Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 7 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran

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

Nomor : VAL-304/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026 23 April 2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Muh. Syaifuddin, S.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Adelia Nur Calysta Amrozi
NIM	: 220103110056
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengetahui Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD
Dosen Pembimbing	: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd/-

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.


Dekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran "*Bigbop*" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD
Peneliti : Adelia Nur Calysta Amrozi
Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Social
Pokok Bahasan : Gaya di Sekitarku
Sasaran Kelas : IV
Semester : I/Ganjil
Nama Validator : *Nur Hidayah Hanifah, M.pd.*
NIP : *199208142023212058*
Hari/Tanggal : *Rabu, 13 Mei 2026*

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validasi pengembangan media pembelajaran "*bigbop*" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Sebelum itu saya ingin mengucapkan banyak terima kasih telah bersedia menjadi validator pada angket validasi ini.

C. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran "*bigbop*" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD yang telah dibuat dengan kriteria yang sudah tersedia.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom kriteria yang tersedia yaitu

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang tepat
2	Kurang tepat
3	Tepat/Sesuai
4	Sangat tepat

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberi kesimpulan untuk penilaian produk apakah Layak digunakan tanpa revisi, Layak digunakan dengan revisi, Tidak layak digunakan.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar serta saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian	Kepraktisan penggunaan media			✓	
2		Media dapat digunakan oleh semua peserta didik tanpa diskriminasi				✓
3		Kesesuaian ilustrasi dalam media dengan topik yang dibahas				✓
4	Tampilan dan Kemudahan	Tampilan gambar menarik perhatian peserta didik				✓
5		Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
6		Elemen visual dan gerak pada media membuat pembelajaran menyenangkan				✓
7		Tidak menggunakan banyak jenis huruf				✓
8		Media tidak memerlukan keterampilan khusus untuk digunakan				✓
9	pembelajaran	Materi yang disajikan relevan dengan kegiatan sehari-hari				✓
10		Isi dan kegunaan media pembelajaran Materi yang disajikan dalam media sudah mencakup seluruh pokok bahasan			✓	

(Sumber: Modifikasi Athala et al. 2025)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penilaian yang dilakukan, lembar validasi untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran "bigbop" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD, ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

*) Berilah tanda lingkaran (O) untuk menjawab pertanyaan diatas

F. Komentar dan saran

Media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi sesuai saran

Malang, 13 Mei 2026

Validator Ahli Media

Nur Hidayah Hanifah
NIP. 199208142023212058

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran "*Bigbop*" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Peneliti : Adelia Nur Calysta Amrozi

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Social

Pokok Bahasan : Gaya di Sekitarku

Sasaran Kelas : IV

Semester : I/Ganjil

Nama Validator : Dr. Rini Napsiaty Astuti, M.Pd

Nip : 197505312003122003

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Mei 2026

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validasi pengembangan media pembelajaran "*bigbop*" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Sebelum itu saya ingin mengucapkan banyak terima kasih telah bersedia menjadi validator pada angket validasi ini.

C. Petunjuk pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran "*bigbop*" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD yang telah dibuat dengan kriteria yang sudah tersedia.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom kriteria yang tersedia yaitu

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang tepat
2	Kurang tepat
3	Tepat/Sesuai
4	Sangat tepat

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberi kesimpulan untuk penilaian produk apakah Layak digunakan tanpa revisi, Layak digunakan dengan revisi, Tidak layak digunakan.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar serta saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓
2		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
3		Kesesuaian ilustrasi dengan materi				✓
4	Bahasa dan Keterbacaan	Menggunakan bahasa yang mudah di pahami				✓
5		Tidak terdapat kesalahan konsep (miskonsepsi) dalam materi				✓
6		Kemudahan dalam menemukan materi pokok				✓
7	Manfaat	Kemudahan media pembelajaran				✓
8		Penggunaan media dalam perorangan atau berkelompok			✓	
9		Kejelasan dalam penyampaian materi				✓
10		Kemampuan media pembelajaran dalam memotivasi peserta didik			✓	

(Sumber: Modifikasi Dewi and Yunus 2024)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penilaian yang dilakukan, lembar validasi untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran "bigbop" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD, ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Berilah tanda lingkaran (O) untuk menjawab pertanyaan diatas

F. Komentar dan Saran

Media sudah bagus dan layak untuk digunakan

Malang, 7 Mei 2026

Validator Ahli Materi

Rini Nafisah A

NIP.197505312003122003

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran "Bigbop" Dalam Materi Mengenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Peneliti : Adelia Nur Calysta Amrozi

Prodi/Asal Instansi : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Social

Pokok Bahasan : Gaya di Sekitarku

Sasaran Kelas : IV

Semester : I/Ganjil

Nama Validator : Muh. Syaifuddin, S.Pd.

