

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *POP UP BOOK* BERBASIS
PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**FIDIA TRI UTARI
NPM. 2202090203**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO., Fit
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan
Sudah layak disidangkan.

Medan, 31 Januari 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurhita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
3 Jan 2026	- perbaiki penulisan dan isi abstrak (1 syair dan maks 250 kata)	th
8 Jan 2026	- perbaiki latar belakang masalah + uraian nilai/hasil belajar IPAS grade	th
14 Jan 2026	- buat bagan kerangka konseptual	th
19 Jan 2026	- perbaiki buku di bab III.	th
22 Jan 2026	- perbaiki penulisan di tabel (1 syair)	th
26 Jan 2026	- Daftar pustaka	th
	- Lampiran	th
31 Jan 2026	- Revisi Selesai / Ace	th

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 31 Januari 2026
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Fidia Tri Utari
NPM: 2202090203

ABSTRAK

FIDIA TRI UTARI, 2202090203. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: "Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan"

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. (2) Mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. (3) Mengetahui pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis* atau Analisis; (2) *Design* atau Perancangan; (3) *Development* atau Pengembangan; (4) *Implementation* atau Penerapan; (5) *Evaluation* atau Evaluasi. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* atau Penerapan, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi terhadap bahan ajar *pop up book* berbasis permainan 100% untuk ahli desain bahan ajar, 90% untuk ahli materi, 92% untuk ahli bahasa, artinya bahan ajar *pop up book* berbasis permainan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil kepraktisan terhadap bahan ajar *pop up book* berbasis permainan untuk respon peserta didik diperoleh nilai 93% dan untuk respon guru diperoleh nilai 100%, artinya bahan ajar *pop up book* berbasis permainan masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar *pop up book* berbasis permainan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Pop Up Book*, Peserta Didik

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirrabil'alamin, Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya. Dengan berkat rahmat dan karunianya Allah SWT, Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**”.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada ibunda tercinta yaitu ibu tutur riyani yang tidak kenal lelah berjuang dan berkorban untuk memberikan yang terbaik, cinta dan kasih sayang yang tidak pernah habis serta tak henti-hentinya mendoakan dan mendukung penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus sebagai dosen pembimbing saya yang telah banyak membantu saya dalam memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi saya.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Sekalu Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Biro Tenaga Kependidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.

9. Bapak/Ibu SD Muhammadiyah 13 Medan atas sambutan yang hangat dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih khusus kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah, guru-guru, dan siswa-siswi yang telah meluangkan waktu serta memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda tercinta dan kepada pintu syurgaku ibunda tercinta sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karna ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tuaku yang paling ku cintai terima kasih banyak selama ini banyak memberikan motivasi, selalu mendoakanku, selalu menyirami kasih sayang dan selalu menasihatiku untuk menjadi yang lebih baik.
11. Terima kasih kepada abang wahyu aditya pratama dan kakak putri ayu lestari atas doa dan dukungan serta motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
12. Kepada intan suriani siregar dan sri devi anggraini yaitu sahabat terbaik. Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan motivasi, semangat, do'a, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang

menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai skripsi. Tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi dapat selesai secara tepat waktu, dan berjuang agar siap menghadapi ujian sidang skripsi bersama.

13. Kepada seluruh teman-teman kelas E Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2022, terima kasih atas dukungan, semangat, dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta kebersamaan yang berarti selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
14. Terakhir, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri Fidia Tri Utari seorang anak bungsu yang berjalan memasuki usia 22 tahun. Terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, dan kerja keras yang telah dilakukan selama proses penyusunan skripsi ini. Segala usaha, doa, dan perjuangan yang telah dilalui menjadi bukti nyata bahwa tekad yang kuat mampu membawa hasil yang baik. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhoi setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiin.

Medan, 31 Januari 2026

Fidia Tri Utari
2202090203

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kerangka Teoritis	12
2.2 Kerangka Konseptual	45
2.3 Hipotesis.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Tahapan Penelitian	52
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	52
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	52
3.2.3 Instrumen Penelitian	52
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	59
3.3 Rancangan Produk.....	63
3.3.1 Penguji Internal.....	63
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	64

3.4 Tahapan Pengembangan.....	65
3.4.1 Pembuatan Produk	67
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	71
3.5 Jadwal Penelitian	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	73
4.2 Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	54
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Bahasa	56
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Angket Kepraktisan Untuk Respon Guru.....	57
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Angket Kepraktisan Untuk Respon Siswa	58
Tabel 3. 6 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima	60
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kevalidan.....	61
Tabel 3. 8 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima	62
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Kepraktisan	62
Tabel 3. 10 Waktu Penelitian.....	72
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Desain Bahan Ajar.....	78
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	80
Tabel 4. 4 Tabel Rangkuman Kevalidan	82
Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru	83
Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	50
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva	67
Gambar 3. 3 Tampilan Pemilihan Ukuran, Template, Warna dan Tulisan	68
Gambar 3. 4 Tampilan Mencari Benda Elemen	68
Gambar 3. 5 Tampilan Materi	69
Gambar 3. 6 Tampilan Jenis File Yang Dapat Diunduh	69
Gambar 3. 7 Tampilan Benda Elemen Sudah Digunting	70
Gambar 3. 8 Tampilan Penyusunan Elemen	70
Gambar 3. 9 Tampilan Permainan Roda Putar	71
Gambar 4. 1 Desain Bahan Ajar Pop Up Book.....	77
Gambar 4. 2 Hasil Rekap Validasi	81
Gambar 4. 3 Penggunaan Bahan Ajar Pop Up Book	83
Gambar 4. 4 Siswa Mengisi Angket.....	84
Gambar 4. 5 Hasil Rekap Kepraktisan	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	99
Lampiran 2 Materi.....	79
Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Bahan Ajar Pop Up Book	110
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Pop Up Book	113
Lampiran 5 Lembar Observasi Wawancara	115
Lampiran 6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	117
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	120
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Desain	121
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Materi.....	125
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Bahasa.....	127
Lampiran 11 Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	130
Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan Siswa	131
Lampiran 13 Surat Izin Observasi.....	133
Lampiran 14 Lembar K 1	136
Lampiran 15 Lembar K 2	137
Lampiran 16 Lembar K 3.....	138
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	139
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	140
Lampiran 19 Surat Permohonan Riset.....	141
Lampiran 20 Surat Balasan Riset.....	142
Lampiran 23 Lembar Berita Acara Seminar Proposal	145
Lampiran 24 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	146
Lampiran 25 Lembar Surat Keterangan.....	147
Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup.....	148
Lampiran 27 Hasil Turnitin	149

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia untuk manusia dan untuk masyarakat. Melalui pendidikan, bakat individu dapat dikembangkan hingga mencapai potensi terbaiknya, dengan harapan setiap orang dapat berpartisipasi secara bermartabat dalam pertumbuhan masyarakat dan meningkatkan kualitas hidupnya. Proses pendidikan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Manusia menjalani pendidikan mulai dari dalam kandungan hingga dewasa dan kemudian tua. Pendidikan berfungsi sebagai panduan yang menerangi jalan bagi manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna hidupnya (Amelia, 2025).

Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional (Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani & Yumriani., 2022). Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk mentransfer budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam proses ini, generasi baru menjadi contoh bagi ajaran yang diberikan oleh generasi sebelumnya. Saat ini, pendidikan tidak memiliki batasan yang jelas dalam menjelaskan makna pendidikan secara menyeluruh karena karakteristiknya yang rumit, yang berfokus pada manusia. Karakteristik rumit ini sering disebut sebagai ilmu pendidikan.

Pendidikan memiliki dampak yang sangat signifikan pada kehidupan individu dan komunitas melalui peningkatan kemampuan berpikir, pengelolaan emosi, dan keterampilan motorik untuk mengatur dan memperbaiki gerakan seseorang. Agar pendidikan dapat berjalan dengan baik, penting untuk memiliki materi ajar yang berkualitas. Salah satu contoh materi ajar yang efektif adalah yang menyertakan model, metode, dan bahan ajar yang digunakan dalam pengajaran nanti.

Bahan ajar merupakan segala bentuk materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Bahan ajar berisi seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tuntutan kurikulum yang berlaku. Menurut Prastowo (2015), bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Bahan ajar berfungsi sebagai alat yang membantu dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan rangsangan peserta didik selama kegiatan belajar. Penggunaan bahan ajar bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan kepada siswa. Saat ini, kualitas pengajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber

pembelajaran yang tersedia. Hal ini penting untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa dan mempersiapkan pembelajaran yang dapat mendorong cara berpikir yang lebih kreatif. Sementara itu, Depdiknas (2008) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Dengan demikian, bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Namun, bahan ajar yang disediakan di sekolah ataupun yang langsung dirancang oleh guru masih sangat kurang. Fasilitas dan sarana di sekolah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar dan memperbaiki hasil belajar mereka. Berdasarkan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dinyatakan bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik.” Ini berarti guru perlu menguasai metode pengajaran dan dapat menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, disesuaikan dengan kebutuhan siswa di dalam kelas.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan seberapa berhasil proses belajar berlangsung. Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas yang mencerminkan keterlibatan yang tinggi. Dengan demikian, pencapaian tujuan belajar terkait erat dengan kompetensi yang dimiliki oleh pengajar. Oleh sebab itu, langkah awal untuk meningkatkan kualitas pendidikan bersumber dari kemampuan guru. Sang guru perlu mempertimbangkan strategi, bahan ajar, model, metode, dan media yang sesuai untuk digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Tujuannya

adalah untuk mencapai efektivitas dalam tujuan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru yang dilakukan di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan, Penulis menyimpulkan ada beberapa masalah yang terjadi, yaitu guru masih menghadapi berbagai kendala dalam menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Minimnya ketersediaan materi ajar disebabkan oleh kesulitan guru dalam menyusun bahan ajar yang tepat dan kreatif. Kondisi ini membuat proses pembelajaran kurang bervariasi dan tidak mampu merangsang keaktifan siswa.

Selain itu, guru belum pernah memanfaatkan bahan ajar inovatif seperti bahan ajar *pop-up book* sebagai bahan ajar. Kesulitan dalam menciptakan materi yang inovatif menyebabkan guru tetap bergantung pada buku teks dan lembar kerja siswa sebagai sumber belajar utama. Padahal, penggunaan bahan ajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Keterbatasan bahan ajar turut memengaruhi pola pembelajaran di kelas. Pembelajaran masih didominasi oleh pengajaran satu arah dari guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal ini berdampak pada rendahnya semangat siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar, terutama pada pembelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep konkret dan praktik langsung. Kurangnya variasi bahan ajar membuat siswa tidak tertarik untuk mengeksplorasi materi lebih jauh, sehingga interaksi antara guru dan siswa pun

menjadi minim. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh pengajaran yang berpusat pada guru, di mana guru berperan sebagai sumber utama dalam penyampaian materi, sementara peserta didik cenderung bersifat pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun pemahaman secara mandiri. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dan pengembangan kompetensi secara optimal belum sepenuhnya tercapai.

Tidak adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Rendahnya motivasi, minimnya interaksi, serta terbatasnya bahan ajar membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa, membantu pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Salah satu bahan ajar yang berpotensi untuk diterapkan adalah *pop-up book*, karena mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, diperlukan inovasi baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Untuk memberikan inovasi tersebut, peneliti merancang bahan ajar berupa *Pop Up Book*. Dengan menggunakan bahan ajar *Pop Up Book*, diharapkan siswa akan lebih antusias dalam belajar dan membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan masalah yang terdapat di SD Muhammadiyah 13 Medan, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai ketika guru mengajar, disebabkan oleh kesulitan guru dalam menyusun materi.
2. Guru belum pernah menggunakan *pop up book* sebagai bahan ajar karena mengalami kesulitan dalam menciptakan materi inovatif.
3. Pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat penyampaian materi, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran belum berjalan secara efektif.
4. Siswa kurang bersemangat dalam berpartisipasi dan menunjukkan minat dalam proses belajar karena materi yang digunakan terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa.
5. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru karena materi ajar yang dipakai tidak melibatkan siswa secara aktif.
6. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS disebabkan oleh kurangnya interaksi antara guru dan siswa serta terbatasnya bahan ajar, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi kurang maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan terarah. Maka penelitian ini membatasi masalah penelitian ini pada Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

3. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Mengembangkan kajian tentang penggunaan *pop-up book* sebagai bahan ajar inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- b) Menambah referensi ilmiah terkait pengembangan bahan ajar kreatif yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- c) Memperkaya teori pembelajaran aktif melalui implementasi bahan ajar visual dan manipulatif seperti *pop-up book* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

1. Membantu guru memiliki alternatif bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik, sehingga tidak hanya mengandalkan buku teks atau LKS.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar inovatif, khususnya *pop up book*, yang dapat digunakan dalam berbagai materi IPAS.

3. Mendorong perubahan metode mengajar dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran lebih interaktif.

b) Bagi Siswa

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penggunaan bahan ajar *pop up book* yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
2. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, karena *pop up book* menyediakan pengalaman visual dan kinestetik.
3. Meningkatkan hasil belajar IPAS karena materi disajikan secara konkret, mudah dipahami, dan lebih menyenangkan.

c) Bagi Sekolah

1. Menjadi inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas lain, sehingga mutu proses belajar mengajar meningkat.
2. Menjadi dasar pengembangan kebijakan sekolah dalam mendukung pembuatan bahan ajar inovatif bagi guru.
3. Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang mampu menerapkan pembelajaran kreatif dan relevan bagi kebutuhan siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

1. Menjadi referensi untuk penelitian lanjutan terkait bahan ajar *pop up book*, pengembangan bahan ajar kreatif, atau peningkatan hasil belajar IPAS.
2. Memberikan rujukan model pengembangan *R&D* atau ADDIE dalam menciptakan bahan ajar visual yang efektif untuk pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPAS, khususnya pada topik keberagaman budaya. Produk ini berupa bahan ajar yang berbentuk *pop up book*, yang akan dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Ukuran kertas Bahan Ajar Buku Pop-Up adalah A4, dan peneliti memilih Kertas Seni, atau kertas mesin tik 260 gram, untuk isi buku.
2. Bahan Ajar Buku *Pop-Up* ini mencakup materi tentang "Keragaman Budaya" dari Bab 6 mata pelajaran Sains Kelas IV. Tujuan pembelajaran dan panduan pengguna disertakan dalam buku ini.
3. Serangkaian buku berbasis cetak dengan permainan membentuk Bahan Ajar Buku *Pop-Up*, yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kertas sampul menggunakan bahan *hard cover*.

5. Desain Bahan Ajar Buku *Pop-Up* yang kokoh dan tahan kerusakan menjamin penggunaan jangka panjang.
6. Bahan Ajar Buku *Pop-Up* dirancang agar semenarik mungkin untuk memotivasi siswa belajar dan memudahkan mereka untuk memahami dan mengingat materi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengembangan Bahan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan Bahan Pembelajaran

Pengembangan sumber daya pendidikan merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Salah satu tindakan yang dapat berpengaruh adalah integrasi bahan ajar ke dalam kegiatan belajar. Bahan ajar yang dirancang dengan baik dan menawarkan media serta sumber daya pembelajaran yang memadai akan berpengaruh pada lingkungan belajar. Siswa akan mendapatkan informasi yang lebih banyak sebagai hasilnya. Jika bahan ajar dirancang dengan baik dengan bahasa dan gambar yang menarik, siswa akan termotivasi untuk menggunakannya sebagai alat bantu belajar.

Ketersediaan sumber belajar yang memadai merupakan prasyarat mutlak bagi terlaksananya proses pendidikan. Apabila dirancang secara sistematis, bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga dapat menjadi instrumen yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peran strategis ini terwujud karena di dalamnya termuat secara eksplisit tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai, sehingga siswa memiliki panduan yang jelas dalam mengarungi aktivitas belajarnya (Laksmi Dewi, 2021).

Pengembangan bahan ajar merupakan komponen eksternal yang diperlukan untuk meningkatkan kegiatan belajar dan partisipasi siswa. Penggunaan bahan ajar yang dirancang dengan baik, menarik, dan dilengkapi dengan media, alat bantu belajar, serta tujuan belajar yang jelas dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, sumber daya pendidikan sangat penting untuk meningkatkan standar dan efektivitas proses belajar.

2.1.2 Bahan Ajar

2.1.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Menurut Widodo dikutip dalam jurnal (Magdalena et al., 2020) Bahan ajar sebagai suatu kesatuan perangkat yang berfungsi sebagai sumber belajar. Di dalamnya terintegrasi secara utuh komponen materi, prosedur operasional, ketentuan batasan, serta mekanisme penilaian. Keseluruhan komponen tersebut ditata secara metodis dan estetis untuk mencapai efektivitas penyampaian. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, tujuannya adalah untuk mengatasi sejumlah tantangan, termasuk yang berkaitan dengan keterampilan dan sub-kompetensi. Saat membuat bahan ajar, penting untuk menggunakan buku sebagai referensi. Hasilnya, buku-buku ini dapat ditulis dengan cara yang lebih menarik sekaligus tetap mencapai tujuannya.

Menurut Lestari dalam jurnal (Sari & Yustiana, 2021) Kumpulan komponen tertulis dan non-tertulis yang disusun dengan cermat untuk memberikan lingkungan belajar yang positif bagi siswa adalah apa yang Lestari sebut sebagai bahan ajar.

Menurut Depdiknas dalam jurnal (Suprihatin & Manik, 2020) Menurut majalah tersebut, Kementerian Pendidikan Nasional (Depdiknas) menyatakan bahwa bahan ajar pada umumnya memuat pengetahuan, keterampilan, dan disposisi yang perlu dikembangkan siswa untuk memenuhi target kompetensi yang telah ditetapkan.

Materi pembelajaran merupakan bagian terpenting dari proses pengajaran dan pembelajaran. Untuk memberikan pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang efektif, materi tersebut perlu diproduksi secara kreatif. Sudah jelas bahwa untuk membangun proses pengajaran dan pembelajaran yang sukses, diperlukan materi atau alat bantu (Dewi et al., 2022).

Menurut Mudlofar (Suprihatin & Manik, 2020) Mudlofar mengemukakan bahwa bahan ajar mencakup seluruh elemen yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memperlancar jalannya proses edukasi belajar mengajar.

Menurut Komalasari, dkk dalam jurnal (Masithah et al., 2022) Banyak sumber daya pengajaran yang digunakan sebagai buku panduan di sekolah tidak mencakup tugas-tugas yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, banyak konten sains masih abstrak, yang

membuatnya sulit dipahami oleh anak-anak. Terlebih lagi, proses pembelajaran masih diatur oleh posisi guru.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, perspektif ahli yang telah dipaparkan mengarahkan penulis pada suatu simpulan, yakni bahan ajar merupakan instrumen pedagogis yang difungsikan oleh pendidik untuk memfasilitasi dan membimbing peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan. Untuk membantu instruktur dan siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan, bahan ajar juga mencakup berbagai alat dan sumber daya yang menawarkan konten pembelajaran, prosedur, batasan, dan teknik penilaian yang menarik.

1. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Angling dalam jurnal (Adip, 2022) fungsi dari bahan ajar disuatu proses belajar mengajar, yaitu :

- a) Bahan ajar berfungsi sebagai sumber daya bagi guru dan siswa, memberikan panduan tentang bagaimana mengarahkan kegiatan pembelajaran dan membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses.
- b) Bagi guru, sumber daya pengajaran berfungsi sebagai peta jalan untuk mengarahkan dan menempatkan kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam konteksnya.
- c) Bahan ajar berfungsi sebagai alat untuk menilai setiap tahapan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut (Aisyah et al., 2020) Terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran.

Tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam mengatur semua kegiatan dalam proses pendidikan dan mewakili keterampilan inti yang harus dikuasai siswa.
2. Bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi siswa saat mereka mengendalikan pendidikan mereka dan berisi informasi yang harus mereka peroleh dan kuasai.
3. Penguasaan atau pencapaian tujuan pembelajaran siswa dinilai menggunakan bahan ajar. Butir-butir penilaian harus selaras dengan indikator dan kompetensi esensial yang diinginkan guru agar dimiliki oleh siswa. Indikator dan kemampuan dasar ini telah ditetapkan sepanjang mata pelajaran.

Penggunaan materi pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam pengajaran. Tergantung pada tujuan penggunaannya, sumber belajar dibagi menjadi dua kategori: untuk pengajar dan untuk siswa. Lebih tepatnya, materi pembelajaran mendukung guru dalam empat cara. Pertama, penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu pengajar menghemat waktu. Kedua, dengan menata ulang posisi guru sebagai fasilitator, sumber belajar dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan proses. Ketiga, guru dapat menggunakan sumber belajar sebagai panduan untuk mengatur semua aktivitas

pembelajaran mereka karena materi tersebut mencerminkan keterampilan inti yang harus dikuasai siswa.

Keempat, guru dapat menilai pemahaman atau pencapaian tujuan pembelajaran siswa dengan menggunakan materi belajar (Wulandari & Oktaviani, 2021).

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan di atas adalah bahwa pengembangan materi pembelajaran harus diselesaikan sebelum proses pengajaran dan pembelajaran dimulai. Mengembangkan pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang menarik, berpusat pada siswa, dan dinamis membutuhkan hal ini. Sumber belajar yang efektif juga secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

2.1.2.2 Manfaat Bahan Ajar

Menurut Aisyah et al. (2020) manfaat bahan ajar dibedakan menjadi dua, yaitu :

a) Manfaat Bagi Guru

1. Membeli sumber daya pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa.
2. Tidak bergantung pada buku teks, yang terkadang sulit ditemukan.
3. Meningkatkan pengetahuan sebagai hasil pertumbuhan mereka dari beberapa titik referensi.

4. Meningkatkan kemampuan dan pemahaman guru dalam menciptakan sumber daya pendidikan.
5. Mempromosikan hubungan belajar yang konstruktif antara profesor dan siswa, karena ini akan meningkatkan kepercayaan siswa pada pengajar dan rasa percaya diri mereka.

b) Manfaat Bagi Siswa

1. Pendidikan menjadi lebih menarik.
2. Kurang bergantung pada kehadiran guru dan potensi pembelajaran mandiri.
3. Setiap keterampilan yang harus dikuasai lebih mudah dipahami.

Menurut (Djuwita, 2020) Terdapat sejumlah manfaat yang akan diperoleh guru jika mengembangkan sendiri bahan ajar. Manfaat tersebut antara lain adalah:

1. Ketersediaan materi pendidikan yang memenuhi persyaratan kurikulum dan kebutuhan siswa.
2. Guru tidak lagi membutuhkan buku teks yang sulit dipahami.
3. Materi pembelajaran menjadi lebih beragam karena dibuat dengan menggunakan berbagai macam sumber.
4. Guru mendapatkan keahlian dan pengalaman yang lebih besar dalam membuat materi pendidikan dan menyusun makalah.
5. Menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, budaya, dan lingkungan mereka dapat membantu

guru dan siswa berinteraksi lebih sukses selama kegiatan pembelajaran.

6. Mengembangkan materi pembelajaran sendiri akan meningkatkan harga diri dan reputasi. Instruktur bahkan dapat mengubah koleksi sumber daya mereka menjadi sebuah buku.

Menurut (Adip, 2022) Mengungkapkan keuntungan atau fungsi dari bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Berikut adalah manfaat yang didapat oleh pendidik:

1. Bagi Guru

- 1) Siswa diberikan apa yang mereka butuhkan sesuai dengan persyaratan kurikulum.
- 2) Ketergantungan pada buku teks berkurang, karena ketersediaannya tidak selalu ada.
- 3) Bahan ajar memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber.
- 4) Setelah membuat bahan ajar, guru memperoleh keahlian dan pengalaman.
- 5) Guru dan siswa berkolaborasi untuk meningkatkan komunikasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 6) Penggunaan sumber daya pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Dengan dukungan dan arahan guru, siswa dapat belajar sendiri dan mengekspresikan kreativitas mereka.
- 3) Sumber daya pendidikan membantu siswa dalam memahami topik yang sedang mereka pelajari.

Mengacu pada serangkaian pemikiran yang telah diuraikan, dapat ditarik suatu benang merah bahwa bahan ajar berfungsi sebagai piranti evaluasi sekaligus pengayaan yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik dan capaian akademiknya.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Menurut Hamalik dalam (Rukiyah et al., 2022) mengatakan bahwa di dalam pengembangan bahan ajar berbagai aspek-aspek yang dapat jadi patokan, antara lain:

- 1) Konsep adalah suatu ide atau gagasan.
- 2) Prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau sebagai petunjuk untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu.
- 3) Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi, dilakukan, atau dialami.
- 4) Proses adalah kumpulan modifikasi dan perbaikan.
- 5) Model, pengukuran, atau tren semuanya dapat dianggap sebagai nilai.
- 6) Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tugas yang dipilih.

Menurut Suparmin dikutip dalam jurnal (Adip, 2022) menyatakan bahwa penyusunan bahan ajar dilakukan menggunakan tiga acara, yaitu :

a) Sepenuhnya ditulis tangan (dari awal)

Saat membuat materi pembelajaran, guru harus memahami materi pelajaran untuk memastikan mereka mengikuti prinsip-prinsipnya. Materi pembelajaran harus mempertimbangkan pengetahuan, kemampuan, bimbingan, penilaian, dan umpan balik yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian, saat mengembangkan materi pembelajaran, pertimbangan yang signifikan harus diberikan pada perencanaan pelajaran, analisis konten, dan kurikulum yang telah ditetapkan.

b) Pengemasan ulang data yang relevan

Saat ini, penulis dapat langsung merujuk pada buku teks yang telah diterbitkan sebelumnya saat membuat sumber daya pendidikan. Dengan cara ini, sumber daya pengajaran yang telah selesai akan memenuhi standar dan fitur yang dibutuhkan untuk membimbing pendidik dan peserta didik melalui proses pembelajaran.

c) Pengumpulan informasi berbasis teks

Pengorganisasian ulang dan pengemasan ulang data adalah prosedur yang serupa. Namun, materi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tetap disimpan. Meskipun demikian, penulis biasanya memberikan pertanyaan latihan kepada siswa untuk membantu mereka memahami materi dan aktivitas untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang materi tersebut.

Menurut Arsanti dalam (Rukiyah et al., 2022) Prinsip-prinsip dalam pengembangan bahan ajar, yaitu:

- 1) Kesesuaian suatu konten ditentukan oleh sejumlah elemen, termasuk kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan penggunaan, nilai-nilai karakter, dan relevansi.
- 2) Konsep presentasi harus menarik, unik, kreatif, sistematis, dan energik.
- 3) Gagasan kemudahan dan komunikasi berfungsi sebagai dasar pengembangan bahasa.
- 4) Orisinalitas, pragmatisme, kecerdasan, dan rasa ingin tahu adalah landasan pengembangan grafis.

Berdasarkan pendapat para ahli ini, ditentukan bahwa beberapa pertimbangan penting, mulai dari isi hingga gaya penyampaian, harus diperhatikan saat mengembangkan materi pendidikan. Penyusunan isi materi pendidikan didasarkan pada konsep, ide, fakta, proses, nilai, dan kemampuan. Informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa juga dapat diorganisir, dikemas ulang, atau ditulis menjadi materi pendidikan. Aturan-aturan berikut juga harus diikuti saat mengembangkan materi pengajaran akhir: kesesuaian topik, presentasi grafis yang kreatif dan bermanfaat, presentasi yang menarik secara visual dan terorganisir dengan baik, serta penggunaan bahasa yang komunikatif. Hal ini akan menjamin bahwa materi tersebut dapat secara efektif dan signifikan membantu proses pembelajaran.

2.1.3 Pop Up Book

2.1.3.1 Pengertian Bahan Ajar Pop Up Book

Menurut Dewanti, penggambaran visual yang kuat dari buku *pop-up* dapat merangsang kreativitas dan memfasilitasi pemahaman materi. Selain itu, buku *pop-up* mendorong minat baca. Buku *pop-up* memiliki daya tarik tertentu yang menarik pembaca dan mendorong mereka untuk membaca lebih banyak (Mustika & Ain, 2020).

Menurut (Ikbal et al., 2020) Berbagai objek, seperti gulungan kertas yang dilipat atau barang lainnya, terlihat ketika halaman buku *pop-up* dibuka. Buku *pop-up* dapat mengambil banyak bentuk yang berbeda, tetapi selalu berusaha untuk menawarkan gambar yang menarik yang berkembang saat pembaca membalik halaman.

Menurut (Putriningsih & Putra, 2021) Bahan ajar *pop-up* adalah alat pengajaran kreatif yang dapat membangkitkan minat siswa dan mendorong pembelajaran. Buku *pop-up* adalah jenis alat pengajaran baru yang menampilkan isi buku dalam tiga dimensi dengan menggabungkan lipatan, putaran, dan gulungan.

Menurut Diyantari, (2020) Bahan ajar *pop-up* adalah buku yang menampilkan halaman yang dapat bergerak saat buku dibuka dan gambar tiga dimensi. Mencegah pembaca kehilangan minat adalah tujuan dari buku ini (Putriningsih & Putra, 2021).

Menurut Bluemel dan Taylor dalam jurnal (Ikbal et al., 2020) buku *pop-up* adalah buku yang menggambarkan potensi gerakan dan keterlibatan dengan menggunakan kertas sebagai bahan untuk dilipat, digulung, dibentuk, diputar, atau dibalik.

Menurut para ahli, Buku *Pop-Up* adalah alat bantu pengajaran yang inovatif dan kreatif yang menyajikan materi pendidikan dalam bentuk visual tiga dimensi melalui pengguliran, pelipatan, pemutaran, dan elemen bergerak lainnya. Minat siswa dalam belajar, kecintaan membaca, dan rentang perhatian semuanya meningkat berkat daya tarik visual Buku *Pop-Up* yang mencolok. Selain itu, mereka menggunakan alat bantu visual yang dinamis dan menarik untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Buku *Pop-Up* juga dapat mendorong siswa untuk menggali lebih dalam materi dan mengurangi kebosanan mereka dalam belajar. Karena karakteristik ini, Buku *Pop-Up* berpotensi menjadi alat bantu pengajaran yang efektif yang mempromosikan proses pembelajaran yang menghibur, kreatif, dan menarik.

Selain itu, menurut (Anita A., 2020) sumber daya berikut juga digunakan: Alat pertama yang digunakan adalah formulir penilaian untuk topik kursus. Dokumen penilaian buku *pop-up* ini akan didistribusikan kepada para ahli materi pelajaran, spesialis bahasa, dan spesialis materi pengajaran. Pernyataan tentang legitimasi dan efektivitas alat bantu pengajaran buku *pop-up* yang dikembangkan dapat ditemukan di situs web ini. Berdasarkan indikasi yang diverifikasi

oleh para ahli di bidang bahan pendidikan, atribut bahan tersebut meliputi kekuatan, warna, komposisi, daya tahan, dan kesesuaian pemilihan bahan. Komunikasi, interaktivitas, kelengkapan, kesesuaian, dan kemudahan penggunaan adalah contoh indikator pemanfaatan. Para ahli bahan telah mengkonfirmasi ciri-ciri kesesuaian, kegunaan, dan kejelasan. Lebih lanjut, data yang dikumpulkan menjadi dasar untuk bahan pembelajaran buku *pop-up* yang dikembangkan untuk pengujian.

Kedua, pendapat tersebut menanyakan kepada guru dan siswa tentang pendapat mereka mengenai penggunaan buku *pop-up* sebagai alat pengajaran. Para ahli dosen dengan keahlian dalam materi pengajaran, bahasa, dan bahan memvalidasi kuesioner yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kesesuaian, kejelasan, kegunaan, dan daya tarik visual dari materi pengajaran termasuk di antara atribut yang dikaitkan dengan komentar pada kuesioner (Anita A., 2020).

2.1.3.2 Manfaat Bahan Ajar *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda dalam (Setiyanigrum, 2020) mengemukakan sejumlah keunggulan dari penggunaan buku *pop-up* sebagai bahan ajar. Manfaat-manfaat tersebut mencakup aspek visual, interaktivitas, dan daya tarik tersendiri dalam menyajikan materi:

- a) Menanamkan pentingnya buku kepada mereka dengan memanfaatkannya dengan perawatan dan pemeliharaan yang tepat.

- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan orang tua atau guru mereka karena Buku *Pop-Up* memungkinkan siswa untuk membicarakan isi buku, yang meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak.
- c) Mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi mereka.
- d) Mendorong kreativitas siswa.
- e) Menjelaskan berbagai hal dan membantu anak-anak mempelajari lebih lanjut tentang benda-benda.
- f) Mendorong minat siswa untuk membaca.

Keunggulan sumber daya pengajaran buku *pop-up* meliputi mendorong kreativitas anak, memperluas pengetahuan dan imajinasi mereka, mengajarkan mereka untuk menghargai dan memperlakukan buku dengan lebih hormat, serta menawarkan bahan ajar yang mudah digunakan bagi pendidik dan siswa (Nabila et al., 2021).

Menurut para ahli, sumber daya pengajaran buku *pop-up* menawarkan sejumlah keunggulan penting yang meningkatkan proses pendidikan. Buku *pop-up* meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan orisinalitas anak-anak sekaligus membangkitkan rasa ingin tahu mereka dan mendorong kecintaan membaca. Hubungan antara siswa, instruktur, dan orang tua diperkuat oleh sumber daya pendidikan ini, yang juga mengajarkan anak-anak untuk menghargai dan merawat buku. Buku *pop-up* adalah sumber daya pengajaran yang bermanfaat, instruktif, dan menghibur yang membantu

meningkatkan tingkat pembelajaran karena mudah digunakan baik oleh instruktur maupun siswa.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Bahan Ajar *Pop Up Book*

Menurut Anggraini, dalam (Setyanigrum, 2020) kelebihan bahan ajar *Pop Up Book* yaitu:

- a) Buku *Pop-Up* tahan terhadap sobekan dan kerusakan karena konstruksi kertasnya yang kokoh.
- b) Siswa terinspirasi untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan kelas berkat gambar-gambar menarik di setiap halaman Buku *Pop-Up*.
- c) Buku *Pop-Up* dapat digunakan secara berkelompok atau sendiri.

Menurut (Maryani, 2022) kelemahan bahan ajar *Pop-Up Book* yaitu:

- a) Biaya pembelian bahan dan peralatan cukup tinggi;
- b) Pembuatannya membutuhkan waktu; dan
- c) Membuat bahan ajar *Pop-Up Book* yang menarik membutuhkan banyak kreativitas dan kecepatan.

Menurut Safri, dalam (Setyanigrum, 2020) kelebihan bahan ajar *Pop Up Book* adalah mereka dapat memberikan pengalaman yang unik kepada siswa melalui kegiatan yang melibatkan siswa untuk menggeser, membuka, dan melipat isi dalam *Pop Up Book*.

Para ahli mengatakan ada manfaat dan kekurangan dalam menggunakan buku *pop-up*. Manfaat utama buku *pop-up* meliputi tampilan visual yang menarik di setiap halaman, kekuatannya karena kertas yang tebal, dan kemampuannya untuk digunakan secara individu

maupun kelompok. Selain itu, buku *pop-up* meningkatkan keterlibatan siswa dengan menawarkan pengalaman belajar yang khas dan menarik melalui pembukaan, penggeseran, dan pelipatan komponen buku. Namun, buku *pop-up* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti biaya produksi yang tinggi, waktu pengerjaan yang lama, dan kebutuhan akan tingkat kreativitas dan keahlian yang tinggi untuk menciptakan materi pendidikan berkualitas tinggi. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaan buku *pop-up* dalam proses pendidikan, diperlukan perencanaan dan administrasi yang cermat.

2.1.3.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Pop Up Book*

Penggunaan *pop up book* sangat mudah seperti menggunakan bahan ajar lainnya. Bahan ajar ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu siswa, tergantung pada kegiatan yang diinginkan. Bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar dan materi di setiap gambar. Ini dilakukan untuk membantu anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat nama suku dan tarian Indonesia. Ini adalah cara untuk menggunakan *pop up book*.

- 1) Pertama, buka *pop up book*.
- 2) Kedua, berdiri kan gambar-gambar keberagaman budaya Indonesia yang sudah tertempel.
- 3) Ketiga, bacakan materi yang sudah tertempel di atas kertas.
- 4) Keempat, guru menjelaskan materi dengan mengaitkan gambar yang sudah ada.
- 5) Kelima, ulangi langkah-langkah tersebut pada halaman berikutnya.

2.1.4 Berbasis Permainan

2.1.4.1 Pengertian Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan adalah strategi pendidikan yang menggunakan mekanisme dan karakteristik permainan, seperti kompetisi, aturan, tujuan yang jelas, rintangan, dan umpan balik, untuk meningkatkan pembelajaran siswa (Plass, Mayer, & Homer, 2020). Melalui pengalaman yang merangsang, metode ini secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan kognitif, dan keahlian materi pelajaran mereka.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan didefinisikan oleh D. Khaled (2021) sebagai pendekatan instruksional yang menggabungkan aspek permainan ke dalam situasi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan. Dengan metode ini, siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses penyelidikan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah selain bertindak sebagai konsumen informasi. Dengan pembelajaran berbasis permainan, latihan-latihan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan pemecahan masalah siswa.

Sebaliknya, Gee (2021) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah strategi instruksional yang membantu siswa belajar dengan menempatkan mereka dalam skenario dunia nyata. Melalui interaksi, tantangan, dan refleksi terhadap permainan mereka, metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dalam konteks. Selain itu,

pembelajaran berbasis permainan memberi anak-anak kepercayaan diri dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru sekaligus memungkinkan mereka untuk belajar dari kegagalan tanpa rasa takut.

Menurut para ahli ini, pembelajaran berbasis game adalah strategi pendidikan yang menggabungkan aspek permainan ke dalam tugas pembelajaran untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Selain meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar, pembelajaran berbasis game meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif di kelas. Akibatnya, pembelajaran berbasis game memiliki banyak potensi untuk digunakan sebagai metode pengajaran dan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan standar pengajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka.

2.1.5 Permainan Roda Putar

2.1.5.1 Pengertian Permainan Roda Putar

Menurut Khairunnisa, mendefinisikan roda putar sebagai objek berputar atau berbentuk bola. Karena porosnya, bahan ajar, yang merupakan benda berbentuk bola, dapat bergulir dengan gesekan minimal. Karena roda putar mendorong pemain untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan menyelesaikan tugas yang diberikan roda, penelitian ini menunjukkan bahwa roda putar dapat membantu meningkatkan daya ingat dan kecepatan kognitif anak-anak. Menurut Yustika Lanniari, roda putar adalah objek melingkar dengan kemampuan rotasi, roda putar dapat

digunakan sebagai alat pendidikan. Alat pengajaran ini juga dapat menampilkan grafik yang berbeda untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut Novianti Ria, mendefinisikan roda putar sebagai objek melingkar apa pun yang memiliki kemampuan untuk mengubah arah atau menciptakan gerakan melingkar. Dengan kata lain, Anda dapat menganggap setiap objek berputar atau berbentuk bola sebagai roda putar.

Permainan roda putar adalah jenis permainan edukatif yang menggunakan perangkat melingkar berputar yang membawa berbagai informasi, pertanyaan, atau tujuan pembelajaran, menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito. Permainan edukatif ini membuat pembelajaran menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka.

Menurut Arsyad, permainan roda putar adalah alat pengajaran visual-interaktif yang menggunakan warna dan gerakan untuk menarik minat anak-anak. Melalui penyebaran konten pendidikan secara tidak langsung melalui media ini, siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang mata pelajaran dan belajar sambil bersenang-senang. Melalui penggunaan mekanisme roda putar, siswa secara aktif memilih konten atau topik yang akan dipelajari dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini, menurut Sanjaya. Taktik ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, memotivasi siswa untuk belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan kompetitif.

Menurut para ahli, roda putar adalah perangkat berbentuk lingkaran atau melingkar dengan gesekan minimal yang dapat berputar dan menciptakan gerakan. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran visual-interaktif adalah roda putar. Permainan roda putar mencakup berbagai grafik, fakta, pertanyaan, dan aktivitas pendidikan dalam upaya untuk menarik minat siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi, keberanian, daya ingat, kecepatan berpikir, dan keterlibatan siswa dengan mendorong mereka untuk secara aktif memutar roda dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Karena kualitas-kualitas tersebut, permainan roda putar dapat menjadi teknik pembelajaran berbasis permainan yang bermanfaat dan mendorong proses pembelajaran yang menarik, dinamis, dan bermakna.

2.1.5.2 Manfaat Permainan Roda Putar

Permainan roda putar menawarkan sejumlah manfaat bagi proses pendidikan sebagai alat bantu belajar interaktif berbasis permainan. Penggunaan permainan roda putar dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan memutar roda dan menanggapi pertanyaan atau aktivitas yang disajikan. Sebagai konsekuensi dari keterlibatan langsung ini, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, mengungkapkan pendapat mereka, dan berinteraksi dengan teman sebaya dan guru.

Selain itu, bermain permainan roda putar meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar. Penyelidikan roda putar tentang warna, gerakan, dan kejutan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang mencegah anak-anak kehilangan minat dengan mudah. Ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkontribusi pada pengembangan suasana belajar yang positif.

Permainan roda putar juga membantu anak-anak meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti memori, berpikir cepat, dan pemecahan masalah. Siswa harus menerapkan pemikiran yang cepat dan akurat saat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang dihasilkan oleh putaran roda. Permainan roda putar juga dapat membantu anak-anak menjadi lebih perhatian dan fokus selama proses pembelajaran.

Dalam pendidikan dasar, roda pemintal dapat sangat bermanfaat. Roda pemintal merupakan alat yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa. Hal ini karena potensi bagi instruktur atau siswa untuk memutar roda pemintal yang ada untuk memindahkannya. Ketika siswa mampu memanipulasi atau memutar roda pemintal, mereka menjadi sangat terlibat dalam belajar dan memecahkan kesulitan guru. Untuk mengakomodasi gaya belajar yang disukai siswa sekolah dasar, roda pemintal kini tersedia dalam berbagai warna. Arsyad mengklaim bahwa karena roda pemintal menarik, menghibur, dan memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, roda pemintal merupakan alat pengajaran yang baik (Solichah dkk dalam Tia et al., 2023).

Pertumbuhan sosial dan emosional siswa, termasuk sikap kooperatif, sportif, dan percaya diri, dapat didukung oleh penggunaan roda pemintal dalam kegiatan belajar kelompok. Oleh karena itu, roda pemintal membantu siswa membangun sikap dan keterampilan sosial umum mereka, selain meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut.

2.1.5.3 Langkah-langkah Penggunaan Permainan Roda Putar

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, permainan roda putar harus digunakan dalam lingkungan pembelajaran yang terorganisir. Berikut adalah beberapa cara program pendidikan dapat menggunakan permainan roda putar:

Pertama, sebelum kelas dimulai, instruktur menyiapkan media untuk permainan roda putar, yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran. Guru juga menyiapkan materi, tugas, dan pertanyaan untuk setiap komponen roda putar. Untuk memberikan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan terorganisir dengan baik, instruktur juga menjelaskan aturan permainan dan tujuan pembelajaran kepada para siswa.

Kedua, instruktur kemudian mempersiapkan kelas untuk memainkan permainan roda putar baik secara individu maupun kolektif. Ada beberapa metode yang dapat digunakan siswa untuk memutar roda. Pertanyaan, materi, atau tugas yang harus diselesaikan siswa sesuai dengan pedoman akan ditentukan oleh hasil putaran.

Ketiga, siswa menyelesaikan tugas atau pertanyaan yang diberikan kepada mereka oleh roda putar. Siswa didorong untuk secara aktif berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan pandangan mereka pada titik ini. Sebagai fasilitator, instruktur memberikan arahan dan nasihat sesuai kebutuhan.

Keempat, instruktur memberikan komentar pada tugas atau tanggapan. Tujuan umpan balik ini adalah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan memperbaiki kesalahan.

Kelima, instruktur dan siswa mempertimbangkan dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang telah mereka pelajari selama latihan roda pemintal. Guru menilai pemahaman siswa tentang materi dengan melakukan tindak lanjut atau evaluasi di akhir latihan pembelajaran.

2.1.5.4 Keunggulan Permainan Roda Putar

Permainan roda putar yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar *Pop Up Book* memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui perpaduan antara unsur visual tiga dimensi pada *Pop Up Book* dan mekanisme permainan roda putar, peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan bahan ajar. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengurangi pembelajaran yang bersifat pasif.