Nip : -

Hari/Tanggal : Jumat, 24 April 2026

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validasi pengembangan media pembelajaran "bigbop" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Sebelum ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih telah bersedia menjadi validator pada angket validasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran "bigbop" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD yang telah dibuat dengan kriteria yang sudah tersedia.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom kriteria yang tersedia yaitu

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang tepat
2	Kurang tepat
3	Tepat/Sesuai
4	Sangat tepat

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberi kesimpulan untuk penilaian produk apakah Layak digunakan tanpa revisi, Layak digunakan dengan revisi, Tidak layak digunakan.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar serta saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian sajian materi dengan kebutuhan peserta didik				✓
2		Contoh gaya yang dipilih sudah mewakili lingkup materi yang relevan dengan IPAS kelas 4 SD menurut kurikulum				✓
3		Gambar yang diberikan sesuai dengan materi				✓
4	Penyajian Media	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
5		Tidak menggunakan banyak macam huruf				✓
6		Media mudah dibuka atau tutup, berfungsi lancar tanpa kerusakan				✓
7	Manfaat	Media mendorong siswa aktif terlibat dalam diskusi dan eksplorasi			✓	
8		format dan ukuran media dapat mendukung dalam kegiatan individu atau berkelompok				✓
9		Instruksi penggunaan media sudah jelas dan mudah diikuti oleh pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas			✓	
10		Apakah media ini memiliki keunggulan di bandingkan buku teks biasa dalam menjelaskan konsep gaya				✓

(Sumber: Modifikasi dari Fauzi 2022)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penilaian yang dilakukan, lembar validasi untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran "bigbop" dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD, ini dinyatakan:

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) Berilah tanda lingkaran (O) untuk menjawab pertanyaan diatas

F. Komentar Dan Saran

media sudah sangat bagus. perlu sedikit
revisi pada bagian redaksi (tulisan) dan pe-
ambahan gambar

Malang, 24 April 2026.

Validator Ahli Materi

Muh. Fauzan, S.Pd.

NIP.

LEMBAR VALIDASI SOAL

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran “*Bigbop*” Dalam Materi Menenal Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Peneliti : Adelia Nur Calysta Amrozi

Prodi/Asal : PGMI/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Instansi

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Social

Pokok Bahasan : Gaya di Sekitarku

Sasaran Kelas : IV

Semester : I/Ganjil

Nama Validator : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP : 197505312003122003

Hari/Tanggal : Jum’at, 8 Mei 2026

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap angket validasi pengembangan media pembelajaran “*bigbop*” dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Sebelum itu saya ingin mengucapkan banyak terima kasih telah bersedia menjadi validator pada angket validasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberi penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran “*bigbop*” dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD yang telah dibuat dengan kriteria yang sudah tersedia.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom kriteria yang tersedia yaitu

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang tepat
2	Kurang tepat

3	Tepat/Sesuai
4	Sangat tepat

3. Bapak/ibu dimohon untuk memberi kesimpulan untuk penilaian produk apakah Layak digunakan tanpa revisi, Layak digunakan dengan revisi, Tidak layak digunakan.
4. Bapak/ibu dimohon memberikan komentar serta saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian sajian soal dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
2		Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur (C1, C2, C3)				✓
3		Hanya ada satu kunci jawaban				✓
4	Konstruksi	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas			✓	
5		Tidak menggunakan banyak macam huruf				✓
6		Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban				✓
7		Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda			✓	
8	Manfaat	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
9		Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
10		Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat / tabu				✓
11		Pilihan jawaban tidak mengulang kata / kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian			✓	

(Sumber: Modifikasi Zulpan et al. 2024)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penilaian yang dilakukan, lembar validasi untuk memvalidasi pengembangan media pembelajaran “*bigbop*” dalam materi mengenal macam gaya pada peserta didik kelas IV di MI/SD, ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) Berilah tanda lingkaran (O) untuk menjawab pertanyaan diatas

F. Komentar Dan Saran

Soal sudah bagus dan mudah dipahami, dapat digunakan.

Malang, 8 Mei 2026

Validator Ahli Materi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rini Nafsiati Astuti'.

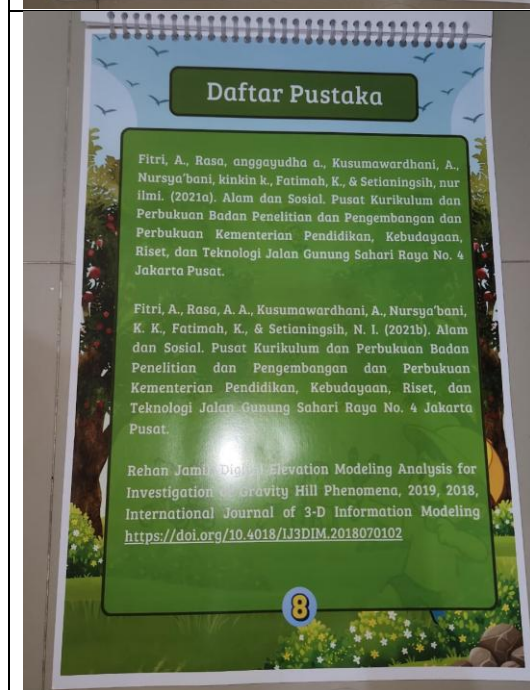
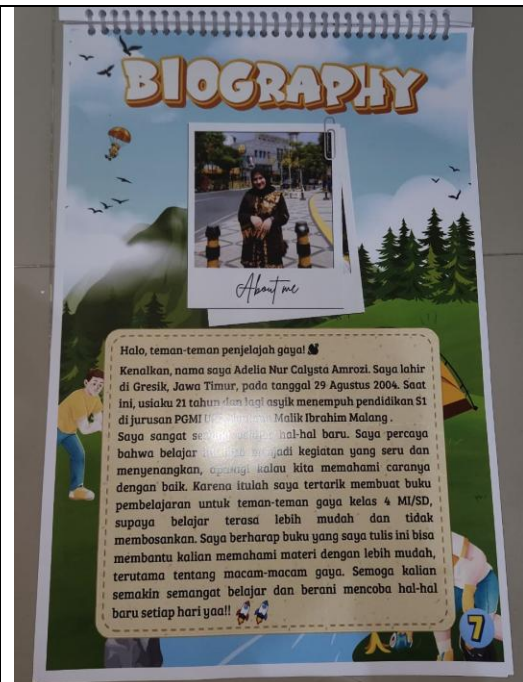
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 197505312003122003

Lampiran 12 Media Final







LEMBAR PRE-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BIGBOP" DALAM MATERI
MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI MI/SD

Nama : <u>Muhammad</u>	<table border="1" style="margin: auto;"><tr><td style="padding: 5px;">Nilai</td></tr><tr><td style="padding: 10px; font-size: 1.5em; color: red;">72</td></tr></table>	Nilai	72
Nilai			
72			
Kelas : <u>IVB</u>			
No. Absen : <u>20</u>			

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C!

1. Ketika kita sedang memindahkan meja belajar ke sudut ruangan, sehingga terjadi perbedaan posisi meja dengan sebelumnya, hal ini disebabkan oleh gaya. Dalam ilmu sains gaya adalah...
A. Sifat benda yang selalu diam
B. Sifat benda yang selalu bergerak
C. ☒ Tarikan atau dorongan yang dapat membuat benda bergerak
2. Yoono membantu ibu merapikan rumah, yoono menarik laci meja untuk mengambil kunci dan mendorongnya kembali setelah selesai. Tindakan berupa tarikan dan dorongan yang yoono berikan pada laci meja tersebut dalam ilmu sains disebut...
A. Energi
B. ☒ Gaya
C. Usaha
3. Perhatikan kegiatan berikut:
 - ☒ 1) Menarik koper
 - ☒ 2) Menendang bola
 - 3) Menghirup udara
 - ☒ 4) Menarik pintuKegiatan yang termasuk interaksi gaya berupa dorongan atau tarikan ditunjukkan oleh nomer...
A. (1), (2), (3)
B. ☒ (1), (2), (4)
C. (2), (3), (4)
4. Jenis gaya yang menyebabkan benda jatuh ke tanah ketika dilepaskan adalah...
A. Gaya pegas
B. ☒ Gaya gravitasi
C. Gaya magnet
5. Saat kita menutup jendela dorong, otot tangan kita menghasilkan gaya...
A. Gaya magnet
B. Gaya gravitasi
C. ☒ Gaya otot