Keunggulan lainnya terletak pada daya tarik visual dan interaktif yang tinggi. *Pop Up Book* menyajikan gambar tiga dimensi yang menarik,

sedangkan permainan roda putar menambahkan unsur gerak dan kejutan. Kombinasi ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar bersifat fleksibel dan mudah digunakan, baik secara individu maupun kelompok. Media ini dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif peserta didik, seperti daya ingat, kecepatan berpikir, dan pemecahan masalah. Dengan karakteristik tersebut, *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar menjadi bahan ajar inovatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

2.1.5.5. Kelemahan Permainan Roda Putar

Meskipun *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar memiliki berbagai keunggulan, bahan ajar ini juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Salah satu kelemahan utama adalah proses pembuatan yang membutuhkan waktu relatif lama serta tingkat kreativitas dan keterampilan yang tinggi agar menghasilkan tampilan *Pop Up Book* dan mekanisme roda putar yang menarik dan berfungsi dengan baik. Hal ini dapat menjadi kendala bagi guru yang memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan teknis.

Selain itu, biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar cenderung lebih tinggi dibandingkan bahan

ajar konvensional karena memerlukan bahan khusus seperti kertas tebal, alat pemotong, dan perlengkapan tambahan lainnya. Kelemahan lainnya adalah daya tahan media yang relatif terbatas apabila digunakan secara berulang oleh peserta didik, sehingga memerlukan perawatan yang baik agar tidak mudah rusak.

Pop Up Book berbasis permainan roda putar juga memiliki keterbatasan dalam jumlah materi yang dapat dimuat, karena ruang penyajian informasi pada setiap halaman relatif terbatas. Selain itu, penggunaan media ini memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan pembelajaran tetap kondusif, terutama ketika digunakan dalam kelompok besar. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan pengelolaan yang matang agar kelemahan *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar dapat diminimalkan dan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

2.1.6 Pembelajaran IPAS

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran ilmu sosial dan ilmu alam digabungkan menjadi satu unit studi di bawah metode pembelajaran terpadu "ilmu alam dan sosial" (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang isu-isu sosial dan lingkungan dengan menggunakan pendekatan ilmiah praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

IPAS adalah mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar dalam Kurikulum Independen yang menggabungkan studi sosial dan ilmu

alam, menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022). Pendidikan IPAS berupaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan keterampilan penyelidikan siswa untuk membantu mereka memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan fenomena sosial dan alam.

Selanjutnya, pembelajaran IPAS menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui latihan seperti penyelidikan, pemecahan masalah, dan observasi yang berkaitan dengan peristiwa sosial dan lingkungan (Suyanto dan Jihad, 2021). Sebagai hasil dari pendidikan ini, siswa diharapkan dapat memperluas pengetahuan mereka sendiri dan mengembangkan pandangan yang menyeluruh tentang sains dan masyarakat. Menggabungkan sains dengan studi sosial adalah salah satu metode pengajaran yang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung mereka (Rohman dkk., 2023). Pendidikan sains terkait dengan interaksi manusia dan alam. Oleh karena itu, kerangka pendidikan sains harus mempertimbangkan lingkungan dan lingkungan sekitar siswa (Septiana, 2023).

Studi tentang hubungan antara kehidupan manusia sebagai kelompok sosial dan individu dengan kosmos mereka, serta interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, adalah apa yang Azzahra dkk. (2023) definisikan sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Septiana, 2023).

Mata kuliah IPAS berfokus pada kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Sebagai bagian dari kurikulum IPAS, siswa dapat berpartisipasi dalam proyek yang mengamati ketiga jenis kegiatan ekonomi tersebut. Dengan penekanan pada kewirausahaan, terdapat kegiatan tambahan yang meningkatkan pemahaman Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila. Setiap siswa, tanpa memandang tingkat pendidikan, harus memiliki profil siswa Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai dan keterampilan Pancasila. Profil siswa Pancasila ini merupakan bagian dari Kurikulum 2013, yang juga dikenal sebagai Kurikulum Merdeka (Rahmawati, Diana Yulias , Wening, Aprilia Putri , Sukadari .Rizbudiani, 2023).

Sementara itu, Nurhasanah (2023) menyatakan bahwa pendidikan sains bersifat integratif, bertujuan untuk membangun hubungan antara konsep ilmiah dan sosial guna memberikan pengetahuan yang komprehensif dan penting. Tujuan lain dari pendidikan sains meliputi menumbuhkan kesadaran lingkungan dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dalam masyarakat. Untuk membantu siswa memahami fenomena alam, sosial, dan ekonomi secara holistik dan kontekstual, para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan sains dan ilmu alam merupakan proses pembelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu pengetahuan dan ilmu sosial menjadi satu kesatuan. Melalui kegiatan observasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah yang berpusat pada siswa, pendidikan sains dan ilmu alam bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, berpikir

kritis, serta kesadaran sosial dan lingkungan. Selain itu, pemahaman tentang ilmu alam dan sains berkontribusi pada pembentukan profil siswa Pancasila dengan mendorong pengembangan keterampilan dan kualitas pribadi yang selaras dengan aspirasi luhur Pancasila.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu kesatuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam, sosial, dan ekonomi secara holistik serta kontekstual. Pembelajaran IPAS dirancang untuk berpusat pada peserta didik melalui kegiatan observasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi, numerasi, serta kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Selain itu, pembelajaran IPAS juga berperan dalam mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila agar peserta didik memiliki karakter dan kompetensi yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

2.1.6.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), tujuan ilmu pengetahuan alam dan sains (IPAS) adalah untuk memungkinkan siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami fenomena sosial dan alam secara terintegrasi melalui proses penyelidikan. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, logis, dan ilmiah ketika dihadapkan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hal ini bertujuan untuk

meningkatkan kesadaran lingkungan, rasa ingin tahu, dan pemahaman tentang peran manusia dalam menjaga harmoni antara alam dan kehidupan sosial.

Pengembangan kemampuan membaca dasar adalah tujuan ilmu pengetahuan alam dan sains di tingkat sekolah dasar (SMP/SMA), menurut Anggraena dkk. (2022). Hal ini membantu siswa menjadi siap untuk kelas sains dan studi sosial SMP yang lebih kompleks. Siswa terbiasa melakukan tugas investigasi seperti mengamati dan meneliti saat mereka belajar tentang lingkungan sekitar mereka dan mengeksplorasi fenomena sosial dan alam bersama-sama (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023).

Menurut Kebudayaan,dkk dalam jurnal (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023) menyatakan bahwa tujuan pengajaran sains dan ilmu alam adalah untuk meningkatkan literasi ilmiah. Siswa SMP akan siap menghadapi kurikulum ilmu sosial dan ilmu alam yang lebih sulit setelah menyelesaikan sesi ini. Siswa mulai memahami hubungan antara peristiwa ekologis dan sosial seiring mereka memperoleh pengetahuan tentang lingkungan. Sebelum melanjutkan ke pendidikan tinggi, siswa belajar bagaimana mengamati, melakukan penelitian, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang menumbuhkan kemampuan penyelidikan lainnya. Kemampuan ini sangat penting sebagai dasar pendidikan.

Pengembangan individu sesuai dengan karakteristik siswa Pancasila merupakan tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Septiana (2023) terdapat enam tujuan IPAS, yaitu :

- a) Membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk memotivasi mereka menyelidiki peristiwa lokal dan global serta dampaknya terhadap keberadaan manusia.
- b) Mengambil bagian aktif dalam pengelolaan lingkungan dan sumber daya alam yang tepat, serta konservasi, pelestarian, dan perlindungan alam.
- c) Mempelajari teknik investigasi yang membantu siswa mengidentifikasi, mengembangkan, dan memecahkan masalah dengan jawaban yang nyata.
- d) Menyadari bagaimana masyarakat dan keberadaan manusia berkembang sepanjang waktu, serta diri sendiri dan konteks sosial tempat seseorang tinggal.
- e) Agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengatasi masalah yang berdampak pada diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar, mereka harus memahami persyaratan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas dan negara, serta pentingnya menjadi bagian dari masyarakat global.
- f) Mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip IPAS dan menggunakannya dalam skenario dunia nyata.

Selanjutnya, Rohman, dkk. (2023) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik melalui keterpaduan konsep IPA dan IPS. Dengan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis lingkungan

sekitar, IPAS bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan memahami, menganalisis informasi sederhana, serta mengambil keputusan yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial.

Sementara itu, Nurhasanah (2023) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPAS bertujuan membentuk pemahaman yang utuh dan bermakna tentang hubungan antara manusia, lingkungan, dan aktivitas sosial-ekonomi. Pembelajaran IPAS diarahkan untuk mengembangkan sikap ilmiah, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan sosial dan lingkungan di masyarakat.

2.1.6.3 Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS

Menurut Kemdikbud (2022) capaian pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar terdiri atas 3 fase, yaitu: Fase A untuk kelas 1 dan 2, Fase B untuk kelas 3 dan 4, dan Fase C untuk kelas 5 dan 6 (Septiana, 2023).

Siswa diharapkan menggunakan kelima indra untuk menyelidiki lingkungan sekitar mereka sepanjang Fase A. Kelima indra, kehidupan, perubahan pada benda, mengidentifikasi bagian tubuh, hewan, dan tumbuhan, waktu, hari, bulan, dan cuaca, serta mengidentifikasi diri sendiri dan keluarga serta menjaga kebersihan lingkungan, semuanya tercakup dalam fase ini.

Siswa didorong untuk menyelidiki gagasan yang saling terkait antara ilmu alam dan ilmu sosial di lingkungan sekitar mereka dan menghubungkan materi yang baru saja diajarkan sepanjang Fase B. Cakupan materi pada

jenjang ini meliputi pemahaman mengenai struktur dan peran organ tubuh manusia, tahapan daur hidup organisme, upaya pelestarian makhluk hidup, serta transformasi zat. Di samping itu, peserta didik juga mempelajari konsep energi, kemagnetan, dinamika gerak, dan gaya. Dari ranah sosial, materi memperkenalkan fungsi dan kewajiban individu dalam kelompok, pola interaksi di lingkungan keluarga dan sekolah, serta variasi bentang alam dan interpretasi peta. Aspek kebudayaan dibahas melalui topik keanekaragaman hayati, pluralitas budaya, dan kearifan lokal setempat. Peserta didik diperkenalkan pada konsep dasar ekonomi yang meliputi skala prioritas kebutuhan, keinginan, serta pengenalan alat tukar atau mata uang.

Sepanjang Fase C, siswa akan diperkenalkan pada jaringan bagian-bagian yang saling terkait dan pedoman komprehensif tentang cara berfungsi dalam lingkungan multikultural. Selain itu, siswa diharapkan mampu mengambil tindakan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Materi yang dipelajari pada fase ini mencakup pemahaman tentang sistem organ dalam tubuh manusia beserta upaya menjaga kesehatannya, hubungan timbal balik dalam ekosistem, serta karakteristik gelombang. Kajian juga meluas pada eksplorasi sumber energi alternatif, struktur tata surya, serta fenomena rotasi dan revolusi Bumi beserta dampaknya. Dari aspek geospasial, siswa diperkenalkan pada teknik pemetaan dan kondisi geografis wilayah Indonesia. Keragaman budaya nasional menjadi bagian dari pembelajaran sosial, dilanjutkan dengan narasi sejarah mengenai perjuangan dan upaya mempertahankan kemerdekaan.

Ranah ekonomi dikaji melalui aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi, sementara kearifan lokal dikupas sebagai warisan nilai dan praktik bijak masyarakat setempat.

2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan, Pembelajaran di kelas saat ini masih belum menggunakan sumber belajar yang inovatif. Para guru cenderung menggunakan bahan ajar yang terbatas. Situasi ini menjadi kendala dalam proses belajar mengajar dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk masalah ini dengan memilih sumber belajar yang kreatif, aktif, dan inovatif.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut antara lain minimnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai karena guru mengalami kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru belum pernah menggunakan bahan ajar *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat penyampaian materi.

Dominasi guru dalam pembelajaran menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik belum berjalan secara efektif. Siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, serta menunjukkan minat belajar yang rendah karena materi pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku teks dan lembar kerja

siswa. Kondisi tersebut juga mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

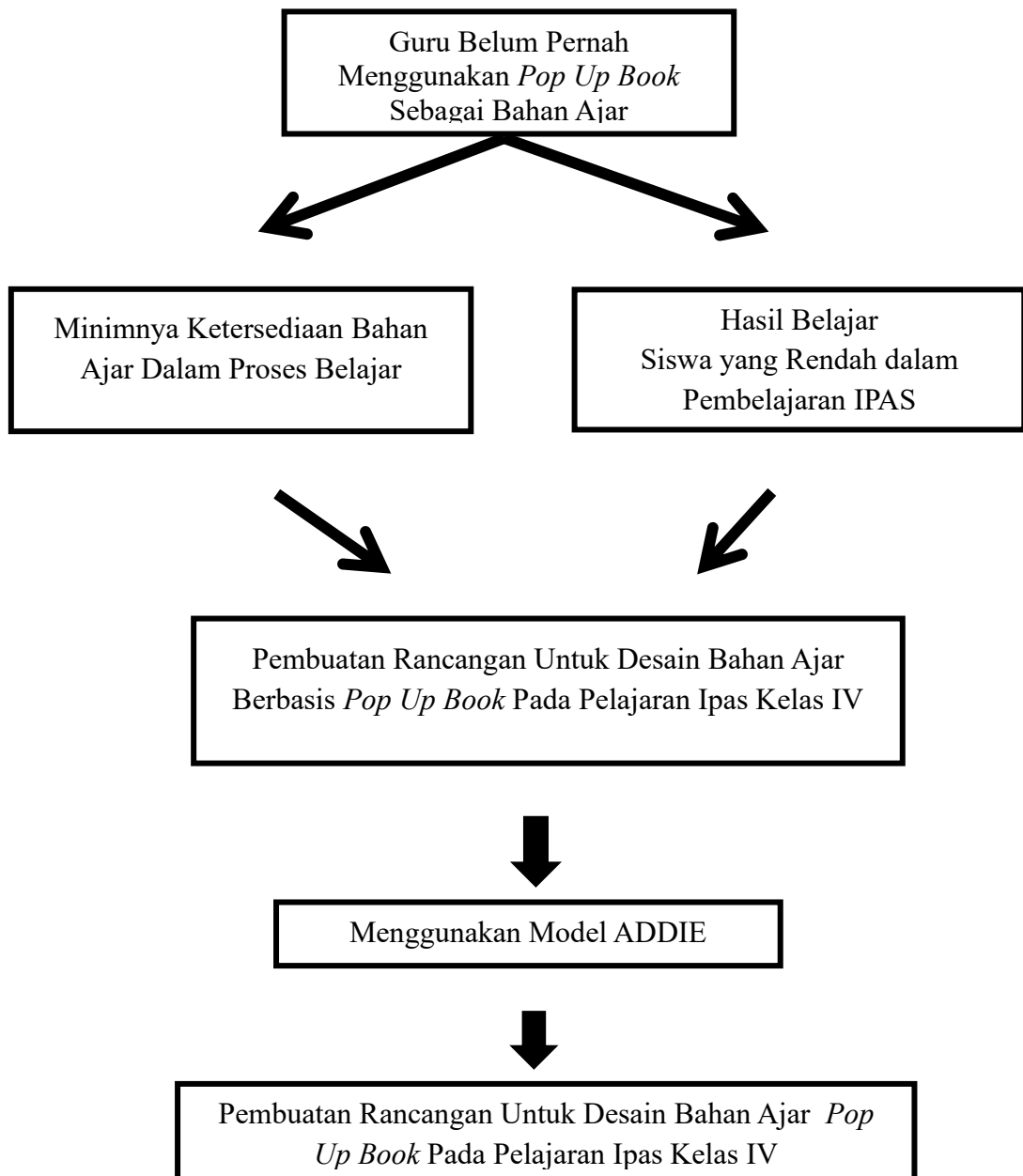
Kurangnya interaksi, keterlibatan aktif, dan terbatasnya bahan ajar yang inovatif berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, menumbuhkan motivasi dan minat belajar, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar tersebut selanjutnya akan berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pemilihan bahan ajar berupa *Pop Up Book* yang berbasis permainan roda putar adalah pilihan yang tepat untuk pembelajaran IPAS mengenai keanekaragaman budaya Indonesia, yang tentu memerlukan sumber belajar yang relevan dan nyata, mampu meningkatkan daya abstraksi siswa serta merangsang imajinasi mereka.

Dengan demikian, pemilihan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dari observasi yang dilakukan. Bahan ajar *Pop Up Book* ini merupakan kreasi tangan yang dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang, memiliki panjang, lebar, tinggi, dan ketebalan, sering dikenal sebagai buku

tiga dimensi. Sumber belajar ini cukup diminati karena didukung visualisasi tiga dimensi yang menjadikan tampilan lebih menarik, disertai kejutan di setiap halaman yang dapat menarik perhatian siswa selama proses belajar.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roda putar sebagai variabel bebas berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat, melalui peningkatan interaksi, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Berdasarkan pengkajian teori dan kerangka konseptual di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Dikelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan berkriteria valid dan praktis pada materi keberagaman budaya.

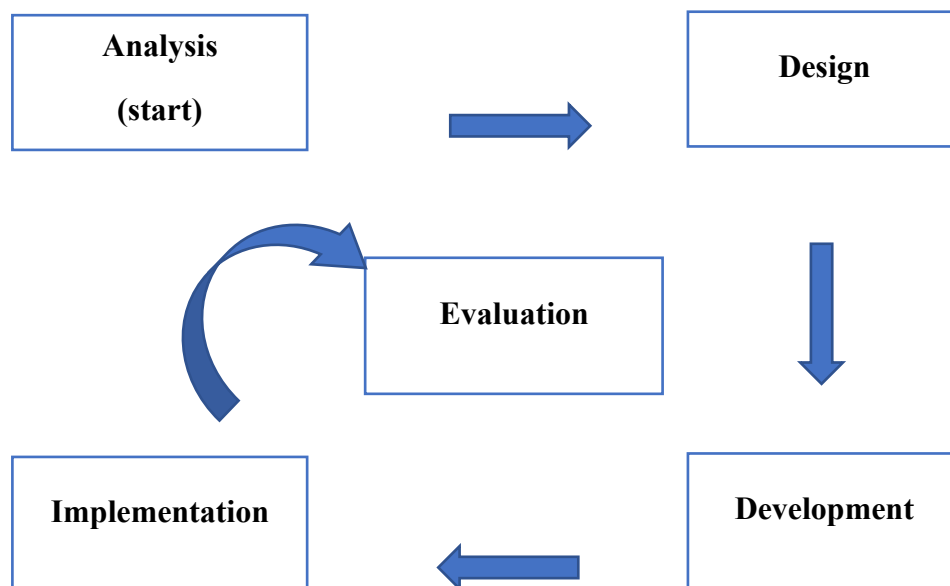
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal sebagai *Research And Development*. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan bahan ajar yang berupa *Pop Up Book*. Pengumpulan data tentang penggunaan produk dilakukan melalui *Research*, sedangkan proses pembuatan *Pop Up Book* dilakukan melalui *Development*. Desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Winaryati, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahapan diatas merupakan langkah – langkah dalam pengembangan bahan ajar berbasis *Pop Up Book*. Adapun Tahapan penelitian ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Adapun kegiatan yang akan dilakukan disetiap fase pengembangan bahan ajar berbasis *pop up book* dengan model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Sumber daya pendidikan ini dikembangkan sebagai upaya untuk memenuhi standar pembelajaran sains kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Fase ini mencakup tiga bidang studi: analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

Di SD Muhammadiyah 13 Medan, materi pembelajaran yang menarik dan menghibur sangat penting untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Siswa pada usia ini membutuhkan lingkungan belajar yang mencakup permainan untuk mencegah kebosanan dan pengulangan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain fase kedua model ADDIE. Di sini, para peneliti mulai membuat materi pembelajaran, yang akan dibuat sebagai buku pop-up. Selama tahap ini, program Canva digunakan untuk menghasilkan desain media pertama. Konsep asli untuk materi pembelajaran buku pop-up ditunjukkan di bawah ini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada langkah ketiga, desain dasar yang dibuat selama tahap perencanaan akan diubah menjadi produk jadi. Untuk mengevaluasi kinerja produk ini, kuesioner digunakan untuk menentukan validitas, kegunaan, dan efektivitasnya. Materi yang dihasilkan akan digunakan untuk mengajarkan tentang keragaman budaya Indonesia dalam mata kuliah sains. Setelah itu, akan diperiksa oleh profesor yang kompeten untuk memverifikasi atau menilai kelayakannya. Hasilnya, tahap pengembangan ini akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk mengevaluasi kelayakan produk akhir.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap keempat sebagian besar berfokus pada pelaksanaan produk. Produk tersebut, sebuah buku pop-up yang menyoroti keragaman budaya Indonesia, akan dievaluasi di kelas IV SD dengan anak-anak sebagai subjek penelitian. Informasi pembelajaran akan disajikan melalui buku *pop-up* tersebut. Data yang dikumpulkan selama fase implementasi ini akan digunakan untuk menilai efektivitas dan kegunaan produk akhir.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 13 Medan dan tahap uji coba produk dilaksanakan dikelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang beralamatkan Jl. Karantina No.80, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan materi ajar berupa *pop up book* ini melibatkan dua jenis subjek. Yang pertama adalah validator, yang terdiri dari tiga dosen ahli di bidang materi, bahasa, dan bahan ajar, serta satu guru untuk melakukan validasi secara praktis. Subjek yang kedua adalah siswa kelas IV dari SD Muhammadiyah, yang berjumlah 25 siswa, yang akan belajar menggunakan materi ajar *Pop Up Book* yang berbasis pada permainan.