6. Magnet memiliki dua kutub, yaitu ...

- ☒ A. Kutub utara dan Selatan
- B. Kutub atas dan bawah
- C. Kutub kiri dan kanan

7. Di atas meja terdapat berbagai benda seperti paku, penghapus, sendok kayu, dan penjepit kertas besi. Jika kita mendekatkan sebuah magnet ke Kumpulan benda tersebut, Benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut ...

- ☒ A. Benda magnetis
- B. Benda Plastik
- C. Benda logam

8. Seorang jamaah yang sedang berada di Timur Tengah memperhatikan bahwa bus yang ia tumpangi bisa melaju hingga kecepatan 100 km/jam di jalanan menanjak meskipun mesin dalam keadaan mati. Penduduk setempat menyebut area tersebut sebagai "Jabal Magnet". Berdasarkan letak geografis dan kedekatannya dengan kota suci umat Islam, gunung tersebut terletak di negara...

- ☒ A. Indonesia
- B. Korea Selatan
- C. Arab Saudi.

9. Gaya gravitasi sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena...

- A. membuat benda yang dilempar melayang di udara
- ☒ B. menahan benda tetap berada di permukaan bumi
- C. membuat pensil menempel ke meja

10. Jimin ingin merapikan meja ayahnya yang berantakan karena banyak paku dan klip kertas berserakan. Jimin menggunakan sebuah benda yang ternyata mampu menarik benda-benda logam tersebut dengan cepat. Berdasarkan kejadian ini, sifat utama dari benda yang digunakan Jimin adalah...

- ☒ A. Menarik benda logam
- B. Mendorong benda logam
- C. Tidak memiliki pengaruh terhadap benda

11. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Buah mangga jatuh dari pohonnya.
- 2) Jarum menempel pada magnet.
- 3) Ban sepeda menjadi panas saat direm.
- 4) Ibu memotong kue dengan pisau.

Dari peristiwa diatas, yang menunjukkan contoh gaya dapat bekerja pada benda secara alami tanpa sentuhan tangan manusia adalah...

- ☒ A. Gaya gravitasi

B. Gaya magnet

C. Gaya gesek

12. Suho sedang bermain dengan plastisin, ia menekan-nekan plastisin yang berbentuk bulat hingga berubah menjadi pipih menyerupai piring. Kejadian ini mensimulasikan bahwa gaya dapat...

A. Mengubah arah gerak benda.

B. Mengubah benda diam menjadi bergerak.

☒ C. Mengubah bentuk suatu benda.

13. Ketika Sehun menarik pegas pada karet pengikat, lalu dilepaskan, pegas kembali ke bentuk semula. Hal ini menunjukkan bahwa gaya pegas...

☒ A. Mengubah bentuk benda dan arah gerak

☐ B. Mengubah arah gerak tanpa mengubah bentuk

C. Mengubah bentuk benda, namun tidak mengubah arah

14. Kai menaruh paper clip di permukaan kasar, paper clip bergerak lambat. Saat paper clip bergerak di permukaan halus, paper clip bergerak lebih cepat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa gaya gesek...

A. Mengubah bentuk benda

☐ B. Mengubah arah gerak benda

☒ C. Menghambat gerak benda

15. Ketika Dina melompat dari atas kursi, tubuhnya selalu jatuh ke bawah, bukan melayang di udara. Simulasi gaya ini menunjukkan bahwa gaya gravitasi...

A. Membuat benda melayang di udara

B. Mengubah arah gerak benda ke atas

☒ C. Menarik benda ke bawah

~ Semangat Mengerjakan ~

LEMBAR PRE-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BIGBOP" DALAM MATERI
MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI MI/SD

Nama : Azliya
Kelas : 4B
No. Absen : 13

Nilai
82

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C!

1. Ketika kita sedang memindahkan meja belajar ke sudut ruangan, sehingga terjadi perbedaan posisi meja dengan sebelumnya, hal ini disebabkan oleh gaya. Dalam ilmu sains gaya adalah...

- A. Sifat benda yang selalu diam
- B. Sifat benda yang selalu bergerak
- ☒ C. Tarikan atau dorongan yang dapat membuat benda bergerak

2. Yoona membantu ibu merapikan rumah, yoona menarik laci meja untuk mengambil kunci dan mendorongnya kembali setelah selesai. Tindakan berupa tarikan dan dorongan yang yoona berikan pada laci meja tersebut dalam ilmu sains disebut...

- A. Energi
- ☒ B. Gaya
- C. Usaha

3. Perhatikan kegiatan berikut:

- ☒ 1) Menarik koper
- 2) Menendang bola
- ☒ 3) Menghirup udara
- ☒ 4) Menarik pintu

Kegiatan yang termasuk interaksi gaya berupa dorongan atau tarikan ditunjukkan oleh nomer...

- A. (1), (2), (3)
- ☒ B. (1), (2), (4)
- C. (2), (3), (4)

☒ 4. Jenis gaya yang menyebabkan benda jatuh ke tanah ketika dilepaskan adalah...

- A. Gaya pegas
- ☒ B. Gaya gravitasi
- C. Gaya magnet

5. Saat kita menutup jendela dorong, otot tangan kita menghasilkan gaya...

- A. Gaya magnet
- B. Gaya gravitasi
- ☒ C. Gaya otot

6. Magnet memiliki dua kutub, yaitu ...

- ☒ A. Kutub utara dan Selatan
- B. Kutub atas dan bawah
- C. Kutub kiri dan kanan

7. Di atas meja terdapat berbagai benda seperti paku, penghapus, sendok kayu, dan penjepit kertas besi. Jika kita mendekatkan sebuah magnet ke Kumpulan benda tersebut, Benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut ...

- ☒ A. Benda magnetis
- B. Benda Plastik
- C. Benda logam

8. Seorang jamaah yang sedang berada di Timur Tengah memperhatikan bahwa bus yang ia tumpangi bisa melaju hingga kecepatan 100 km/jam di jalanan menanjak meskipun mesin dalam keadaan mati. Penduduk setempat menyebut area tersebut sebagai "Jabal Magnet". Berdasarkan letak geografis dan kedekatannya dengan kota suci umat Islam, gunung tersebut terletak di negara...

- A. Indonesia
- B. Korea Selatan
- ☒ C. Arab Saudi.

9. Gaya gravitasi sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena...

- A. membuat benda yang dilempar melayang di udara
- ☒ B. menahan benda tetap berada di permukaan bumi
- C. membuat pensil menempel ke meja

10. Jimin ingin merapikan meja ayahnya yang berantakan karena banyak paku dan klip kertas berserakan. Jimin menggunakan sebuah benda yang ternyata mampu menarik benda-benda logam tersebut dengan cepat. Berdasarkan kejadian ini, sifat utama dari benda yang digunakan Jimin adalah...

- ☒ A. Menarik benda logam
- B. Mendorong benda logam
- C. Tidak memiliki pengaruh terhadap benda

11. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Buah mangga jatuh dari pohonnya.
- 2) Jarum menempel pada magnet.
- 3) Ban sepeda menjadi panas saat direm.
- 4) Ibu memotong kue dengan pisau.

Dari peristiwa diatas, yang menunjukkan contoh gaya dapat bekerja pada benda secara alami tanpa sentuhan tangan manusia adalah...

- ☒ A. Gaya gravitasi

- B. Gaya magnet
C. Gaya gesek
12. Suho sedang bermain dengan plastisin, ia menekan-nekan plastisin yang berbentuk bulat hingga berubah menjadi pipih menyerupai piring. Kejadian ini mensimulasikan bahwa gaya dapat...
- A. Mengubah arah gerak benda.
B. Mengubah benda diam menjadi bergerak.
☒ C. Mengubah bentuk suatu benda.
13. Ketika Sehun menarik pegas pada karet pengikat, lalu dilepaskan, pegas kembali ke bentuk semula. Hal ini menunjukkan bahwa gaya pegas...
- ☒ A. Mengubah bentuk benda dan arah gerak
B. Mengubah arah gerak tanpa mengubah bentuk
C. Mengubah bentuk benda, namun tidak mengubah arah
- ☒ 14. Kai menaruh paper clip di permukaan kasar, paper clip bergerak lambat. Saat paper clip bergerak di permukaan halus, paper clip bergerak lebih cepat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa gaya gesek...
- A. Mengubah bentuk benda
☒ B. Mengubah arah gerak benda
☒ C. Menghambat gerak benda
- ☒ 15. Ketika Dina melompat dari atas kursi, tubuhnya selalu jatuh ke bawah, bukan melayang di udara. Simulasi gaya ini menunjukkan bahwa gaya gravitasi...
- A. Membuat benda melayang di udara
☒ B. Mengubah arah gerak benda ke atas
☒ C. Menarik benda ke bawah