2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian pengembangan ini adalah pembuatan bahan ajar *Pop Up Book* yang berbasis permainan, dengan fokus pada materi keragaman budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu perangkat yang berfungsi untuk mengukur atau mengumpulkan informasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan informasi pada studi ini dapat dibedakan menjadi tiga jenis,

yang masing-masing dirancang untuk memenuhi syarat kevalidan dan kepraktisan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar validasi angket bagi guru dan siswa. Berikut ini adalah penjelasan tentang instrumen yang dipakai dalam mengumpulkan informasi:

1. Instrumen Lembar Validasi *Pop UP Book*

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen untuk menilai materi terdiri dari angket validasi serta aspek penilaian, yaitu materi, ketepatan, dan komunikasi pada bahan ajar yang sedang dikembangkan. Setelah itu, analisis dari data yang diterima bisa menjadi pertimbangan atau masukan dalam perbaikan produk yang akan dikerjakan. Rincian instrumen angket untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3. 1 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum, kompetensi awal dan tujuan pembelajaran. 2. Kelengkapan materi sesuai dengan peserta didik.	1,2,3,4
2.	Keakuratan	1. Materi sesuai dengan subtema dan tema. 2. Isi materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5,6
3.	Komunikatif	1. Materi mudah dipahami dan isi materi jelas.	7,8

(Dian Apriliani et al., 2023)

b. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Bahan Ajar

Instrumen yang digunakan oleh para ahli bahan ajar adalah angket validasi yang memiliki aspek penilaian. Ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan bahan ajar, dilihat dari tampilan, cara penyajian bahan ajar, dan konten. Rincian mengenai instrumen yang digunakan oleh ahli bahan ajar dapat dilihat pada tabel 3. 2 di bawah ini.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Kepraktisan bahan ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar <i>pop-up book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup). 2. Bahan ajar <i>pop-up book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang. 3. Bahan ajar <i>pop-up book</i> mudah untuk dibawa. 4. Ukuran bahan ajar <i>pop-up book</i> sesuai apabila digunakan dikelas. 	1,2,3,4
2.	Tampilan bahan ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik. 2. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout. 3. Kesesuaian gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> dengan materi. 4. Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak. 	5,6,7,8,9

		5. Tampilan gambar pada bahan ajar <i>pop up book</i> menarik bagi peserta didik.	
3.	Kelayakan kegrafikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik. 2. Kesesuaian tata letak gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i>. 3. Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda. 4. Penggunaan warna pada bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik. 	10,11,12,13
4.	Keamanan bahan ajar <i>pop up book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan yang digunakan pada bahan ajar <i>pop-up book</i> aman untuk peserta didik. 2. Bahan ajar <i>pop-up book</i> tahan dalam jangka waktu yang lama. 	14,15

(Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, 2023)

c. Instrumen Lembar Angket Validasi Bahasa

Instrumen validasi bahasa pakar digunakan untuk menilai penggunaan bahasa yang baku dan tidak baku dalam kalimat bahan ajar yang telah dibuat. Selain itu, instrumen ini juga mengambil masukan dan rekomendasi dari validator bahasa untuk meningkatkan efektivitas dan kesesuaian kalimat bagi siswa. Rincian instrumen validasi bahasa pakar dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Lugas	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. 2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan. 3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa. 4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	1,2,3,4
2.	Kesesuaian kaidah bahasa	1. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi. 2. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan. 3. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.	5,6,7
3.	Penggunaan simbol dan istilah	1. Ketepatan ejaan. 2. Konsistensi penggunaan istilah. 3. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	8, 9,10

(Harefa, 2022)

2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan *Pop Up Book*

Instrumen untuk menilai kepraktisan materi ajar dalam penelitian ini adalah angket. Peneliti memakai jenis angket tertutup yang bertujuan untuk mengukur apakah materi pembelajaran yang telah dirancang praktis untuk digunakan saat belajar. Jadi, dalam studi ini, instrumen untuk menilai kepraktisan terdiri dari dua jenis, yaitu:

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Guru

Angket ini akan diserahkan oleh guru saat pelaksanaan uji coba produk yang telah dibuat. Instrumen tanggapan guru digunakan untuk mengukur seberapa praktis bahan ajar yang berbasis *pop up book*. Berikut adalah kisi-kisi angket tanggapan guru:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Angket Kepraktisan Untuk Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan pada produk bahan ajar <i>Pop Up Book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan bahan ajar <i>Pop Up Book</i> menarik. 2. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> mudah untuk digunakan. 3. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia. 4. Dengan menggunakan bahan ajar <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan. 5. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> ini mendukung siswa untuk menguasai materi kebudayaan Indonesia. 	1,2,3,4,5
2.	Isi materi yang terdapat di bahan ajar <i>Pop Up Book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>Pop Up Book</i> ini mudah dipahami. 	6
3.	Penggunaan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain <i>Pop Up Book</i> jelas. 	7

(Anita A., 2020)

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Untuk Respon Siswa

Angket ini disampaikan kepada siswa pada saat uji coba produk bahan ajar *Pop Up Book*. Instrumen tanggapan siswa digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis *Pop Up Book*. Di bawah ini adalah kisi-kisi angket tanggapan siswa :

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Angket Kepraktisan Untuk Respon Siswa

No	Indikator	Aspek	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan pada produk bahan ajar <i>Pop Up Book</i>	1. Penggunaan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pada materi kebudayaan Indonesia sangat bermanfaat bagi saya. 2. Saya sangat senang belajar materi kebudayaan Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan. 3. Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia. 4. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan bagi saya. 5. Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar <i>Pop Up Book</i>	1,2,3,4,5

2.	Isi materi yang terdapat di bahan ajar <i>Pop Up Book</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan. 2. Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya menjadi paham akan kebudayaan Indonesia. 	6,7
3.	Penggunaan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang di sampaikan sangat mudah saya pahami. 2. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah saya pahami. 	8,9

(Adesti & Nurkholimah., 2020)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh melalui instrumen-instrumen penelitian akan dianalisis selanjutnya. Tujuan analisis ini adalah untuk menjelaskan atau menunjukkan sejauh mana produk yang dikembangkan, yaitu *pop up book* sebagai bahan ajar, memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

1. Analisis Kevalidan Bahan Ajar

Pada validitas ini bertujuan untuk menilai kevalidan bahan ajar yang telah dibuat. Penilaian terhadap bahan ajar yang berbasis *pop-up book* mencakup: (1) tidak valid, (2) kurang valid, (3) cukup baik, (4) valid, dan (5) sangat valid. Penilaian tersebut dilakukan oleh para ahli bahan ajar, materi, dan bahasa dengan menggunakan skala likert yang jelas terlihat.

Tabel 3. 6 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima

Interval skor	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Sedangkan untuk mengukur tingkat kevalidan hasil pengembangan bahan ajar *pop up book* , maka menggunakan teknik analisis data dengan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Menentukan kategori validitas untuk setiap bagian dan keseluruhan aspek yang telah ditetapkan menggunakan skala penilaian. Data awal yang diperoleh adalah angka yang kemudian diinterpretasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kevalidan

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	90% – 100%	Sangat Valid
2.	80% – 89%	Valid
3.	65% – 79%	Cukup Valid
4.	55% – 64%	Kurang Valid
5.	0% – 54%	Tidak Valid

sumber : (Fitra & Maksun, 2021)

Berdasarkan tabel di atas, jika persentase validitas dari para ahli berada antara 80% hingga 89%, bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan. Sebaliknya, jika validitas dari para ahli mencapai antara 55% hingga 64%, bahan ajar dinyatakan tidak layak untuk digunakan.

2. Analisis Kepraktisan Bahan Ajar

Kriteria untuk menilai kepraktisan perangkat pembelajaran bahan ajar berbasis *pop up book* didapat dari hasil pengamatan menggunakan angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Konten angket ini mengacu pada bagaimana pelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bahan ajar berbasis *pop up book*. Untuk menganalisis jawaban dari guru dan siswa, peneliti akan menghitung jumlah siswa yang memberikan tanggapan sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam angket. Tanggapan tersebut dibagi menjadi lima kategori, yaitu (1) tidak praktis, (2) kurang praktis, (3) cukup praktis, (4) praktis, dan (5) sangat praktis. Penilaian ini didasarkan pada angket yang diisi oleh guru dan siswa menggunakan skala likert sebagai acuan:

Tabel 3. 8 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima

Interval skor	Kategori
5	Sangat Praktis
4	Praktis
3	Cukup Praktis
2	Kurang Praktis
1	Tidak Praktis

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan hasil pengembangan bahan ajar *pop up book* , maka menggunakan teknik analisis data dengan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Menetapkan kategori validitas untuk setiap aspek serta keseluruhan aspek yang ditentukan dengan menggunakan skala penilaian, hasil mentah yang diperoleh berupa angka kemudian dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Kepraktisan

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	90% – 100%	Sangat Praktis
2.	80% – 89%	Praktis
3.	65% – 79%	Cukup Praktis
4.	55% – 64%	Kurang Praktis
5.	0% – 54%	Tidak Praktis

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Dari tabel di atas, jika persentase nilai praktis dari para ahli berada pada kisaran 80%-89%, maka bahan ajar tersebut dinyatakan praktis untuk digunakan. Sebaliknya, jika nilai praktis dari para ahli berada pada rentang 55%-64%, maka bahan ajar dinyatakan tidak praktis untuk digunakan.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Penguji Internal

1. Ahli Bahan Ajar

Ahli bahan ajar digunakan untuk mengukur kelayakan dari Bahan Ajar *Pop Up Book* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator bahan ajar yang telah dikembangkan. Ahli desain ini dilakukan oleh validator yakni Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

2. Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi Bahan Ajar *Pop Up Book* dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam bahan ajar valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi keberagaman budaya pada mata Pelajaran IPAS. Ahli materi ini dilakukan oleh validator yakni Ibu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd. (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

3. Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat bahan ajar yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik. Ahli bahasa ini dilakukan oleh validator yakni Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd. (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book*. Untuk itu peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan bahan ajar ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu kemudahan penggunaan bahan ajar *Pop Up Book*, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book*.

Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan penggunaan bahan ajar, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

3.4 Tahapan Pengembangan

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, prosedur penelitian dan pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE terdiri dari tahap *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Berikut rincian penjelasannya :

1. Tahap *Analyze*

Pada tahap ini mengumpulkan informasi terkait masalah belajar peserta didik, bahan ajar yang paling tepat dengan permasalahan agar mendukung proses pembelajaran. Tahap ini permasalahan siswa yang ditemukan yaitu, kurang tersedianya bahan ajar yang tepat saat guru mengajar, suasana pembelajaran membosankan, rendahnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran guru hanya berpegang pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga minat siswa untuk belajar rendah dan guru masih menggunakan metode ceramah. Setelah di analisis kondisi sarana belajar yang disediakan guru, penulis memilih bahan ajar yang bisa membangun semangat belajar peserta didik, seperti mengerjakan soal sambil bermain. Sehingga penulis memilih Bahan Ajar *Pop Up Book* yang di dalam buku tersebut termuat bahan bacaan dan soal mencocokkan.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan bahan ajar yang menggambarkan bahan ajar secara perinci. Langkah-langkah penyusunan bahan ajar melalui beberapa tahapan, yaitu :

- a. Menganalisis kompetensi awal dan capaian pembelajaran serta menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Merancang rancangan awal Bahan Ajar *Pop Up Book* yang didesain menggunakan canva.
- c. Mengembangkan Bahan Ajar *Pop Up Book* pada materi pembelajaran keberagaman budaya meliputi, cover, kompetensi awal, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan bahan ajar, dan menjawab pertanyaan atau soal permainan tersebut, bahan ajar siap dibuat.

3. Tahap *Develop*

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan meliputi produksi bahan ajar secara lengkap. Setelah itu, perlu mengembangkan instrumen yang digunakan untuk memeriksa kualitas Bahan Ajar *Pop Up Book* yang telah dikembangkan. Setiap Indikator angket untuk menilai bahan ajar, bahasa dan materi dapat ditemukan di buku referensi, artikel ilmiah dan lainnya. Pada penelitian ini indikator diambil dari artikel ilmiah.

4. Tahap *Implement*

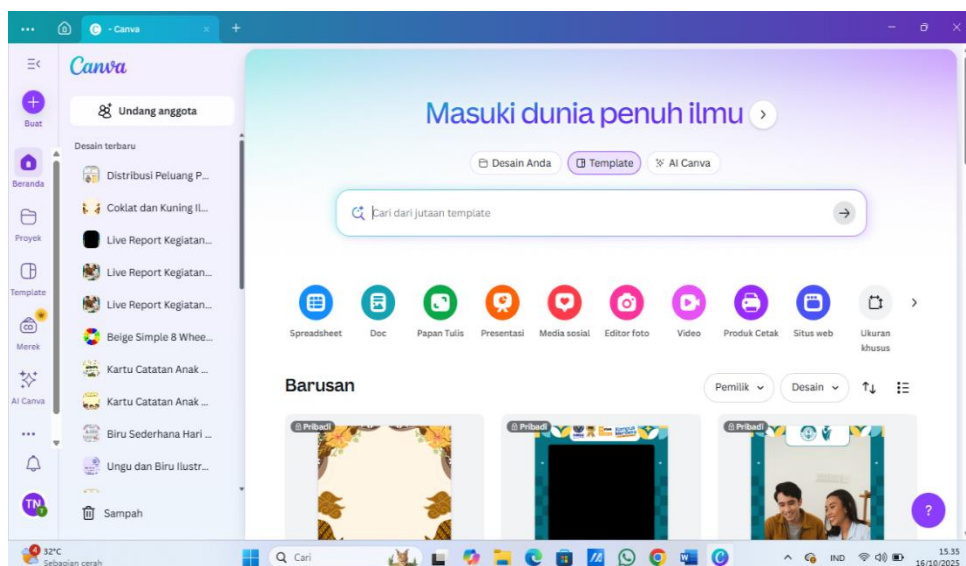
Tahap ini adalah tahapan uji coba bahan ajar pada sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan setelah dinyatakan valid dan praktis oleh para ahli. Pada tahap ini hal yang harus dipersiapkan yaitu, waktu, peralatan bahan ajar yang diperlukan serta perangkat pembelajaran seperti modul ajar untuk alur pembelajaran yang lebih tersistematis. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai, bagikan angket kepada guru dan siswa.

3.4.1 Pembuatan Produk

Pada proses pembuatan *pop up book* ini dilakukan langkah-langkah yang di tempuh dalam pembuatan *pop up book*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

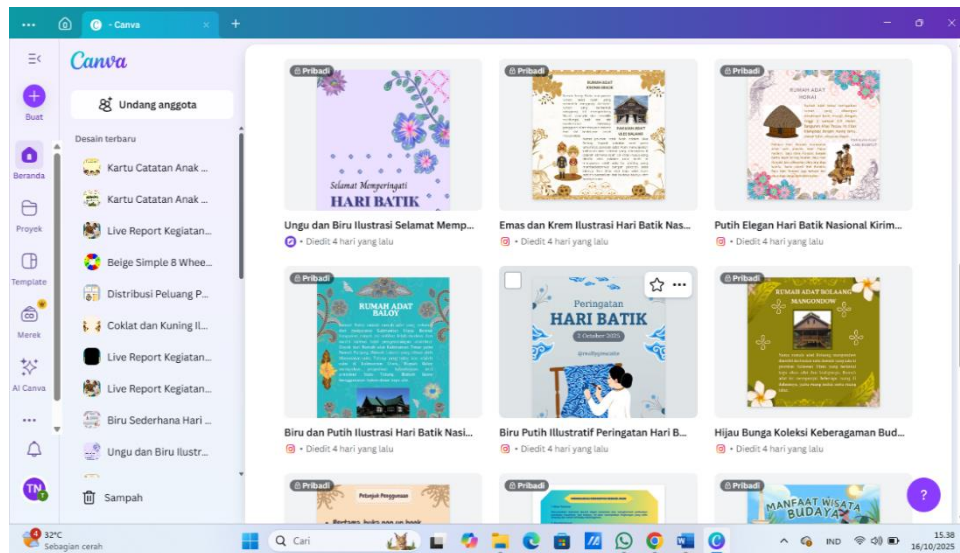
1. Tahap Desain *Background*

- a. Menentukan materi pembelajaran.
- b. Menyiapkan aplikasi canva untuk mendesain *pop up book*.



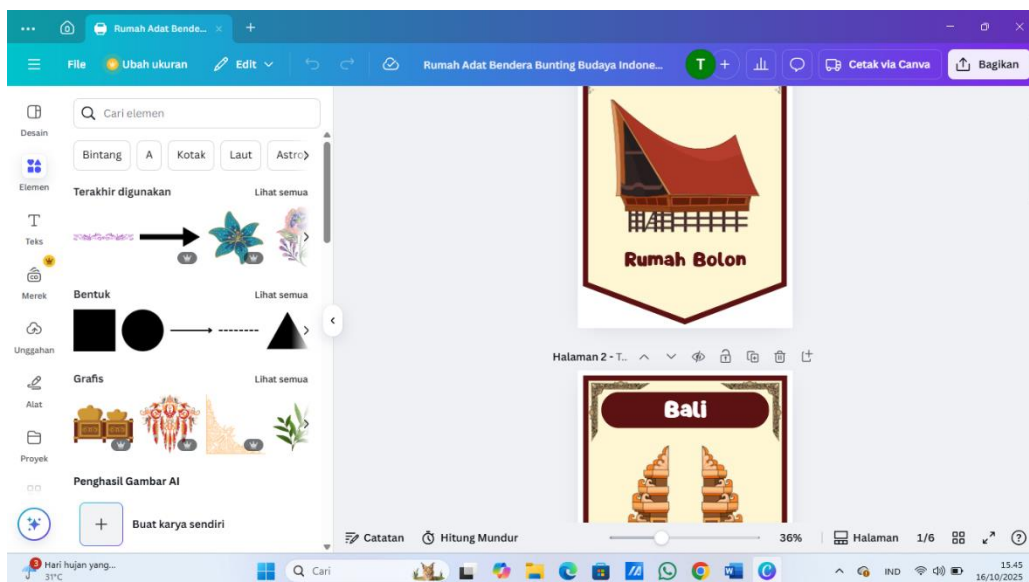
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva

- c. Kemudian klik *sign in with google*.
- d. Menentukan ukuran, template, warna serta tulisan yang akan di gunakan.



Gambar 3. 3 Tampilan Pemilihan Ukuran, Template, Warna dan Tulisan

- e. Untuk membuat atau menambah benda atau alat, pilih menu elemen,
Kemudian ketik apa yang di butuhkan.



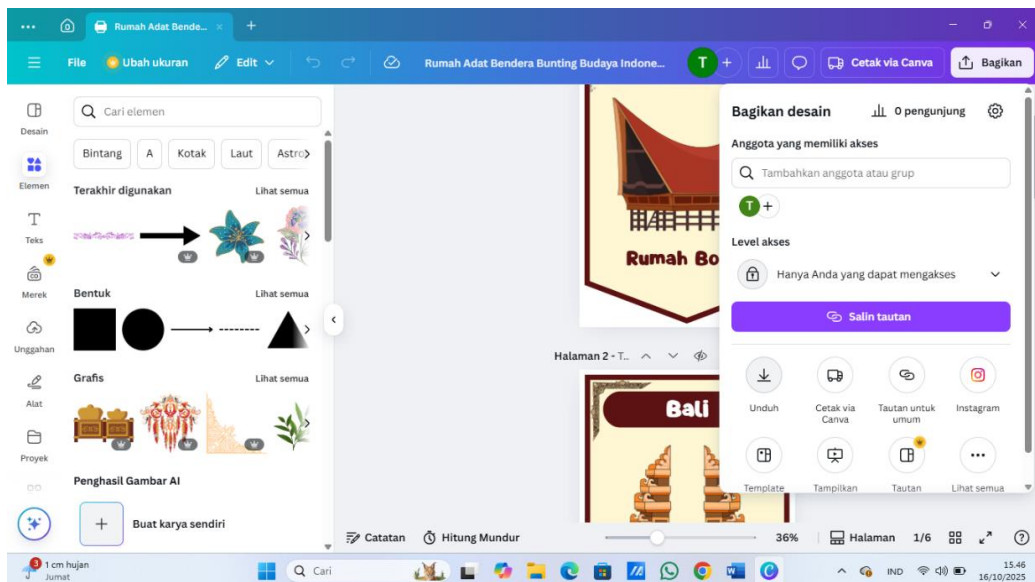
Gambar 3. 4 Tampilan Mencari Benda Elemen

- f. Menyusun materi dengan gambar yang menarik.



Gambar 3. 5 Tampilan Materi

- g. Setelah mendesain selesai, bahan ajar *pop up book* dapat di unduh dengan jenis file yang dibutuhkan.



Gambar 3. 6 Tampilan Jenis File Yang Dapat Diunduh

- h. Kemudian *pop up book* dicetak untuk divalidasi oleh validator dan uji coba kelompok kecil.

2. Tahap *Cutting Elemen*

- a. Menyiapkan aplikasi canva lalu mencari elemen yang sesuai dengan materi.
- b. Kemudian cetak menggunakan kertas art paper ukuran 260 gram.



Gambar 3. 7 Tampilan Benda Elemen Sudah Digunting

3. Tahap Penyusunan

- a. Setelah buku dan elemen sudah di cetak.
- b. Masuk ke tahap penyusunan di dalam buku yang sudah di cetak.



Gambar 3. 8 Tampilan Penyusunan Elemen

c. Permainan roda putar



Gambar 3. 9 Tampilan Permainan Roda Putar

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa bahan ajar *pop up book* materi keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar *pop up book*. Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat bahan ajar lebih sempurna dari bahan ajar awalnya. Kecocokan bahan ajar ingin diujikan sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melakukan validasi ahli desain bahan ajar, materi, dan bahasa. Masukan dari pakar dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diuji coba lapangan.