~ Semangat Mengerjakan ~

Lampiran 14 Lembar *Post-Test*

LEMBAR POST-TEST				
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BIGBOP" DALAM MATERI MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI MI/SD				
Nama : <u>Yohana</u>	Kelas : <u>IV</u>	<table border="1" style="margin: auto;"><tr><td style="padding: 2px 10px;">Nilai</td></tr><tr><td style="padding: 2px 10px; color: red; font-size: 1.2em;">94</td></tr></table>	Nilai	94
Nilai				
94				
No. Absen : <u>32</u>				
Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C! 1. Ketika kita sedang memindahkan meja belajar ke sudut ruangan, sehingga terjadi perbedaan posisi meja dengan sebelumnya, hal ini disebabkan oleh gaya. Dalam ilmu sains gaya adalah... ☐ A. Sifat benda yang selalu diam ☐ B. Sifat benda yang selalu bergerak ☒ C. Tarikan atau dorongan yang dapat membuat benda bergerak 2. Yona membantu ibu merapikan rumah, yona menarik laci meja untuk mengambil kunci dan mendorongnya kembali setelah selesai. Tindakan berupa tarikan dan dorongan yang yona berikan pada laci meja tersebut dalam ilmu sains disebut... ☐ A. Energi ☒ B. Gaya ☐ C. Usaha 3. Perhatikan kegiatan berikut: 1) Menarik koper 2) Menendang bola 3) Menghirup udara 4) Menarik pintu Kegiatan yang termasuk interaksi gaya berupa dorongan atau tarikan ditunjukkan oleh nomer... ☐ A. (1), (2), (3) ☒ B. (1), (2), (4) ☐ C. (2), (3), (4) 4. Jenis gaya yang menyebabkan benda jatuh ke tanah ketika dilepaskan adalah... ☐ A. Gaya pegas ☒ B. Gaya gravitasi ☐ C. Gaya magnet 5. Saat kita menutup jendela dorong, otot tangan kita menghasilkan gaya... ☐ A. Gaya magnet ☐ B. Gaya gravitasi ☒ C. Gaya otot				

6. Magnet memiliki dua kutub, yaitu ...

- ☒ A. Kutub utara dan Selatan
- B. Kutub atas dan bawah
- C. Kutub kiri dan kanan

7. Di atas meja terdapat berbagai benda seperti paku, penghapus, sendok kayu, dan penjepit kertas besi. Jika kita mendekatkan sebuah magnet ke Kumpulan benda tersebut, Benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut ...

- ☒ A. Benda magnetis
- B. Benda Plastik
- C. Benda logam

8. Seorang jamaah yang sedang berada di Timur Tengah memperhatikan bahwa bus yang ia tumpangi bisa melaju hingga kecepatan 100 km/jam di jalanan menanjak meskipun mesin dalam keadaan mati. Penduduk setempat menyebut area tersebut sebagai "Jabal Magnet". Berdasarkan letak geografis dan kedekatannya dengan kota suci umat Islam, gunung tersebut terletak di negara...

- A. Indonesia
- B. Korea Selatan
- ☒ C. Arab Saudi.

9. Gaya gravitasi sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena...

- A. membuat benda yang dilempar melayang di udara
- ☒ B. menahan benda tetap berada di permukaan bumi
- C. membuat pensil menempel ke meja

10. Jimin ingin merapikan meja ayahnya yang berantakan karena banyak paku dan klip kertas berserakan. Jimin menggunakan sebuah benda yang ternyata mampu menarik benda-benda logam tersebut dengan cepat. Berdasarkan kejadian ini, sifat utama dari benda yang digunakan Jimin adalah...

- ☒ A. Menarik benda logam
- B. Mendorong benda logam
- C. Tidak memiliki pengaruh terhadap benda

11. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Buah mangga jatuh dari pohonnya.
- 2) Jarum menempel pada magnet.
- 3) Ban sepeda menjadi panas saat direm.
- 4) Ibu memotong kue dengan pisau.

Dari peristiwa diatas, yang menunjukkan contoh gaya dapat berkerja pada benda secara alami tanpa sentuhan tangan manusia adalah...

- ☒ A. Gaya gravitasi

B. Gaya ma
C. Gaya gese
12. Suho sedang berma
berma

- B. Gaya magnet
C. Gaya gesek
12. Suho sedang bermain dengan plastisin, ia menekan-nekan plastisin yang berbentuk bulat hingga berubah menjadi pipih menyerupai piring. Kejadian ini mensimulasikan bahwa gaya dapat...
- A. Mengubah arah gerak benda.
☒ B. Mengubah benda diam menjadi bergerak.
☒ C. Mengubah bentuk suatu benda.
13. Ketika Sehun menarik pegas pada karet pengikat, lalu dilepaskan, pegas kembali ke bentuk semula. Hal ini menunjukkan bahwa gaya pegas...
- ☒ A. Mengubah bentuk benda dan arah gerak
B. Mengubah arah gerak tanpa mengubah bentuk
C. Mengubah bentuk benda, namun tidak mengubah arah
14. Kai menaruh paper clip di permukaan kasar, paper clip bergerak lambat. Saat paper clip bergerak di permukaan halus, paper clip bergerak lebih cepat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa gaya gesek...
- A. Mengubah bentuk benda
B. Mengubah arah gerak benda
☒ C. Menghambat gerak benda
15. Ketika Dina melompat dari atas kursi, tubuhnya selalu jatuh ke bawah, bukan melayang di udara. Simulasi gaya ini menunjukkan bahwa gaya gravitasi...
- A. Membuat benda melayang di udara
B. Mengubah arah gerak benda ke atas
☒ C. Menarik benda ke bawah

~ Semangat Mengerjakan ~

LEMBAR POST-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BIGBOP" DALAM MATERI
MENGENAL MACAM GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI MI/SD

Nama : gamarinda azkiya/azkiya
Kelas : 4B
No. Absen : 13

Nilai
<u>100</u>

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C!

1. Ketika kita sedang memindahkan meja belajar ke sudut ruangan, sehingga terjadi perbedaan posisi meja dengan sebelumnya, hal ini disebabkan oleh gaya. Dalam ilmu sains gaya adalah...

- A. Sifat benda yang selalu diam
- B. Sifat benda yang selalu bergerak
- ☒ C. Tarikan atau dorongan yang dapat membuat benda bergerak

2. Yoona membantu ibu merapikan rumah, yoona menarik laci meja untuk mengambil kunci dan mendorongnya kembali setelah selesai. Tindakan berupa tarikan dan dorongan yang yoona berikan pada laci meja tersebut dalam ilmu sains disebut...

- A. Energi
- ☒ B. Gaya
- C. Usaha

3. Perhatikan kegiatan berikut:

- 1) Menarik kopor
- 2) Menendang bola
- 3) Menghirup udara
- 4) Menarik pintu

Kegiatan yang termasuk interaksi gaya berupa dorongan atau tarikan ditunjukkan oleh nomer...

- A. (1), (2), (3)
- ☒ B. (1), (2), (4)
- C. (2), (3), (4)