3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan oktober 2025 s/d bulan maret 2026. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Waktu Penelitian

NO	Jenis Kegiatan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengajuan Judul	■									
2.	ACC Judul	■									
3.	Penyusunan Proposal		■								
4.	Bimbingan Proposal		■								
5.	ACC Proposal		■								
6.	Seminar Proposal			■							
7.	Revisi Proposal			■							
8.	Riset Penelitian				■						
9.	Penyusunan Skripsi				■						
10.	Bimbingan Skripsi				■						
11.	ACC Sidang Skripsi				■						
12.	Sidang Skripsi						■				

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 13 Medan yang beralamatkan di Jl. Karantina No.80, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini menguji pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar yang diterapkan pada kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan semester II tahun ajaran 2025/2026. Adapun penelitian pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan bahan ajar dibatasi pada tahap implementasi yaitu bahan ajar akan diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Materi pendidikan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan SD Muhammadiyah 13 di Medan. Pada tahap ini, kegiatan analitis telah diselesaikan, termasuk meneliti kebutuhan dan karakteristik anak-anak.

a) Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini, peneliti dan para guru mendiskusikan ketersediaan materi pembelajaran untuk penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara, para instruktur berpendapat bahwa alat bantu pengajaran berupa buku *pop-up* berbasis permainan sangat membantu proses pembelajaran. Karena cara penyajian materi menawarkan pembelajaran baru, hal ini meningkatkan kepuasan dan keterlibatan siswa. Untuk menarik minat siswa pada ide baru, mereka dapat menawarkan buku ini sebagai contoh, mengingat kurangnya pengalaman guru dengan buku *pop-up* berbasis permainan. Lebih lanjut, proses pembelajaran menjadi aktif ketika ada timbal balik antara guru dan siswa.

b) Analisis Karakteristik Siswa

Tujuan investigasi ini adalah untuk mengidentifikasi ciri-ciri siswa dalam proses pembelajaran, dan hal ini menjadi dasar bagi para peneliti dalam menyusun materi pembelajaran. Menurut temuan wawancara, tidak ada interaksi antara siswa dan guru karena materi pembelajaran yang digunakan tidak secara aktif melibatkan siswa; guru belum pernah menggunakan buku *pop-up* sebagai materi pembelajaran karena mereka kesulitan untuk menciptakan materi yang kreatif; siswa kurang bersedia berpartisipasi dan menunjukkan minat dalam proses pembelajaran karena materi yang digunakan terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa; dan hasil belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran sains dan ilmu alam umumnya rendah karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memfasilitasi pemahaman

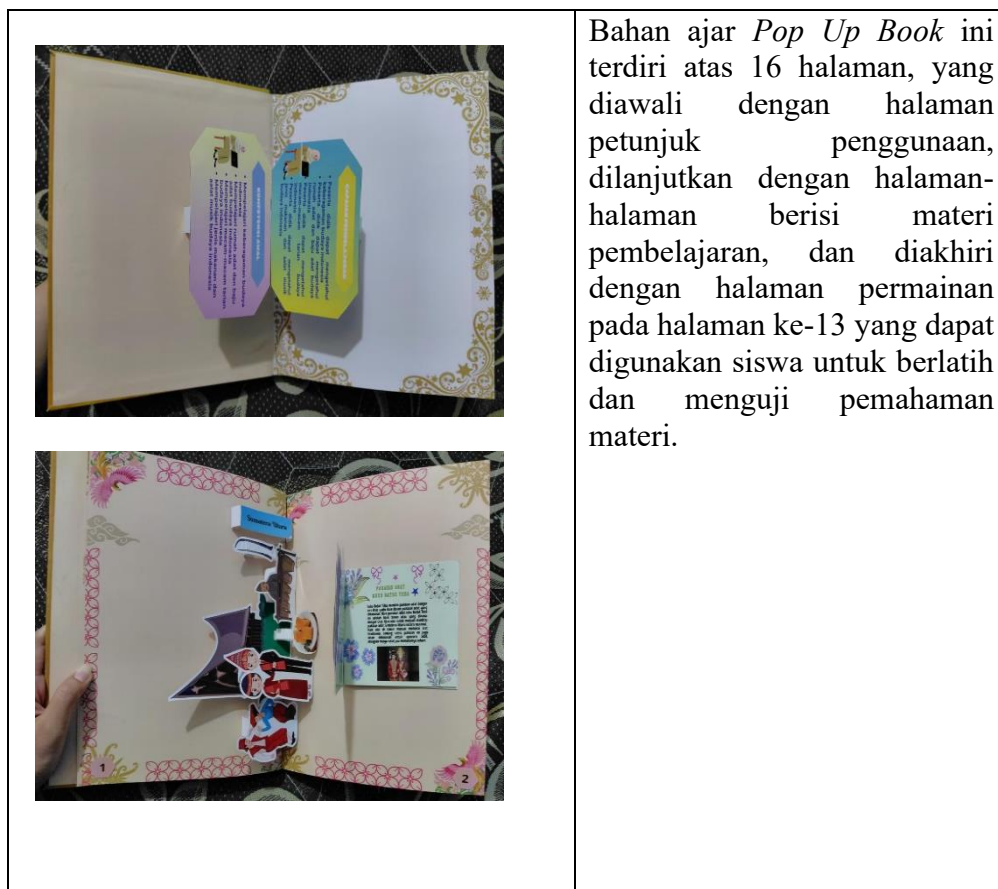
mereka terhadap informasi yang diberikan oleh pengajar, para peneliti menggunakan sumber daya pembelajaran berupa buku *pop-up* berbasis permainan.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

a) Merencanakan Bahan *Ajar Pop Up Book* Berbasis Permainan Roda Putar

Setelah melalui proses analisis kebutuhan, langkah selanjutnya dalam kerangka ADDIE adalah perancangan. Pada fase ini, peneliti mulai menghimpun dan menyusun konten materi yang akan diintegrasikan ke dalam bahan ajar *pop-up* yang dipadukan dengan unsur permainan. Arsitektur visual dan mekanisme penyajian materi yang dirancang secara sistematis bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menyimpan dan memanggil kembali informasi yang telah dipelajari.

Gambar	Keterangan
	<p>Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> berbasis permainan ini dirancang dengan penggunaan warna-warna yang menarik serta latar belakang yang disesuaikan dengan judul dan materi pembelajaran, sehingga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.</p>
	<p>Bahan ajar ini dilengkapi dengan permainan roda putar yang memungkinkan siswa memutar roda hingga berhenti pada penunjuk tertentu, kemudian siswa melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan yang diperoleh. Setelah jawaban ditentukan, siswa dapat menggeser penunjuk pada halaman 14 sebagai indikator untuk menampilkan jawaban yang benar.</p>



Bahan ajar *Pop Up Book* ini terdiri atas 16 halaman, yang diawali dengan halaman petunjuk penggunaan, dilanjutkan dengan halaman-halaman berisi materi pembelajaran, dan diakhiri dengan halaman permainan pada halaman ke-13 yang dapat digunakan siswa untuk berlatih dan menguji pemahaman materi.

Gambar 4. 1 Desain Bahan Ajar Pop Up Book

b) Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu : (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli bahan ajar, dan (c) instrumen ahli bahasa. Adapun instrumen kepraktisan, yaitu : (a) angket respon guru, dan (b) angket respon siswa.

c) Menyusun Modul Ajar

Penyusunan modul ajar bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian bahan

ajar *pop up book* berbasis permainan. Adapun modul ajar yang sudah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi pada produk bahan ajar *pop up book* yang dikembangkan kepada tiga validator. Setiap validator mendapatkan angket dalam bentuk pernyataan-pernyataan untuk melakukan penilaian kelayakan produk. Tahap pertama, angket divalidasi oleh validator untuk diberikan saran dan arahan kepada peneliti mengenai perbaikan produk. Validator terdiri dari tiga orang dosen. Ketiga data disajikan secara sistematis.

a) Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

Validasi desain dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 13 Januari 2026. Penilaian ini dilakukan dengan menampilkan bahan ajar *pop up book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli desain. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.	75	75	100 %	Sangat Valid

Berdasarkan ahli desain diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 100% kategori sangat valid. Maka pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli desain layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Hasil ahli validasi desain bahan ajar dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 110.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kejelasan materi yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar. Validasi materi dilakukan oleh satu dosen ahli Ibu Raysyah Putri Sitanggung, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 13 Januari 2026. Penilaian ini dilakukan dengan menampilkan bahan ajar *pop up book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli materi. Berikut ini adalah tabel hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Raysyah Putri Sitanggung, S.Pd., M.Pd.	38	40	90 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 90% kategori sangat valid. Maka

pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Hasil ahli validasi materi dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 111.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kesesuaian bahasa/kalimat yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran. Validasi bahan ajar dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 12 Januari 2026. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan bahan ajar *pop up book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli bahasa. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

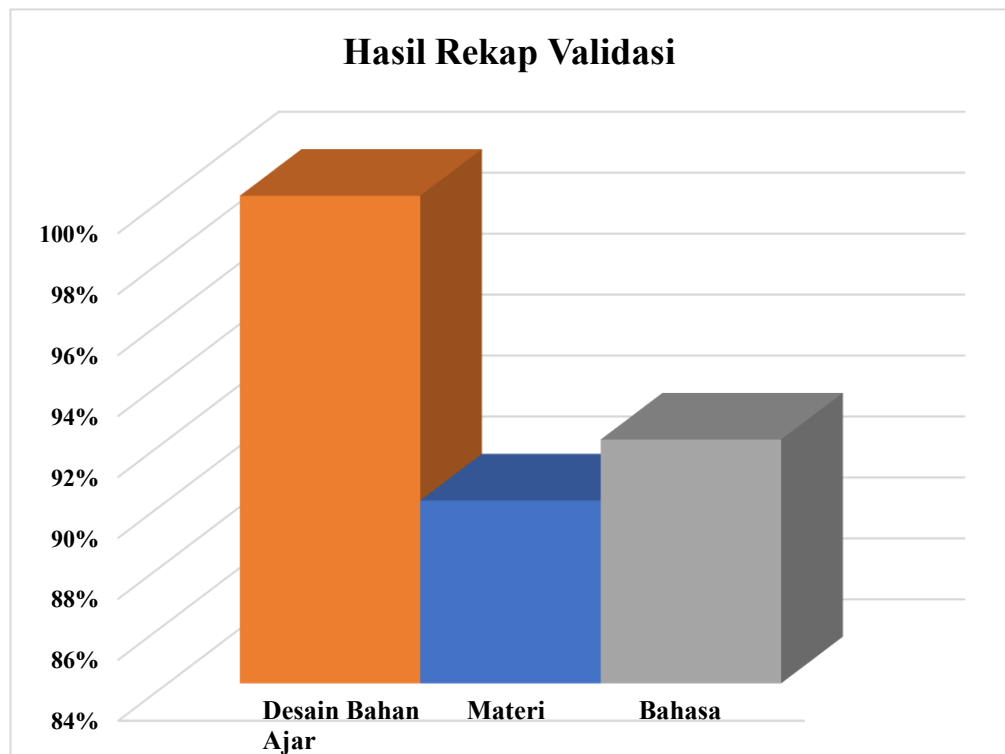
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.	46	50	92 %	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian ahli bahasa diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 92% kategori sangat valid. Maka pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses

belajar mengajar. Hasil ahli validasi bahasa dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 112.

Untuk data yang sudah terkumpul dari hasil validasi desain, materi dan bahasa selanjutnya diolah dan dihitung untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap kategori. Dalam pengambilan data persentase, peneliti menggunakan rumus dari Fitra & Maksum, 2021. Berikut adalah data persentase tingkat kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar :



Gambar 4. 2 Hasil Rekap Validasi

Dapat dilihat dari diagram persentase hasil validasi tersebut, maka kategori kevalidan Bahan ajar dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Tabel Rangkuman Kevalidan

Aspek Validasi	Presentase Hasil Validasi	Kategori
Desain Bahan Ajar	100%	Sangat Valid
Materi	90%	Sangat Valid
Bahasa	92%	Sangat Valid

Bahan ajar yang dikembangkan telah divalidasi sebanyak satu kali yaitu validasi desain, validasi materi. Dari aspek validasi desain bahan ajar diperoleh 100% dengan kategori sangat valid, kemudian validasi materi memperoleh 90% dengan kategori sangat valid, kemudian validasi bahasa memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan bahan ajar *pop up book* dilakukan pada hari kamis, 15 Januari 2026. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 10.00-11.00 WIB. Materi yang dibahas adalah keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan bahan ajar *pop up book*. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari modul ajar yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4. 3 Penggunaan Bahan Ajar *Pop Up Book*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi bahan ajar. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut : (1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas, dan (2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 12 siswa yang diambil dari kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut :

a) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Pada uji coba kepraktisan bahan ajar *pop up book* ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu Ibu Enny Hafni Nasution, S.Ag. wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap bahan ajar *pop up book* ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Enny Hafni Nasution, S.Ag.	35	35	100 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat dilihat bahwa hasil angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 100%, maka dikategorikan “Sangat Praktis”. Dengan demikian, bahan ajar *pop up book* dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 113.

b) Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa



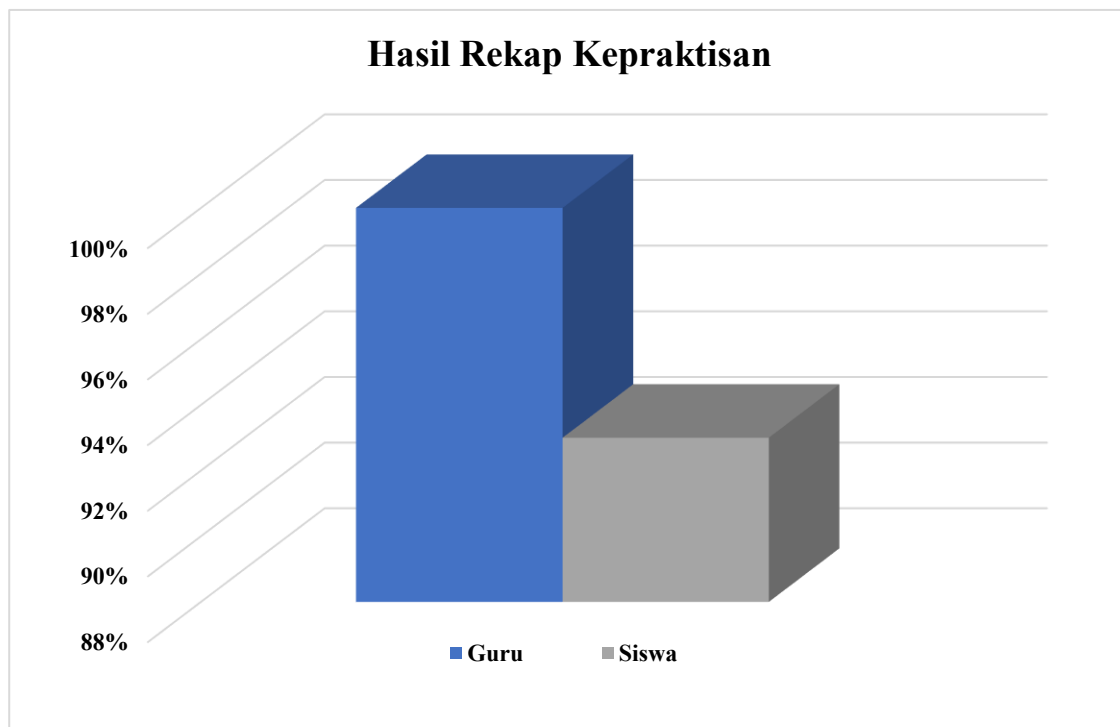
Gambar 4. 4 Siswa Mengisi Angket

Pada uji coba produk lapangan terhadap kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang mengambil responden penelitian sebanyak 12 siswa diketahui bahwa bahan ajar mendapatkan penilaian. Dengan demikian pengembangan bahan ajar *pop up book* mencapai tujuan dengan melihat respon dari siswa terhadap angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas IV	500	540	93 %	Sangat Praktis

Berdasarkan skor hasil penilaian angket respon siswa terhadap produk bahan ajar *pop up book* telah diperoleh persentase sebesar 93%, dalam kriteria kepraktisan produk menurut Fitra dan Maksam (2021) jumlah persentase nilai 90%-100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *pop up book* sangat praktis untuk dipergunakan peserta didik pada jenjang sekolah dasar kelas IV. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 114. Hasil dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 4. 5 Hasil Rekap Kepraktisan

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *pop up book* yang dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Bahan ajar *pop up book* ini disusun berdasarkan kebutuhan guru serta siswa di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Bahan ajar buku *pop-up* adalah tampilan gambar tiga dimensi yang memberikan visualisasi unik, menarik, dan bermakna. Buku ini juga bergerak saat halaman dibalik, menarik minat siswa sepanjang pelajaran. Alat bantu pendidikan buku *pop-up*, yang ditampilkan seperti buku, dapat mencakup gambar-gambar yang menarik. Karena dapat mencakup berbagai topik ilmiah dan kelas sains, khususnya yang berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia, bahan ajar buku *pop-up* ini fleksibel.

Penggunaan bahan ajar tidak menggantikan praktik pengajaran yang efektif; melainkan, mendukung dan meningkatkan cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Diyakini bahwa ketersediaan sumber daya pengajaran akan membantu siswa memahami informasi dan makna yang disampaikan pengajar di depan kelas serta mendorong komunikasi yang sukses. Di sisi lain, ketersediaan sumber daya pengajaran memudahkan guru untuk mengajar siswa dengan memberikan contoh yang memperjelas konsep yang sama.

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan bahan ajar sebelum melakukan uji coba atau

digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba bahan ajar *pop up book* yang telah di desain. Hasil tanggapan dari validator ahli desain bahan ajar 100% **“sangat valid”**, ahli materi 90% **“sangat valid”**, dan ahli bahasa 92% **“sangat valid”**. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *pop up book* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil kelayakan dari para ahli bahan ajar *pop up book* dapat di uji coba pada kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang berjumlah 12 siswa. Uji coba dilakukan pada hari Kamis tanggal 15 Januari 2026. Selain itu pada tahap implementasi dapat diketahui bahwa hasil uji coba kepraktisan guru mendapatkan presentasi 100% **“sangat praktis”** dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 93% **“sangat praktis”**. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan bahan ajar *pop up book* di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

Berdasarkan hasil penilaian validasi dan kepraktisan bahan ajar *pop up book* yang telah diperoleh oleh para validator, guru dan siswa dapat disimpulkan bahan ajar *pop up book* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar *pop up book* dapat membuat siswa antusias dalam belajar dan mengenal hal baru yang terdapat di dalam bahan ajar, membuat siswa fokus untuk mendengarkan penjelasan guru.

Terdapat beberapa perbedaan pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan ini dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Shella Nabila, Idul Adha, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian dilakukan di SDN 18 Cakranegara. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Cakranegara. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 98,82% dan ahli materi memperoleh kriteria layak dengan persentase 77,5% serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo mendapatkan kriteria sangat layak melalui tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa) memperoleh persentase 95,18% dan tahap uji coba kelompok besar (18 siswa) memperoleh persentase 96,68%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang dikembangkan sangat layak digunakan. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan peneliti terletak pada fokus dan pendekatan pengembangannya. Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo dengan menggunakan model ADDIE serta menilai kelayakan media melalui validasi ahli dan respon siswa. Sementara itu, peneliti berfokus pada pengembangan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan yang menekankan pada aspek validitas dan

kepraktisan melalui penilaian ahli serta respon guru dan peserta didik. Dengan demikian, perbedaan utama kedua penelitian tersebut terletak pada objek pengembangan dan aspek penilaian yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Shella Nabila, Idul Adha, 2023) “Pengembangan Media *Pembelajaran Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media ajar berupa media *pop up book* berbasis kearifan lokal. Pada pembelajaran tematik kelas V SD N Mandi Angin yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yakni R&D (Research and development), dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan analisa, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh dari ahli validasi bahasa, media dan materi memperoleh rata-rata skor yang memenuhi kriteria valid. Kemudian hasil analisis kepraktisan siswa dan guru memperoleh rata-rata skor yang memenuhi kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal yang diterapkan pada pembelajaran tematik kelas V, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik. Sementara itu, peneliti mengembangkan *Pop Up Book* berbasis permainan pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah

dasar, dengan penekanan pada unsur permainan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada fokus pengembangan media, di mana penelitian sebelumnya menekankan pada konteks budaya lokal, sedangkan peneliti menekankan pada integrasi permainan sebagai strategi pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Putriningsih & Putra, 2021) “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” Kurangnya ketersediaan media di sekolah dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Pop-up Book* dan mengetahui validitas media tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini yaitu ahli isi muatan pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Data yang diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari aspek isi pembelajaran, media ini berkualifikasi sangat baik dengan persentase 93,75%, dari aspek desain pembelajaran media ini berkualifikasi sangat baik dengan persentase 97,22%, dari aspek media pembelajaran, media ini berkualifikasi sangat

baik dengan persentase 93,18%, dan dari uji coba perorangan, media ini berkualifikasi sangat baik dengan persentase 98,3%. Jadi media *Pop-up Book* yang berorientasi pendekatan saintifik ini layak digunakan pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD. Implikasi dari penelitian ini yaitu secara empiris terbukti bahwa penggunaan media *Pop-up Book* dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *Pop-Up Book* berorientasi pendekatan saintifik pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa akibat dominannya metode ceramah. Sementara itu, peneliti mengembangkan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan pada materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar, dengan penekanan pada unsur permainan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, penelitian sebelumnya menilai kelayakan media melalui aspek isi, desain pembelajaran, media, dan uji coba perorangan, sedangkan peneliti menekankan pada aspek validitas dan kepraktisan berdasarkan respon ahli, guru, dan peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sitanggang, 2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Pantun Berbantuan *Pop Up Book* Pada Siswa Kelas V SDN 173131 Tarutung” dari hasil peneliti menyatakan bahwa hasil validasi dari ahli materi 90%, ahli bahasa 90 %, ahli media 80 % dan respon dari pendidik 80 %, berdasarkan data tersebut menunjukan bahwa Bahan Ajar Materi Pantun Berbantuan *Pop Up Book* layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2023) pada “Pengembangan Bahan Ajar Kedalam Bentuk *Pop Up Book* Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Negeri 65 Palembang” yang mendapatkan nilai validasi (1) 92% dan validasi (2) 87% termasuk kedalam kategori sangat valid, sedangkan berdasarkan angket respon siswa dan guru presentase 96% dinyatakan sangat praktis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar dilihat dari hasil para validator ahli yaitu : Validasi desain bahan ajar diperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”, validasi bahasa diperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori “Sangat Valid” , validasi materi diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil presentase dari ketiga validator ahli diatas dikatakan dengan kategori penilaian “**Sangat Valid**” sehingga bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar layak digunakan.
2. Hasil penilaian kepraktisan pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori “Sangat Praktis” dan untuk respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan penilaian kepraktisan respon guru dan respon peserta didik tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar ke dalam kategori “**Sangat Praktis**”.
3. Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan pengembangan

model ADDIE yang dikemukakan oleh (Winaryati, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi penelitian hanya sampai tahap *implementation* yaitu tahap penerapan, hal ini di karenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka peneliti hanya sampai tahap *implementation*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD, peneliti ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar perlu terus dikembangkan pada materi lainnya karena dapat menarik perhatian siswa saat belajar serta didukung dengan komponen interaktivitas yang membuat siswa dapat menggunakan bahan ajar secara mandiri dan juga perlu memahami cara menggunakan bahan ajar *pop up book* dalam menerapkan permainan roda putar.
2. Peneliti menyarankan dapat memanfaatkan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran IPAS. Bahan ajar ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Peneliti menyarankan dapat memberikan dukungan dan fasilitas dalam pengembangan serta penggunaan bahan ajar pembelajaran inovatif seperti *pop up book* berbasis permainan roda putar, agar tercipta suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.
4. Peneliti menyarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan variasi materi atau mengintegrasikan teknologi digital, serta melakukan uji coba pada jenjang dan tema pembelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam serta ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Y. K., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Adip, W. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran pkn. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Amelia, Nur; Inayanti, Shaufia; Safarina, Della, Maulida; Karimah, Dina; Aslamiah, Aslamiah; Cinantya, C. (2025). Peran Kepemimpinan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 1(2), 404–411.
- Anita A., S. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi Universitas Baturaja*. 8(3), 27–38.
- Dewi Pendit, S. S., Amelia, C., Azizah, A., Piloc, N. A., & Sitepu, M. S. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1941>
- D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). Dari Elemen Desain Permainan hingga Kegemaran Bermain: Mendefinisikan “Gamifikasi”. *Prosiding Konferensi Akademik Internasional MindTrek ke-15*, 9–15.
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Djuwita, P. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Nilai Dan Lingkungan. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 14–19. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v5i1.1114>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Gee, J. P. (2021). Apa yang Dapat Diajarkan Permainan Video kepada Kita tentang Pembelajaran dan Literasi (edisi ke-3).
- Handayani, W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kedalam Bentuk Media Pop Up

- Book Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Negeri 65 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 44–53.
- Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berbasis Explicit Instruction pada Materi Menulis Surat Dinas. ... *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–9.
- Ikbal, M. S., Rafiqah, & Khuzaimah, A. U. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Fisika Berbasis Pop-up Book. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 53–60.
- Inggit Dyaning Wijayanti, A. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd Inggit*. 08(September), 2100–2112.
- Laksmi Dewi, 2021. (n.d.). *Pengembangan bahan ajar*. 1–13.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Maryani, D. (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 54–59. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1600>
- Masithah, I., Wahab Jufri, A., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 149–152. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Buku Pegangan Pembelajaran Berbasis Permainan*. MIT Press.
- Rahmawati, Diana Yulias, Wening, Aprilia Putri, Sukadari, Rizbudiani, A. D. (2023). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3(2), 524–532.
- Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, A. (2023). SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1275--1289.

- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016, 2016–2020*.
- Shella Nabila, Idul Adha, R. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 8, 1522–1533.
- Sitanggang, M. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Materi Pantun Berbantuan Media Pop Up Book Pada Siswa Kelas V SDN 173131 Tarutung. 173131.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Fidia Tri Utari
Instansi	: SD Muhammadiyah 13 Medan
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV
Bab / Tema	: 6/ Indonesia Kaya budaya
Materi Pembelajaran	: Kekayaan Budaya
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mempelajari keberagaman budaya Indonesia ❖ Mempelajari rumah adat dan baju adat budaya Indonesia ❖ Mempelajari macam-macam tarian budaya Indonesia ❖ Mempelajari jenis makanan dan alat musik budaya Indonesia 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berkebhinnekaan Global. ❖ Gotong royong. ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar Kerja Peserta Didik 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 25 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat mengetahui keberagaman budaya Indonesia
- ❖ Peserta didik dapat mengetahui rumah adat dan baju adat budaya Indonesia
- ❖ Peserta didik dapat mengetahui macam-macam tarian budaya Indonesia
- ❖ Peserta didik dapat mengetahui jenis makanan dan alat musik budaya Indonesia

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan keberagaman budaya yang ada di daerah.
- ❖ Menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan keberagaman budaya di daerah tempat tinggalnya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bagaimana keberagaman budaya yang ada di tempat tinggal kalian ?
- ❖ Bagaimana sikap menghargai keberagaman budaya di daerah tempat tinggal kalian ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

a) Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan

2) Bahan Ajar

Bahan Ajar dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada pertemuan pertama yang akan membahas tentang ciri-ciri bangun datar dan juga luas bangun datar. Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

a) Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan merupakan alternatif bagi guru.

Dengan demikian, guru dapat memihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran Matematika secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis isi yang termuat dalam Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPAS dilaksanakan pada jam pertama.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak peserta didik untuk tepuk semangat.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi keberagaman budaya dengan bantuan Bahan ajar berbasis *pop up book*.
2. Guru bertanya kepada peserta didik "anak-anak apa saja contoh keberagaman budaya yang ada di sekitar kalian?"
3. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok.
4. Guru menerapkan bahan ajar berbasis *pop up book*, langkah-langkahnya:
 - a. Guru menjelaskan materi yang ada di bahan ajar dan cara bermain atau menjawab pertanyaan yang ada di dalam bahan ajar *pop up book*, kemudian perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar dan membaca pertanyaan yang terdapat di roda pintar.
 - b. Peserta didik yang sudah mendapatkan pertanyaan berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk mencari jawaban, setelah mendapatkan jawaban peserta didik bisa mengerakkan atau menarik benang yang ada di *pop up book* untuk

menunjukkan jawabannya.

- c. Permainan kedua peserta didik bisa bergantian dengan temannya untuk menjawab pertanyaan yang ada di *pop up book* lalu teman sekelompoknya bisa mencari jawaban dan menempelkannya pada *pop up book*.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 1 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan bahan ajar telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan bahan ajar <i>pop up book</i> sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	

6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	
----	--	--

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 1 berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.

NO	Aspek Penilaian	Teknik	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	Non Tes	Jurnal sikap spiritual dan sosial.	Terlampir
2.	Pengetahuan	Tes	Pilihan Ganda	Terlampir
3.	Keterampilan	Non Tes	Rubrik Penilaian	Terlampir

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan.

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama :

Kelas :

SOAL PILIHAN GANDA IPAS – KELAS 4 SD**Tema: Indonesia Kaya Budaya**

Pilihan Ganda (20 Soal)

1. Indonesia disebut negara kaya budaya karena
 - a. hanya memiliki satu jenis tarian
 - b. semua penduduknya memiliki budaya yang sama
 - c. memiliki banyak suku, bahasa, dan adat istiadat
 - d. hanya terdiri dari satu pulau

2. Tarian Saman yang terkenal sebagai “tarian seribu tangan” berasal dari daerah
 - a. Bali
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua

3. Rumah adat Tongkonan merupakan rumah adat dari suku
 - a. Minang
 - b. Toraja
 - c. Betawi
 - d. Bugis

4. Contoh sikap yang bisa mempererat persatuan dalam keragaman budaya adalah
 - a. menolak berteman dengan suku lain
 - b. saling menghargai perbedaan
 - c. mengejek makanan khas daerah lain
 - d. hanya mau memakai pakaian adat sendiri

5. Angklung adalah alat musik tradisional dari
 - a. Jawa Barat
 - b. Bali
 - c. Riau
 - d. Lampung

6. Upacara adat Ngaben merupakan tradisi dari masyarakat
 - a. Kalimantan Tengah
 - b. Aceh
 - c. Bali
 - d. Papua

7. Bagian dari budaya yang berupa cerita turun-temurun dari nenek moyang disebut
 - a. puisi
 - b. dongeng
 - c. komik
 - d. majalah

8. Berikut ini yang merupakan contoh makanan khas daerah adalah
 - a. rendang
 - b. burger
 - c. pizza
 - d. spaghetti

9. Rumah adat dari Papua yang berbentuk bulat dan beratap jerami disebut
 - a. Gadang
 - b. Joglo
 - c. Tongkonan
 - d. Honai

10. Contoh perilaku menghargai budaya daerah lain adalah
 - a. mengejek bahasa daerah teman
 - b. memaksakan budaya sendiri
 - c. tidak mau menonton tarian daerah lain
 - d. ikut belajar tarian daerah lain

11. Tari Kecak berasal dari Provinsi

- a. Bali
- b. Aceh
- c. Jambi
- d. Riau

12. Alat musik Tifa berasal dari daerah

- a. Papua
- b. Bali
- c. Jawa Tengah
- d. Sumatra Utara

13. Contoh pakaian adat dari Jawa Barat adalah

- a. Ulee Balang
- b. Kebaya Encim
- c. Pangsi
- d. Bundo Kanduang

14. Keragaman budaya di Indonesia merupakan kekayaan yang harus

- a. dihapus
- b. dibiarkan hilang
- c. dijauhi
- d. dilestarikan

15. Berikut ini yang bukan merupakan budaya Indonesia adalah

- a. batik
- b. tari Piring
- c. sushi
- d. angklung

Nilai

--

Paraf Orang Tua

--

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemkomarves) mencatat hingga Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar.

C. GLOSARIUM

Bhinneka Tunggal Ika

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

Capaian Pembelajaran

Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.

Dasar Negara

Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.

Sekutu

Peserta pada suatu perusahaan dan sebagainya.

Asas

Dasar yaitu sesuatu yang menjadi tumpuan berpikir atau berpendapat.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.



Mengetahui,

Guru Kelas

Enny Hafni Nst, S. Ag.

Medan, 15 Januari..... 2026

Peneliti

Fidia Tri Utari
NPM: 2202090203

Lampiran 2 Materi

Materi (Keberagaman Budaya bangsaku)

Materi

Keberagaman Budaya

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras.

Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

1. Sumber pengetahuan bagi dunia.
2. Memupuk sikap toleransi dan alat pemersatu bangsa.
3. Menumbuhkan sikap nasionalisme.

Cara Melestarikan Budaya

1. Bangga menggunakan produk-produk lokal.
2. Mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia.
3. Menjadi duta budaya Indonesia di luar negeri.
4. Mengikuti kegiatan budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Bagaimana cara menunjukkan sikap toleransi untuk menghargai keragaman budaya yang ada di sekitar kalian?

1. Bermain dengan siapa pun tanpa membeda-bedakan suku dan ras.
2. Saling membantu jika ada teman yang mengalami kesulitan.
3. Berbagi kebaikan dengan sesama.
4. Saling membantu teman, tetangga, atau saudara yang membutuhkan pertolongan tanpa melihat suku, bangsa atau pun agama.
5. Sikap menghargai dan menghormati keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan cara tidak menjelek-jelekkan suku bangsa lain.
6. Bersikap kekeluargaan, gotong-royong dan musyawarah dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
7. Menghormati antar sesama umat beragama.

Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras. Kita akan mempelajari 6 keberagaman budaya yang ada di Indonesia yaitu :

1. Sumatera Utara

Dari beberapa rumah adat yang ada di Sumatera Utara, inilah beberapa yang paling dikenal masyarakat, di antaranya:



Rumah Adat Bolon ini menjadi simbol rumah adat Sumatera Utara yang sangat ikonik dan telah diakui secara nasional. Rumah adat ini bentuknya persegi panjang, bagian rumah seluruhnya terbuat dari material yang berasal dari alam.

Kebanyakan, rumah adat ini dihuni oleh 4-6 keluarga yang hidup bersama, dan juga mereka memelihara beberapa hewan ternak di kolong rumah.

Rumah adat Sumatera Utara yang satu ini dikenal juga sebagai **Rumah adat Siwaluh Jabu**. Nama tersebut berarti bahwa rumah adat Karo ditempati oleh delapan keluarga yang mempunyai peran masing-masing dalam kehidupan rumah tangga.



Rumah adat Karo terdiri dari hilir atau yang disebut Jabu Jahe, dan hulu yang disebut Jabu Julu.



Rumah adat Pakpak/Dairi ini jika dilihat secara umum, memiliki karakteristik dan bentuk yang tak jauh berbeda dengan rumah adat Sumatera Utara lainnya. Namun rumah adat ini memiliki bentuk yang khas yaitu bangunan terbuat dari material kayu dan atapnya dari ijuk.

Rumah adat yang juga disebut sebagai Jerro mempresentasikan ulang budaya Pakpak yang khas dalam setiap bagian bangunannya.



Rumah adat Mandailing ditempati oleh suku Mandailing yang tinggal berbatasan dengan wilayah Provinsi Riau. Dalam budaya lokal, rumah adat Mandailing dikenal sebagai Bagas Godang di mana Bagas berarti rumah dan Godang berarti banyak.

Secara struktur, rumah adat ini berbentuk cukup berbeda dengan rumah adat Sumatera Utara lainnya, dan itulah yang menjadi ciri utama rumah ini.



Rumah Adat Batak Simalungun ini mempunyai arsitektur yang unik, bentuk rumah panggung dan dibangun memakai bahan-bahan bangunan yang terdiri dari kayu dengan tiang-tiang yang besar dan kokoh. Dindingnya dari papan atau tepas.

Rumah adat ini memiliki Ciri khas utama yang berbeda dengan rumah adat lainnya yaitu terdapat pada bentuk atapnya. Rumah adat Simalungun ini juga dinamai Rumah Bolon. Ciri khas yang lain dari rumah adat Simalungun ini bisa kita lihat pada bagian kaki bangunan yang terbuat dari kayu gelondongan dan menyilang antar sudut.

Rumah adat Nias ini kebanyakan terbuat dari tiang kayu nibung berukuran besar, atapnya menggunakan rumbia, bentuk rumah ini lonjong seperti telur. Bagi kalian yang tidak tahu, meskipun rumah adat ini berasal dari Kepulauan Nias, namun rumah ini masih menjadi bagian dari rumah adat Sumatera Utara. Dalam istilah setempat, rumah adat ini juga disebut dengan nama Omo Sebua atau Omo Hada.





Pakaian Adat Suku Batak Toba

Suku Batak Toba memiliki pakaian adat dengan ciri khas yaitu kain dalam pakaian adat yang dikenakan. Kain pakaian adat suku Batak Toba ini adalah kain tenun atau yang dikenal dengan Ulos. Kain ulos sudah menjadi identitas pakaian adat Sumatera Utara secara nasional. Kain ulos di tenun manual memakai alat tradisional benang sutra, pakaian ini juga selain dikenakan untuk upacara adat, sebagian masyarakat jua memakainya sehari.

Pakaian Adat Suku Mandailing

Pakaian adat yang dikenakan suku ini mirip dengan Batak Toba yaitu mengenakan ulos. Bedanya mereka mengenakan ulos dengan dipadukan aksesoris.

Saat upacara, perempuan Mandailing mengenakan bulang di keningnya. laki-laki Mandailing mengenakan penutup kepala yang disebut Ampu bentuknya khas. Warna hitam yang ada di Ampu memiliki fungsi mistis dan warna emas menunjukkan simbol kebesaran.

Pakaian Adat Suku Nias

Pakaian adat suku Nias mempunyai warna yang dominan kuning serta emas. Selain memiliki ciri khas dengan corak warnanya, antara laki-laki dan perempuan juga berbeda dan mempunyai ciri-ciri masing-masing.

Pakaian adat perempuan disebut *Oroba Si Oli*. Untuk pakaian ini terdiri dari selembar kain yang terbuat dari kulit kayu atau *blacu* hitam. ada tambahan aksesoris berupa

- Gelang yang terbuat dari kuningan. Gelang ini dinamakan aja kola dengan berat 100 kilogram.
- Anting logam besar yang dikenal *saro delinga*.
- Rambutnya tanpa di sasak terlebih dahulu dihias dengan mahkota.

Pakaian Adat Suku Simalungun

Pakaian adat yang dikenakan adalah ulos, tetapi mereka menyebutnya dengan sebutan Hiou. Pemakaian ulos ditambah dengan aksesoris yaitu:

- Gotong untuk laki-laki dan
- Bulang untuk perempuan.

Selain itu mereka juga menggunakan suri – suri atau kain samping yang dijadikan bahan pelengkap.

Pakaian Adat Suku Pakpak

Suku Pakpak tinggal di daerah Pakpak Barat dan Dairi. Pakaian adat suku ini mengenakan kain oles. Sebagai pelengkap mereka memakai kalung emas yang bertahakan pertama. Pakaian adat laki-laki suku Pakpak dikenal dengan borgot dan pakaian adat perempuan Pakpak dikenal dengan cimata.

Pakaian Adat Suku Melayu

Suku Melayu memakai baju kurung dan songket sebagai pakaian adatnya. Pakaian ini lalu dililit ke pinggang. Untuk perempuan, baju kurung yang dipakai terbuat dari sutra atau brukat yang disematkan peniti emas. Ada aksesoris pelengkap tambahan kalung dengan corak rantai serati, mentimun, sekar sukun, tanggang dll. Laki-laki Melayu memakai penutup kepala yang bernama tengkulak. Tengkulak terbuat dari songket dan destar terbuat dari bahan dasar rotan yang dibalut oleh kain beludru.

Pakaian Adat Suku Karo

Pakaian adat suku Karo ini menggunakan kain yang terbuat dari pintalan kapas atau yang lebih dikenal dengan uis gara. Uis gara artinya kain merah. Karena dibuat dengan memakai benang merah. Kain ini dipakai untuk menutupi tubuh mereka saat beraktivitas sehari-hari.



Tari tor-tor berasal dari Sumatera Utara, khususnya dari suku Batak. Tarian ini merupakan bagian penting dari budaya dan tradisi masyarakat Batak.

Pada awalnya, tari tor-tor adalah tarian ritual dan sakral yang ditampilkan dalam berbagai upacara adat, seperti upacara pemakaman dan penyembuhan. Seiring waktu, fungsinya berkembang dan sekarang

juga ditampilkan dalam acara-acara lain, seperti pesta perkawinan atau penyambutan tamu terhormat.

Tarian yang ada di Sumatera Utara ini lumayan banyak, dan masing masing dari tarian ini mempunyai keunikan tersendiri, berikut daftarnya saya sajikan dalam bentuk tabel

No.	Nama Tarian	Asal	Keterangan
1	Tari Adat Piso Surit	Batak Karo	Menggambarkan seorang gadis sedang menantikan kedatangan sang kekasih.
2	Tari Adat Guro-Guro Aron (Terang Bulan)	Batak Karo	Arena para muda-mudi Karo untuk saling kenal.
3	Tari Adat Tak-Tak Garo-Garo	Phakpak	Tari ini menggambarkan kehidupan burung, terbang kesana kemari mencari makan serta bersendau gurau dengan kawan-kawanya.
4	Tari Adat Fataele	Pulau Nias	Tarian ini adalah jenis tari perang.
5	Tari Adat Tandok	Masyarakat Batak	Mengisahkan tentang kegiatan panen beras menggunakan tandok yang dikerjakan para ibu di ladang.

6	Tari Adat Lenggok Mak Inang		Bercerita tentang dara serta lajang yang sedang dalam proses mencari pasangan suami istri.
7	Tari Adat Endeng-Endeng	Tapanuli Selatan	Perpaduan antara tarian dan pencak silat
8	Tari Adat Serampang Dua Belas	Melayu Deli	Mengandung pesan tentang perjalanan kisah anak muda dalam proses mencari jodoh
9	Tari Adat Tor-Tor Tongkat Panaluan	Suku batak	
10	Tari Adat Tor-Tor Sigale-Gale	Tapanuli Utara.	Pertunjukan kesenian
11	Tari Adat Souan	Tapanuli Utara	Tari ritual
12	Tari Adat Persembahan	Melayu	Menyambut atau menghormati tamu- tamu penting
13	Tari Adat Tor-Tor Tujuh Cawan	Suku Batak	Tari Tor-Tor Tujuh Cawan tidak bisa dipelajari sembarangan orang.

14	Tari Adat Toping-Toping	Suku Batak	
15	Tari Campak Bunga		Merupakan tarian yang menggambarkan ejekan, sindiran
16	Tari Lenggang Patah Sembilan	Melayu	
17	Tari Adat Manduda	Daerah Simalungun	Menggambarkan kehidupan petani
18	Tari Adat Balanse Madam	Suku Nias	Sebuah kesenian tari yang berupa peninggalan budaya lama
19	Tari Adat Baluse	Masyarakat Nias	Tarian Perang
20	Tari Adat Maena		Tarian yang sangat simpel dan sederhana.
21	Tari Adat Moyo (Tari Elang)	Suku Nias	Tarian yang biasa digunakan untuk penyambutan tamu agung
22	Tari Adat Sapu Tangan	Melayu	Menggambarkan kegiatan masyarakat Melayu pedesaan dalam keseharian mereka



Alat musik tradisional Sumatera Utara

Gordang Sambilan: Gendang besar dari suku Mandailing yang dimainkan dalam ansambel gendang.

Garantung: Alat musik tiup dari kayu dengan lima bilah nada, khas Batak Toba.

Taganing: Gendang kecil yang dimainkan bersama Ogung, Sarune, dan Garantung untuk menjaga tempo.

Hasapi: Kecapi Batak yang dimainkan dengan cara dipetik.

Ogung: Alat musik gong yang memiliki empat jenis, yaitu Oloan, Ihutan, Panggora, dan Doal.

Aramba: Alat musik seperti bende dari Pulau Nias.

Sarune: Alat musik tiup khas suku Batak Karo dan Toba.

Ole-ole: Alat musik tiup yang terbuat dari batang padi dan resonator daun kelapa.

Doli-doli: Alat musik dari empat bilah kayu yang dimainkan dengan cara ditiup.

Sumatera Utara memiliki beragam makanan khas yang lezat, dipengaruhi oleh berbagai suku seperti Batak, Melayu, dan Tionghoa. Berikut beberapa di antaranya:

Soto Medan adalah salah satu hidangan sup tradisional khas dari Kota Medan, Sumatera Utara, yang dikenal dengan kuah santannya yang kental dan cita rasa rempahnya yang kuat.



Arsik merupakan makanan khas Tapanuli, Sumatera Utara.

Arsik biasanya dibuat dengan bahan dasar ikan mas, namun juga bisa menggunakan jenis ikan lainnya seperti ikan kakap dan ikan kembung. Arsik awalnya ditemukan oleh suku Batak, dan

mempunyai nama lain ikan mas bumbu kuning atau ikan bumbu kuning. Selain menggunakan ikan, biasanya masyarakat Sumatera Utara juga menggunakan daging babi sebagai pengganti ikan. Untuk membuat arsik, dibutuhkan bumbu-bumbu yang merupakan perpaduan rempah-rempah seperti asam cikala atau buah kecombrang dan andaliman. Untuk menciptakan warna kuning, maka diperlukan bumbu-bumbu seperti lengkuas dan serai. Setelah itu, bumbu halus tersebut akan dilumurkan ke dalam ikan yang dipakai secara merata. Yang membuat makanan khas Sumatera Utara satu ini menjadi unik adalah, dalam pembuatannya sisik ikan tidak perlu dibuang.

Bika ambon merupakan makanan khas Sumatera Utara yang berasal dari Medan. Nama bika ambon sendiri diambil dari nama salah satu jalan di kota Medan, dimana kue bika ambon pertama kali dibuat dan dijual, yaitu Jalan Ambon.



Menurut sejarahnya bisnis bika ambon di Medan dimulai oleh pengusaha Tionghoa-Indonesia. Bika ambon memiliki warna kekuning-kuningan dan memiliki tekstur menyerupai sarang lebah. Bika ambon memiliki cita rasa manis.