4. Jenis gaya yang menyebabkan benda jatuh ke tanah ketika dilepaskan adalah...

- A. Gaya pegas
- ☒ B. Gaya gravitasi
- C. Gaya magnet

5. Saat kita menutup jendela dorong, otot tangan kita menghasilkan gaya...

- A. Gaya magnet
- B. Gaya gravitasi
- ☒ C. Gaya otot

6. Magnet memiliki dua kutub, yaitu ...
- ☒ A. Kutub utara dan Selatan
 - B. Kutub atas dan bawah
 - C. Kutub kiri dan kanan
7. Di atas meja terdapat berbagai benda seperti paku, penghapus, sendok kayu, dan penjepit kertas besi. Jika kita mendekatkan sebuah magnet ke Kumpulan benda tersebut, Benda yang dapat ditarik oleh magnet disebut ...
- ☒ A. Benda magnetis
 - B. Benda Plastik
 - C. Benda logam
8. Seorang jamaah yang sedang berada di Timur Tengah memperhatikan bahwa bus yang ia tumpangi bisa melaju hingga kecepatan 100 km/jam di jalanan menanjak meskipun mesin dalam keadaan mati. Penduduk setempat menyebut area tersebut sebagai "Jabal Magnet". Berdasarkan letak geografis dan kedekatannya dengan kota suci umat Islam, gunung tersebut terletak di negara...
- A. Indonesia
 - B. Korea Selatan
 - ☒ C. Arab Saudi.
9. Gaya gravitasi sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena...
- A. membuat benda yang dilempar melayang di udara
 - ☒ B. menahan benda tetap berada di permukaan bumi
 - C. membuat pensil menempel ke meja
10. Jimin ingin merapikan meja ayahnya yang berantakan karena banyak paku dan klip kertas berserakan. Jimin menggunakan sebuah benda yang ternyata mampu menarik benda-benda logam tersebut dengan cepat. Berdasarkan kejadian ini, sifat utama dari benda yang digunakan Jimin adalah...
- ☒ A. Menarik benda logam
 - B. Mendorong benda logam
 - C. Tidak memiliki pengaruh terhadap benda
11. Perhatikan peristiwa berikut:
- 1) Buah mangga jatuh dari pohonnya.
 - 2) Jarum menempel pada magnet.
 - 3) Ban sepeda menjadi panas saat direm.
 - 4) Ibu memotong kue dengan pisau.
- Dari peristiwa diatas, yang menunjukkan contoh gaya dapat bekerja pada benda secara alami tanpa sentuhan tangan manusia adalah...
- ☒ A. Gaya gravitasi

- B. Gaya magnet
 - C. Gaya gesek
12. Suho sedang bermain dengan plastisin, ia menekan-nekan plastisin yang berbentuk bulat hingga berubah menjadi pipih menyerupai piring. Kejadian ini mensimulasikan bahwa gaya dapat...
- A. Mengubah arah gerak benda.
 - B. Mengubah benda diam menjadi bergerak.
 - ☒ C. Mengubah bentuk suatu benda.
13. Ketika Sehun menarik pegas pada karet pengikat, lalu dilepaskan, pegas kembali ke bentuk semula. Hal ini menunjukkan bahwa gaya pegas...
- ☒ A. Mengubah bentuk benda dan arah gerak
 - B. Mengubah arah gerak tanpa mengubah bentuk
 - C. Mengubah bentuk benda, namun tidak mengubah arah
14. Kai menaruh paper clip di permukaan kasar, paper clip bergerak lambat. Saat paper clip bergerak di permukaan halus, paper clip bergerak lebih cepat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa gaya gesek...
- A. Mengubah bentuk benda
 - B. Mengubah arah gerak benda
 - ☒ C. Menghambat gerak benda
15. Ketika Dina melompat dari atas kursi, tubuhnya selalu jatuh ke bawah, bukan melayang di udara. Simulasi gaya ini menunjukkan bahwa gaya gravitasi...
- A. Membuat benda melayang di udara
 - B. Mengubah arah gerak benda ke atas
 - ☒ C. Menarik benda ke bawah

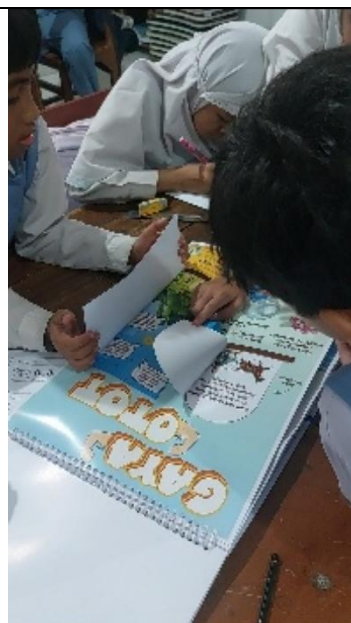
~ Semangat Mengerjakan ~

Lampiran 15 Dokumentasi









BIODATA MAHASISWA



Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi

Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 29 Agustus 2004

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Jl. Rembang 1 No. 32 GKB-Gresik

No. WhatsApp : 081336166426

Email : adeliaamrozi@gmail.com

Riwayat Pendidikan : Tk Islam Bhakti 6

SDIT Al-Ibrah

SMP Darul Ulum 1 Unggulan

MAN 2 Jombang

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Adelia Nur Calysta Amrozi

NIM : 220103110056

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran "BigBop" Dalam Materi Mengenal

Macam Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV di MI/SD

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 24 Juni 2026
a.h. Dekan
Ketua

Wafiyah Indah Mala Rohmana, M.Pd