Mie Gomak merupakan makanan khas Sumatera Utara, tepatnya berasal dari tanah Batak Toba dan juga menjadi makanan khas Sibolga dan Tapanuli.

Nama mie gomak sendiri diambil karena mie ini dulunya dibuat dengan cara digomak-gomak atau digenggam dengan tangan.

Mie gomak juga disebut sebagai spaghetti Batak karena penampilannya yang mirip dengan mie khas Italia.

Mie gomak memiliki dua varian, yakni basah dengan ciri khasnya memiliki kuah yang gurih dan goreng yang dibuat dengan cara digoreng. Tetapi kebanyakan mie gomak lebih dikenal dengan jenisnya yang basah alias berkuah. Mie gomak memiliki cita rasa pedas dan ada tambahan bumbu andaliman yang semakin mempertegas rasa pedasnya.



2. Sulawesi Utara

Sulawesi Utara terkenal dengan kaya kan sumber daya alamnya, begitu juga dengan seni dan kebudayaannya juga cukup terkenal yang telah di wariskan para leluhurnya. Berbagai jenis kebudayaan dari macam-macam suku di Sulawesi Utara menjadikan daerah nyiur melambai ini indah dan

mempesona. Masyarakat Sulawesi Utara secara garis besar terbagi menjadi beberapa bagian suku besar diantaranya yaitu:

- Suku Sangihe dan talaud
- Suku Minahasa
- Suku Bolaang monggondow.

Ketiga suku atau etnis besar tersebut mempunyai bagian suku yang mempunyai bahasa dan tradisi yang cukup berbeda-beda. Masyarakat Sulawesi Utara memegang semboyan "*torang samua basudara*" yang berarti kita semua bersaudara, mereka hidup rukun dan berdampingan meskipun berbeda-beda keyakinan. Masyarakat yang ada di Sulawesi Utara ini menganut beberapa agama yakni:

1. Islam
2. Katolik
3. Kristen
4. Hindu
5. Budha
6. Kong Hu Chu

Rumah Adat Bolaang Mangondow

Nama rumah adat Bolaang Mongondow diambil dari salah satu daerah yang ada di provinsi Sulawesi Utara yang terkenal kaya akan adat dan budayanya. Rumah adat ini mempunyai beberapa ruang di dalamnya, yaitu ruang induk serta ruang tidur.



Pada ruang induk terdapat ruang depan dan ruang makan, sedangkan ruang tidur terletak di belakang rumah dan dapur.

Ciri khas rumah ini yaitu bagian atapnya yang melintang dengan bubungan yang sedikit curam.

Rumah Adat Walewangko atau Pewaris

Pada mula nya Rumah adat ini dihuni oleh para pemimpin saja, namun sekarang masyarakat biasa juga berhak untuk menghuni rumah adat ini. Rumah adat ini bentuk nya sama dengan rumah adat lainnya yaitu panggung.



Berikut ini merupakan rincian tentang pakaian adat tradisional Sulawesi Utara. Meski ada beberapa yang sudah mulai punah di telan zaman.

Pakaian adat Bolaang Mangondow

Bolaang Mangondow adalah salah satu suku di Sulawesi Utara yang dulu pernah berdiri kerajaannya sendiri. Suku ini mempunyai kebudayaan yang maju di masa silam dan menjadi warisan budaya hingga sekarang. Pakaian yang dikenakan sehari-hari oleh penduduk suku ini yaitu kulit kayu atau pelepah nanas yang diambil seratnya. Serat yang disebut oleh masyarakat di sana dengan nama “lanut” ini lalu ditenun menjadi kain. Kemudian dijahit menjadi busana sehari-hari.

Pakaian adat Sangihe dan Talaud

Pakaian adat dari suku sangihe dan taulud ini umumnya dipakai ketika upacara tulude. Pakaian ini terbuat dari bahan serat kofo atau sejenis tanaman pisang yang mempunyai serat batang yang kuat, kemudian serat ini dipintal, ditenun dan dijahit menjadi pakaian. Pakaian ini dikenal dengan pakaian Laku Tepu.

Laku tepu merupakan baju lengan panjang sampai tumit. Pakaian ini dipakai dengan perlengkapan lain seperti:

- Popehe (ikat pinggang)
- Paporong (penutup kepala)
- Bandang (selendang di bahu)
- Kahiwu (rok rumbai).

Pakaian dan perlengkapan ini dikenakan baik oleh wanita maupun para priadengan warna dasar yang cerah seperti kuning, merah, hijau dan lain-lain.

Pakaian adat Kohongian

Pakaian adat yang satu ini sifatnya eksklusif atau hanya beberapa golongan masyarakat saja yang mengenakannya. Pakaian adat ini merupakan pakaian yang dikenakan para bangsawan ketika upacara adat pernikahan.

Akan tetapi di zaman sekarang tidak ada lagi pembagian kasta tersebut, semua golongan masyarakat saat ini bisa mengenakan pakaian adat tersebut. Terlebih pakaian adat ini sekarang menjadi objek wisata.

Pakaian adat Minahasa Bajang

Suku Minahasa disebut memiliki peradaban yang lebih maju dibanding suku Bolaang Mongondow di masa silam. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam memintal kapas menjadi kain yang lebih nyaman digunakan untuk busana sehari-hari. Pakaian inilah yang disebut dengan nama Bajang. Pakaian ini juga digunakan untuk menghadiri acara upacara adat.

Busana Simpall

Fungsi busana ini hampir sama dengan busana Kohongian. Dimana busana Simpall merupakan busana yang khusus diperuntukkan bagi warga masyarakat yang termasuk ke dalam golongan pendamping pemerintah dalam kerajaan. Busana simpall ini dikenakan ketika upacara pernikahan.

Tari Maengket : Tarian ini gerakan-gerakannya awalnya sederhana seperti pada saat menanam padi, dan saat ini mengalami kemajuan pada gerakannya.

Tari Tempurung : Biasanya, tarian ini dilakukan oleh pasangan pria dan wanita. Pada pementasannya, banyak dekorasi yang dibuat dari tempurung kelapa.



Tari Katrili : Tarian ini merupakan bawaan kebudayaan luar yaitu bangsa Spanyol yang ketika mengekspresikan kesenangannya dengan tarian

Tari Kabasaran : Tarian adat ini untuk perang atau tarian ini juga berfungsi untuk mengawal salah satu tokoh adat penting di Minahasa. Tarian adat ini kebanyakan dibawakan oleh pria, lengkap dengan senjata tajam seperti pedang atau tombak.

Tari Tatengesan : Tari Tatengesan adalah tarian yang diangkat dari cerita rakyat desa Tatengesan.

Tari Mane'e : Tari Mane'e adalah tarian tradisional yang berasal dari daerah Talaud Sulawesi Utara. Tarian ini diambil dari salah satu tradisi masyarakat Talaud saat menangkap ikan.

Tari Gunde : Tarian ini pada awalnya merupakan kegiatan ritual agama. Tetapi seiring berjalan waktu tarian ini menjadi tari istana dan menjadi tari tradisional Sangihe Talaud.

Tari Lenso : Tarian ini menjadi ajang pencarian jodoh bagi mereka yang masih bujang, di mana ketika Lenso atau selendang diterima adalah tanda cinta diterima. Lenso berarti Sapu tangan.

Tari Tumatenden : Tarian ini berfungsi sebagai media pertunjukan hiburan sosial dan bisa juga dipakai pada upacara perkawinan (adat Minahasa). Tari Tumatenden terdiri dari 9 wanita dan 1 pria.

Tari Uwela : Tarian ini dilakukan apabila ada acara-acara khusus, seperti pada saat berkebun, menyambut tamu yang datang dan lain-lain.

Tari Mesalai : Tarian ini termasuk salah satu tarian yang di angkat ke istana, awalnya tarian ini merupakan bentuk pemujaan dari masyarakat upacara penyempahan.

Tari Mokosambe : Tari ini diangkat dari cerita rakyat setempat yang mengisahkan tentang tujuh puteri atau bidadari yang turun dari kayangan.

Tari Pasasanggarroma : Tari ini diangkat dari ceritera masyarakat Talaud yang menggambarkan tentang bagaimana tatanan kehidupan sosial masyarakat Talaud.

Tari Pisok : Tarian ini terinspirasi dari kehidupan burung pisok. Dan burung ini merupakan burung yang sangat langka di Tanah Minahasa.

Tari Mahambak Batik : Tarian ini bertujuan untuk merayakan syukuran atas rumah baru dan acara kegiatan lainnya.



• Musik Kolintang

Alat musik ini dibuat dari bahan yang disebut *wunut* dari jenis kayu yang disebut belar. Kemudian dengan adanya perkembangan alat ini mulai menggunakan bahan kayu telur dan cempaka. Pertunjukan musik ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai media penerapan pendidikan musik yang dimulai dari anak-anak sekolah di Kota Manado.

- **Musik Tiup Bambu**

Pada awalnya musik bambu ini hanya alat penghibur bagi masyarakat petani setelah melakukan aktivitas sebagai petani. Namun semakin berkembangnya zaman musik bambu telah menjadi salah satu jenis musik yang sering digunakan pada acara-acara tertentu agar menjadi lebih semarak dan bergengsi. Musik tradisional ini diciptakan oleh seorang petani pada tahun 1700. Yang berasal dari kepulauan Sangihe Talaud.



- **Musik Bia**

Sekitar tahun 1941 seorang penduduk Desa Batu Minahasa Utara menjadikan kerang atau keong sebagai satu tumpukan musik. Musik bia kemudian menjadi salah satu seni musik tradisional yang turut memberikan nilai tambah bagi masyarakat Sulawesi Utara terlebih Manado.



Makanan khas Sulawesi Utara

adalah **bubur tinutuan**. Bubur ini juga dikenal sebagai bubur Manado. Bubur manado memanfaatkan labu sebagai bahan kuah, sehingga kuahnya berwarna kuning dan kental. Biasanya, bubur tinutuan dapat disantap dengan ikan asin, ayam goreng, dan sambal roa. Selain labu, bahan baku bubur tinutuan yang dirujuk dari *Jurnal Emba* antara lain ada ubi, kangkung, daun kemangi, jagung, daun gedi, dan sayur pakis.

Lalampa adalah makanan khas Sulawesi Utara yang menggunakan ikan cakalang sebagai bahan dasarnya. Lalampa memang jarang sekali terdengar, tetapi cita rasanya sangat khas dan lezat untuk dinikmati. Lalampa mirip dengan lempur, tetapi isinya berbeda. Melansir laman *Jadesta Kemenparekraf*, lalampa terdiri dari beras pula atau beras ketan yang berisi suwiran ikan cakalang.





Makanan panada ini merupakan makanan sejenis roti goreng yang mirip dengan pastel. Roti goreng mirip pastel ini memiliki isian yang berbeda dengan pastel pada umumnya. Isian panada merupakan ikan cakalang yang sudah disuwir-suwir kecil dan diberi bumbu merah yang terdiri dari cabai, kemangi, daun bawang, dan daun jeruk.



Ikan Woku, Masakan ini menyorot bumbu woku yang terkenal akan berbagai macam rempah dan bisa dihidangkan untuk olahan ikan. Bumbu Woku biasa digunakan berbagai masakan Minahasa. Bumbunya terdiri dari kunyit, bawang merah, bawang putih, kemangi, jahe, tomat, daun bawang, daun pandan, daun jeruk, cabai, dan kemiri.



Cakalang fufu disajikan dengan cara dibumbui, diasapi, lalu dijepit dengan kerangka bambu. Proses memasaknya mencapai 4 jam dan 2 jam untuk pendinginan ikan.

Nasi Kuning Manado merupakan salah satu makanan khas Sulawesi Utara. Nasi kuning ini sangat populer di kalangan masyarakat Manado dan sekitarnya. Nasi kuning Manado biasanya disajikan sebagai sarapan pagi atau bekal makan siang. Nasi kuning ini juga sering disajikan dalam acara-acara khusus, seperti pernikahan atau pesta ulang tahun.



3. Kalimantan Utara



Rumah Baloy adalah rumah adat yang terkenal dari masyarakat Kalimantan Utara. Bentuk bangunan rumah ini terlihat lebih modern dan modis karena hasil pengembangan arsitektur Dayak dari Rumah adat Kalimantan Timur yaitu Rumah Panjang (Rumah Lamin) yang dibuat oleh Masyarakat suku Tidung yang tidak lain adalah suku di Kalimantan Utara. Rumah Baloy merupakan perpaduan kebudayaan seni arsitektur Suku Tidung. Rumah Baloy menggunakan bahan dasar kayu ulin.

Pakaian Adat Kalimantan Utara untuk Perempuan : Baju Ta'a

Pakaian Ta'a merupakan pakaian adat yang khusus dikenakan oleh kaum wanita Dayak di Kalimantan. Pakaian ini terbuat dari kain beludru berwarna hitam dengan pernak atau hiasan berupa manik-manik yang dijahit. baju Ta'a terdiri dari:

- Atasan dengan model menyerupai rompi (tanpa lengan),
- Bagian bawah berupa rok dengan warna dan motif yang sama,
- Serta penutup kepala berhias bulu burung enggang, dan aksesoris lainnya seperti gelang, kalung, dan manik-manik.



Motif hiasan rompi dan rok Ta'a kental dengan campuran warna-warna mencolok seperti putih, hijau, biru, merah, dan warna kontras lainnya. Di bagian dada dan lengannya dilengkapi rumbai-rumbai dengan warna motif yang sama dengan rompi.

Perbedaan antara pakaian Sapei Sapaq dan Ta'a terletak pada motifnya. Untuk motif pakaian adat Kalimantan Utara, baik pada baju Ta'a maupun Sapei Sapaq sebenarnya terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Motif burung enggang
2. Motif harimau atau hewan lainnya
3. serta motif tumbuhan.

Baju dengan motif burung enggang dan harimau biasanya diperuntukkan bagi para bangsawan, sementara baju dengan motif tumbuhan diperuntukkan bagi rakyat biasa.

Pakaian Adat Kalimantan Utara Pria : Baju Sapei Sapaq

Baju Sapei Sapaq yaitu baju adat Kalimantan Utara yang diperuntukkan bagi kaum pria. Dari bahan pembuatan, model dan motifnya, baju ini mirip dengan baju Ta'a. Hanya saja, untuk bawahan, pakaian yang dikenakan kaum pria hanyalah berupa gulungan selendang yang berbentuk seperti celana dalam.

Kendati begitu, bawahan seperti ini sekarang umumnya sudah diganti dengan celana pendek hitam karena dinilai kurang begitu elok dipandang mata. Pelengkap baju Sapei Sapaq adalah sebuah mandau yang diselipkan di pinggang, perisai perang, serta kalung-kalung dari bahan alam seperti tulang, taring babi, dan biji-bijian.

Berikut ini beberapa kesenian tari adat Kalimantan Utara yang Terunik

- **Tari Magunatip / Lalatip**

Tari Magunatip atau dikenal juga dengan nama Tari Lalatip merupakan tari adat Kalimantan Utara yang berasal dari daerah Tarakan dan Malinau. Tarian adat ini sangat mendebarkan karena penari bisa terjepit atau terapat kakinya oleh batang kayu bila terlambat menghindar apalagi ketika penari menari dengan ditutup kedua matanya.

- **Tari Jugit**

Tari Jugit merupakan tarian tradisional yang berasal dari daerah Kabupaten Bulungan Kalimantan utara. Tari jugit ini hanya ditampilkan dikalangan istana. Pada dasarnya, tari jugit ini terbagi menjadi dua yaitu Jugit Paman dan Jugit Demaring.



- **Tari Kancet Ledo**

Tari Kancet Ledo adalah tarian daerah yang berasal dari Baram Sarawak Kalimantan Utara,

- **Tari Jepen**

Tari Jepen adalah tari tradisional suku dayak pada umumnya, salah satunya yang ada di Kalimantan Utara. Tari Jepen adalah tari yang bernuansa Islam diiringi dengan musik seperti musik rebana.

- **Tari Bangun**

Tari Bangun merupakan tari magis dan sakral dan tujuannya untuk memanggil kekuatan alam sebagai media penyembuhan.

- **Tari Blunde / Blundik**

Tari Blunde atau biasa disebut Blundik adalah tarian tradisional Bulungan Kalimantan Utara.

- **Tari Mance / Bemance**

Tari Mance atau Bemance, disebut juga tari silat, gerakannya mirip dengan bentuk silat pada umumnya namun lebih luwes dan lebih seperti tarian pada umumnya yang disuguhkan sebagai bentuk hiburan, dimasa lampau Bemance adalah kegemaran sebagian besar pemuda bulungan.

Musik tradisional Kalimantan Utara



Babun : Babun adalah alat musik yang memiliki bentuk dan cara main yang mirip seperti gendang. Alat musik ini terbuat dari kayu yang dibentuk menjadi tabung dimana ditengahnya berongga dan di masing-masing ujung rongga di tutup dengan kulit binatang.

Rebab: Alat musik ini muncul karena adanya pengaruh dari budaya Timur yang masuk ke Indonesia. Bentuk dari alat musik ini mungkin lebih mirip dengan biola dan cara memainkannya pun sama dengan menggesekkan alat gesek ke senar.



Gambang: Yaitu alat musik tradisional dari Kalimantan Utara yang terbuat dari bahan kayu atau bambu dan memiliki banyak 18 buah.

Seruling bambu: yang juga kita kenal dengan nama suling bambu merupakan alat musik tradisional yang dibuat dari bambu. Seperti yang kita ketahui, seruling termasuk alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Seruling termasuk instrumen musik aerophone yang berarti suara yang ditimbulkan dari alat musik tersebut berasal dari hembusan angin.



Makanan khas Kalimantan Utara

Kepiting soka adalah salah satu makanan yang dapat dinikmati jika berkunjung ke Kalimantan Utara.. Makanan ini menjadi salah satu hidangan favorit para pecinta seafood karena cita rasanya yang lezat. Selain lezat, hidangan yang satu ini sangat bergizi karena mengandung mineral, protein dan vitamin yang cukup tinggi. Bukan hanya itu, kepiting soka juga mengandung rendah lemak, sehingga baik untuk dikonsumsi oleh tubuh.



Kuliner ini, paling enak disajikan dalam bentuk tumis, sehingga bumbu akan mudah meresap. Peralnya, kepiting ini mempunyai kulit yang lembut. Dan dagingnya akan mudah berbau dengan bumbu-bumbunya.



Lupis Tidung Kalimantan Utara adalah Lupis Banjar, yang merupakan kue tradisional dari suku Banjar di Kalimantan Selatan, bukan Kalimantan Utara. Makanan ini terbuat dari beras ketan yang dibungkus daun pisang, dikukus, lalu disajikan dengan parutan kelapa dan gula merah cair.

Tudai merupakan hidangan sejenis kerang yang banyak dijumpai di Tanjung Selor, Kalimantan Utara. Tudai mempunyai cangkang berwarna jingga dan hitam serta daging yang tebal. Agar bisa menyantap kuliner ini, kunjungilah kawasan Bulungan karena di wilayah ini banyak warung yang menjual tudai.



Sate Ikan Pari

Pecinta seafood wajib mencoba kuliner yang satu ini ketika berpelancong ke Kalimantan Utara. Menyantap olahan sate ikan pari tentu memberikan pengalaman kuliner yang berbeda dari biasanya. sate ikan pari juga dapat dipilih sebagai oleh-oleh khas Kalimantan Utara yang lezat dan bergizi.

Jika umumnya bahan utama dalam membuat sate adalah daging ayam atau daging kambing, lain halnya dengan kuliner khas Kalimantan Utara ini yang menjadikan ikan pari sebagai bahan dalam membuat sate. Hal ini tidak mengherankan, mengingat Kalimantan Utara memiliki kawasan perairan yang luas. Ikan pari banyak ditemukan di kawasan sungai Sesayap, Kalimantan Utara. Masyarakat yang tinggal di kawasan tersebut terbiasa memancing ikan pari untuk dijadikan sebagai lauk pelengkap nasi.

Tumis Kapah

Makanan yang satu ini cukup populer di Kota Tarakan, Kalimantan Utara. Tumis kapah berasal dari bahan dasar kapah yang mengandung banyak protein. Oleh karena itu, makanan khas Tarakan ini kerap diburu karena mampu memenuhi asupan protein yang diperlukan oleh tubuh. Umumnya, cara mengolah makanan ini dengan cara dicampur dengan aneka bumbu dan ditumis, sehingga semakin menambah kelezatannya.



Nasi Udang

Kuliner laut memang menjadi ciri khas di daerah Kalimantan Utara. Salah satu kuliner yang tidak boleh ketinggalan untuk disantap yaitu nasi udang. Makanan yang satu ini sangat populer, khususnya di Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara.

Kabupaten yang satu ini dilalui oleh sungai yang indah dan bersih, sehingga menjadi tempat yang baik untuk berkembangbiakan udang. Cara penyajiannya cukup sederhana karena hanya membutuhkan udang goreng dan nasi pulen.

Wajik ketan adalah salah satu kue tradisional Indonesia yang terkenal dengan rasa manis legit dan teksturnya yang kenyal. Kue ini biasanya terbuat dari beras ketan, gula merah, serta santan. Jika kita perhatikan, hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki versi wajik yang berbeda. Ada yang menyebutnya sebagai wajik ketan, ada pula yang mengenalnya dengan nama lain seperti “dodol ketan” atau “wajik gula jawa.”



4. Papua



Rumah adat honai merupakan rumah yang dibangun berukuran kecil mungil dengan tinggi 2 sampai 2,5 meter. Bangunan khas Papua ini tidak dilengkapi dengan ruang tamu, kamar tidur, ataupun dapur.

Bangunan kecil ini hanya memiliki satu bagian yang digunakan sebagai tempat perapian, bagian tersebut biasanya berada di tengah bangunan. Di tempat tersebut biasanya keluarga berkumpul dan menghangatkan diri bersama-sama.

Pakaian Kani Rumput merupakan salah satu pakaian adat Papua modern. Baju Kani Rumput berasal dari wilayah Sorong Selatan. Baju Kani Rumput bisa dikenakan oleh pria atau wanita. Sama seperti Rok Rumbia, Baju Kani Rumput juga terbuat dari daun sagu yang udah dikeringkan. Penggunaan daun sagu juga gak sembarangan, yaitu harus diambil saat air laut sedang pasang. Daun sagu yang dipilih adalah bagian pucuknya. Setelah dikeringkan, daun sagu kemudian dianyam dengan tangan. Penganyaman ini, memakai kayu sepanjang 1 meter buat mengaitkan ujung tali. Karena memakai bahan pilihan dan proses pembuatan yang gak mudah, harga Baju Kani Rumput juga cukup tinggi.



Jenis Tarian khas

Tari Sajojo



Tari Aluyen



Tari Musyoh



Tari Suanggi



Tari Sajojo

Tarian ini masuk dalam kumpulan tarian dari Papua yang cukup populer di Papua dan juga di Nusantara. Tari Sajojo menggambarkan tarian pergaulan di berbagai suku yang ada di Papua. Tari ini dikenal sebagai tarian penyambut tamu yang dipertunjukkan ketika adanya sebuah acara penyambutan. Tari ini mulai dikenal sekitar tahun 1990. Saat itu tarian Sajojo banyak dilakukan masyarakat Indonesia.

Tari Aluyen

Tari aluyen yang artinya lagu yang dinyanyikan. Tarian ini adalah tari tradisional yang dipertunjukkan ketika upacara adat. Contoh upacaranya seperti membangun rumah baru, kebun baru ataupun yang lain-lainnya. Tari aluyen ini berasal dari daerah Kabupaten Sorong yang ada di Provinsi Papua Barat. Ketika membawakannya, tarian ini akan dipimpin oleh seorang penari dan diikuti penari-penari pria dan penari wanita.

Tari Musyoh

Tari Musyoh yang menjadi tari tradisional Papua yang dianggap sakral oleh suku adat yang ada di Papua. Tujuan dari tari ini ialah menenangkan arwah suku adat yang meninggal karena kecelakaan. Suku adat Papua percaya bahwa jika ada yang meninggal karena tabrakan atau kecelakaan, maka arwahnya tidak pergi dengan tenang.

Tari Suanggi

Tari suanggi ini merupakan tarian yang berasal dari Papua dengan menyuguhkan kisah seorang pria yang ditinggal mati oleh sang istri. Dalam tarian dikisahkan juga bahwa sang istri menjadi gentayangan dan mengganggu orang-orang yang ada disekitarnya pria tersebut pun melakukan ritual guna menenangkan arwah yang gentayangan itu. Ritual tersebut akhirnya berkembang menjadi sebuah tarian. Gerakan tarian inilah yang sekilas mirip dengan gerakan dukun yang sedang mengobati pasiennya.

Makanan Dan Alat Musik Khas Papua

Papeda



Papeda merupakan makanan khas Papua, Maluku, dan beberapa daerah di Sulawesi. Papeda menjadi makanan khas yang paling populer, bahkan masyarakat luar Papua pun juga banyak yang menyukai makanan satu ini. Bentuk makanan ini seperti pasta atau gel. Papeda mengandung karbohidrat pengganti nasi. Papeda memiliki warna putih bening atau agak keruh dan tekstur lengket yang mirip dengan lem.

Kue Lontar

Kue lontar adalah kue pie susu khas dari Papua. Pada bagian tengah kue ini memiliki tekstur lembut dan rasa yang manis. Sedangkan bagian pinggir pie cukup keras dan menyelimuti bagian tengah. Kue ini berbahan dasar margarin, tepung terigu, vanili dan susu.



Ikan Bakar Manokwari merupakan salah satu hidangan tradisional yang telah ada sejak lama di Papua Barat. Kuliner ini memanfaatkan kekayaan laut Papua yang melimpah, terutama ikan laut segar. Sejak dahulu, masyarakat pesisir Papua Barat menangkap ikan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Ikan bakar ini tidak hanya menjadi makanan pokok, tetapi juga menjadi simbol kebersamaan saat dinikmati bersama dalam acara keluarga atau pertemuan adat. Hingga saat ini, Manokwari Grilled Fish Depobos tetap menjadi ikon kuliner yang kaya akan cita rasa lokal.

Alat Musik Triton



Alat musik triton yang umumnya dibuat dari kulit kerang yang berada di pantai, untuk mendapatkan kerang tersebut bisa ditemukan di seluruh pantai di Papua namun paling sering ditemukan di daerah Yapen, Nabire, waropen dan wondama sebelumnya menjadi alat musik triton awalnya juga digunakan sebagai alat panggilan dan pemberi tanda. Cara memainkan alat musik Papua ini cukup mudah, yakni dengan meniup satu sisi kulit kerang, Alat musik triton dahulu berfungsi sebagai alat komunikasi untuk mengumpulkan penduduk Kampung penduduk Kampung namun kini lebih sering digunakan sebagai hiburan.

Atowo

Atowo adalah salah satu jenis alat musik papua yang saat ini cukup langka. alat ini memiliki bentuk yang panjang, bulat, kecil, dan ringan saat di pegang. cara memainkannya adalah dengan memukul menggunakan kedua tangan untuk menghasilkan bunyi yang indah.



Tifa



Tifa adalah alat musik khas Indonesia bagian Timur, khususnya Kepulauan Maluku dan Papua. Alat musik ini bentuknya menyerupai kendang dan terbuat dari kayu yang di lubangi tengahnya. Tifa mirip dengan alat musik gendang yang dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik ini terbuat dari sebatang kayu yang dikosongi atau dihilangi isinya dan pada salah satu sisi ujungnya ditutupi, dan biasanya penutupnya digunakan kulit rusa yang telah dikeringkan untuk menghasilkan suara yang bagus dan indah. Bentuknyapun biasanya dibuat dengan ukiran. Setiap suku di Maluku dan Papua memiliki tifa dengan ciri khas nya masing-masing.

5. Aceh



Rumah Krong Bade merupakan rumah adat Aceh yang berbentuk panggung. Arsitektur rumah yang berbentuk panggung ini mengandung filosofi tersendiri dan memiliki multifungsi, baik dari sisi keselamatan terhadap gangguan alam maupun makna dari sisi kehidupan sosial masyarakat. Konon, Rumoh Aceh didesain sedemikian rupa karena berkaitan dengan kepercayaan masyarakat Aceh pada zaman dahulu.



Nama pakaian adat Aceh adalah Ulee Balang. Seperti pakaian adat pada umumnya, pakaian adat Aceh menunjukkan kekhasan adat istiadat yang diterapkan di Daerah Istimewa Aceh. Ciri khas khusus yang dimiliki oleh pakaian adat Aceh ini merupakan salah satu hal penting yang membedakannya dengan pakaian adat lainnya. Dan khas dari baju adat Aceh adalah perpaduan dari budaya Melayu dan budaya Islam.

Jenis Tarian Khas Aceh

Tari Laweut



Tari Tarek Pukat



Tari Saman

Tari Bungong
Jeumpa

➤ Tari Laweut

Tari Laweut merupakan tari tradisional dari daerah Sigli, Kabupaten Pidie yang juga dikenal dengan sebutan tari Seudati Inong atau Akoom. Tari Laweut kesamaan dengan tari Seudati, dengan perbedaan pada tepukan saat menari. Selain itu, Tari Laweut dibawakan oleh perempuan sedangkan tari Seudati adalah tarian yang dibawakan oleh kaum pria.

➤ Tari Tarek Pukat

Tari Tarek Pukat merupakan salah satu tarian Aceh yang diambil dari kehidupan nelayan pesisir Aceh yakni membuat jaring pukat dan menangkap ikan dengan jaring tersebut. Dalam tarian adat Aceh ini disuguhkan dengan suasana sangat menarik yang sesekali juga terdengar teriakan senang dari para penari.

➤ Tari Saman

Tarian Aceh Saman merupakan tarian khas Aceh yang dulunya merupakan tarian etnis Suku Gayo yang menjadi suku tertua dari pesisir Aceh. Pada saat itu, tari saman digunakan sebagai media menyebarkan agama Islam dan untuk sekarang lebih bersifat hiburan dan sering diperlihatkan dalam festival kesenian mancanegara.

➤ Tari Bungong Jeumpa

Tari bungong jeumpa adalah salah satu tarian tradisional yang berasal dari Provinsi Aceh. Istilah bungong jeumpa yang digunakan dalam nama tarian ini, dalam bahasa Indonesia memiliki arti bunga cempaka. tarian bungong jeumpa ini sudah ada sejak zaman kerajaan-kerajaan di Aceh. Tarian ini juga selalu digunakan dan ditampilkan sebagai salah satu tarian resmi untuk acara-acara kerajaan di istana.

Makanan Khas Aceh

Kuah Pliik



Makanan khas Aceh yang satu ini merupakan lambang dari keeratan dan keragaman masyarakat Aceh. Dimasak dalam kuah dan merupakan perpaduan dari berbagai macam bahan dan bumbu, Kuah Pliik U ini justru

memunculkan satu rasa unik dan wajib dicoba ketika berkunjung ke Aceh.

Timphan

Makanan khas Aceh yang juga sering menjadi oleh-oleh adalah Kue Timphan yang terbuat dari tepung ketan. Tepung ketan tersebut dicampur dengan lezatnya buah srikaya dan pisang beranang khas Aceh. Nah, Kue Timphan juga menjadi sajian wajib untuk dihidangkan ketika kunjungan lebaran lho!



Mie Aceh

Mie Aceh ini merupakan jenis makanan yang berasal dari Aceh dan terkenal hampir diseluruh kota-kota yang ada di Indonesia.

Satu jenis makanan khas aceh yang terkenal tidak hanya di tempat asalnya, namun juga di kota-kota besar di Indonesia ini dapat disajikan dengan dua jenis masakan, yaitu dengan digoreng ataupun disajikan berkuah. Mie aceh disajikan dengan tambahan lauk mulai dari sejenis seafood ataupun daging. Mie aceh juga ditambahkan beberapa lauk seperti seafood serta tambahan daging.

Alat Musik Aceh Kecapi Aceh



Kecapi Aceh merupakan alat musik tradisional Aceh yang berasal dari wilayah Tamiang, Kabupaten Aceh Timur. Dimana alat musik ini terbuat dari bahan bambu cukup tua yang sudah dipilih.

Serune Kalee

Serune Kalee merupakan alat musik tradisional Aceh yang mempunyai bentuk seperti terompet. Dimana alat musik ini mirip dengan klarinet yang memanjang dan biasanya penggunaan alat musik tersebut akan diiringi dengan alat musik lain seperti geundrang, rapai dan berbagai macam alat musik tradisional lainnya.



Rapai: Alat musik pukul berbentuk seperti rebana yang terbuat dari kayu dan kulit binatang, digunakan untuk mengatur ritme dan tempo dalam pertunjukan.

Tambo: Alat musik pukul berupa tambur besar yang terbuat dari kayu dan kulit binatang. Dahulu berfungsi sebagai penanda waktu shalat dan pengumpul masyarakat, namun sekarang sudah jarang digunakan karena fungsinya tergantikan oleh teknologi.

Seurune Kalee: Alat musik tiup mirip klarinet yang menjadi ciri khas Aceh, sering dimainkan bersama Rapai dan Geundrang.

Geundrang: Alat musik pukul berbentuk silinder yang berfungsi sebagai pelengkap tempo dalam musik tradisional Aceh.

Bangsi Alas: Alat musik tiup dari bambu yang berasal dari daerah Alas, Aceh Tenggara, dengan proses pembuatannya yang magis dan dikaitkan dengan adanya peristiwa kematian di kampung.

Taktok Trieng: Alat musik pukul yang terbuat dari bambu dan sering dijumpai di beberapa kabupaten di Aceh.

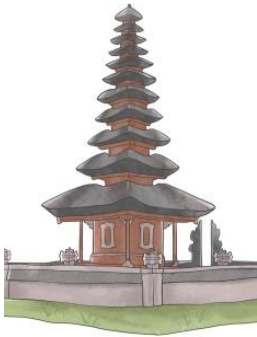
Arbab: Alat musik yang pernah berkembang di beberapa daerah di Aceh, seperti Pidie, Aceh Besar, dan Aceh Barat.

Canang: Alat musik pukul yang kini hampir punah, namun pelestariannya masih diupayakan oleh sejumlah tokoh masyarakat.

Celempong: Alat musik yang terdiri dari beberapa potongan kayu dan dimainkan dengan cara diletakkan di antara kaki pemain untuk menghasilkan nada yang berbeda.

Bereguh: Alat musik tiup tradisional yang terbuat dari tanduk kerbau.

6. Bali



Selain terkenal karena memiliki destinasi wisata yang indah dan menarik, Bali juga memiliki rumah adat yang masih tetap terjaga sampai saat ini yaitu **rumah gapura candi**. Meski banyak disinggahi oleh turis asing, namun budaya asing tidak menggoyahkan kepercayaan masyarakat setempat untuk tetap menjaga warisan yang telah diturunkan oleh para leluhur. Rumah adat Bali merupakan salah satu rumah adat yang kaya akan filosofi dan sangat dipengaruhi oleh tradisi Hindu Bali dan unsur Jawa kuno. Setiap bagian dalam rumah adat Bali memiliki karakteristik dan keunikannya masing-masing dengan nama dan fungsi yang berbeda-beda.

Payas agung adalah pakaian tradisional masyarakat Bali. Payas agung ini biasanya dipakai ketika upacara pernikahan atau potong gigi. Pakaian ini memiliki kesan mewah dan spesial, maka dari itu payas agung tidak ditujukan untuk berbagai aktivitas. Payas agung dikenakan bersama mahkota yang menjulang tinggi dan kain dengan berbagai warna yang dipakai oleh pengantin perempuan. Mereka juga menggunakan riasan yang disebut *srinata*, lengkungan simetris pada kening. Mahkota yang dikenakan oleh pengantin perempuan terdiri dari bunga sandat dan juga bunga emas. Mereka juga memakai aksesoris seperti gelang di bahu sebelah kiri dan di pinggang.



Jenis Tarian Khas Bali

Tari Barong



Tari Cendrawasi
Bali



Tari Legong



Tari Kecak

➤ Tari Borong

Tarian Bali yang selanjutnya ini tentunya sudah tidak asing lagi bagi Anda. Ya, tari barong memang sangatlah terkenal. Tari ini merupakan warisan dari agama Hindu, walaupun orang beranggapan bahwa ini mirip tarian China, barongsai. Padahal keduanya berbeda. simbol barong yang berarti perseteruan pada hal yang

baik, sedangkan rangda adalah simbol untuk kejahatan. Wujudnya bisa saja beragam disesuaikan dengan tipe tariannya.

➤ **Tari Cendrawasi Bali**

Tari Cendrawasih merupakan tarian Bali berpasangan di samping tari Trunojaya dan barong. Kedua penari ini membawakan peran yang berbeda. Untuk penari pertama, ia memerankan burung cendrawasih jantan. Sedangkan, untuk penari yang kedua memerankan cendrawasih betina. Tari ini merupakan manifestasi dari kebiasaan burung cendrawasih yang sering meliuk-liukkan sayapnya dan juga menyanyi menjelang perkawinan. Tari ini memiliki keunikan pada kostum yang dikenakan.

➤ **Tari Legong**

Tari Legong merupakan tarian tradisional Bali yang dibawakan oleh dua atau tiga penari wanita, dengan ciri pokok gerakan yang luwes pada kaki yang diiringi permainan musik. kata "leg" berarti gerak tari yang luwes (lentur), dan "gong" artinya gamelan yang merupakan instrumen pengiringnya. "Legong" mengandung makna gerak tari yang menekankan pada keluwesan penari dengan diiringi oleh musik gamelan. Gamelan yang dipakai untuk mengiringi tari legong disebut dengan Gamelan Semar Pagulingan.

➤ **Tari Kecak**

Tari Kecak merupakan salah satu seni tari nusantara terkenal yang berasal dari Bali. Seni tari ini biasanya dipertunjukkan secara massal oleh puluhan, bahkan ratusan penari laki-laki yang duduk secara melingkar. Tari kecak, karena pada saat irama music dimainkan, para penari akan mengangkat dan menggerakkan kedua lengannya sambil menyerukan kata "cak ke cak ke cak". Para penari akan mengenakan kostum bermotif poleng (kotak-kotak putih hitam), mirip dengan pola papan catur.

Makanan Khas Bali



Ayam Betutu

Nama makanan khas Bali yang satu ini pasti sudah sangat familiar. Jika kamu berkunjung ke Pulau Dewata, kamu tidak boleh melewatkan kuliner yang satu ini. Ayam Betutu dimasak dengan bumbu betutu, yaitu bumbu khas Bali yang terbuat dari campuran daun jeruk, sereh, salam, kunyit, kemiri, jahe, bawang merah, dan bumbu lainnya. Ayam yang dimasak dengan bumbu ini tentu akan menghasilkan cita rasa yang begitu lezat.

Sate Lilit

Beberapa daerah di Indonesia memiliki kuliner berupa sate. Begitu juga dengan Bali yang memiliki sate lilit yang memiliki keunikan dibandingkan yang sate lainnya. Sate lilit terbuat dari daging ayam atau ikan yang digiling. Daging ini kemudian dicampur dengan parutan kelapa dan dililit pada batang bambu atau seroh.



Alat Musik Bali



Gender

Gender merupakan variasi dari Gangsa yang terdiri dari susunan bilah-bilah.

Calung Bungbung, Calung bungbung juga termasuk alat musik dari Bali. Alat musik ini terbuat dari bambu gomong. Biasanya di mainkan di malam hari di bawah bulan purnama. Namun seiring berkembangnya, Calung bungbung juga dimainkan di berbagai jenis pertunjukan.



Gamelan adalah salah satu jenis gamelan yang ada di Indonesia. Gamelan ini memiliki perbedaan dengan gamelan Jawa yaitu bentuk wilah (bilah pada saron) lebih tebal, bentuk pencon (bentuk gamelan seperti bonang) lebih banyak daripada wilah, ritme lebih cepat. Gamelan Bali sangat khas terutama melalui bunyinya yang meledak-ledak, berkecepatan tinggi, serta bagian gending yang lebih dinamis. Ritme musik yang cepat terutama disebabkan oleh perangkat berbentuk seperti simbal berukuran kecil yang biasa disebut *Ceng-Ceng*.



Genggong



Genggong merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik. Dimana alat musik tersebut dibuat dengan menggunakan bahan bambu, daun palem, kayu atau logam. Alat musik ini akan dipegang dengan bagian rongga mulut yang cukup dekat, kemudian pemain akan menarik senar atau tali yang terhubung dengan lidah yang bergetar pada instrument.

Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Bahan Ajar *Pop Up Book*

A. Hasil Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

Indikator	Pernyataan	Skor
Kepraktisan Bahan Ajar	1. Bahan ajar <i>pop-up book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).	5
	2. Bahan ajar <i>pop-up book</i> dapat digunakan secara berulang- ulang.	5
	3. Bahan ajar <i>pop-up book</i> mudah untuk dibawa..	5
	4. Ukuran bahan ajar <i>pop-up book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.	5
Tampilan Bahan Ajar	5. Desain bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik.	5
	6. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi <i>layout</i> .	5
	7. Kesesuaian gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> dengan materi.	5
	8. Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak.	5
	9. Tampilan gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik bagi peserta didik.	5
Kelayakan Kegrafikan	10. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.	5
	11. Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.	5
	12. Penggunaan warna pada bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik.	5
	13. Kesesuaian tata letak gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> .	5
Keamanan Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	14. Bahan yang digunakan pada bahan ajar <i>pop-up book</i> aman untuk peserta didik.	5
	15. Bahan ajar <i>pop-up book</i> tahan dalam jangka waktu yang lama.	5
Jumlah		75
Presentase		100%
Interprestasi		Sangat Valid

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor
Materi	1. Materi sesuai dengan kompetensi dasar.	5
	2. Kelengkapan materi sesuai dengan peserta didik.	5
	3. Materi sesuai dengan kurikulum.	5
	4. Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi.	5
Keakuratan	5. Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema.	4
	6. Isi materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	5
Komunikatif	7. Penyajian materi mudah di pahami.	4
	8. Isi materi jelas.	5
Jumlah		38
Presentase		90%
Interprestasi		Sangat Valid

C. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Pernyataan	Skor
Lugas	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	5
	2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.	4
	3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	5
	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	5
	5. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	4
	6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	5
	7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.	4
Kesesuaian Kaidah Bahasa	8. Ketepatan ejaan.	5
Penggunaan Simbol Dan Istilah	9. Konsistensi penggunaan istilah.	5
	10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	4
Jumlah		46
Persentase		92%
Interprestasi		Sangat Valid

Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Bahan Ajar *Pop Up Book*

A. Hasil Praktis Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor
Ketertarikan Pada Produk Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	1. Tampilan bahan ajar <i>Pop Up Book</i> menarik.	5
	2. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> mudah untuk digunakan.	5
	3. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.	5
	4. Dengan menggunakan bahan ajar <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan.	5
	5. Bahan ajar <i>Pop Up Book</i> ini mendukung siswa untuk menguasai materi kebudayaan Indonesia.	5
Isi materi yang Terdapat Di Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	6. Materi yang di sajikan dalam bahan ajar <i>Pop Up Book</i> ini mudah dipahami.	5
Penggunaan Bahasa	7. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain bahan ajar <i>Pop Up Book</i> jelas.	5
Jumlah		35
Persentase		100%
Interprestasi		Sangat Praktis

B. Hasil Praktis Respon Siswa

No	Siswa	Penilaian									Nilai	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	AR	3	5	5	4	4	3	4	3	3	34	75%
2.	APA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
3.	AMA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
4.	AZR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
5.	ARHT	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
6.	AZ	4	5	5	5	4	4	4	4	4	39	86%
7.	AFS	3	5	5	4	3	4	4	5	4	37	82%
8.	KAR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
9.	KAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
10.	MA	5	5	5	4	5	5	5	5	4	43	95%
11.	SWA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
12.	SQL	4	5	4	4	3	3	3	3	3	32	71%
Jumlah											500	93%
Interprestasi											Sangat Praktis	

Lampiran 5 Lembar Observasi Wawancara

LEMBAR OBSERVASI WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja sumber belajar yang biasa ibu gunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Saya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan buku LKS.
2.	Kendala apa yang sering ibu hadapi ketika mengajar?	Kurangnya alat peraga, fasilitas belajar, atau teknologi pendukung belajar.
3.	Apa yang biasa ibu lakukan agar suasana kelas tidak membosankan?	Biasanya saya melakukan ice breaking.
4.	Menurut ibu bagaimana respon siswa ketika belajar IPAS?	Respon siswa sangat senang dan lebih semangat saat pembelajaran IPAS apalagi dengan adanya praktek, hanya saja siswa kurang terlibat dalam menggunakan bahan ajar atau media.
5.	Menurut ibu, IPAS mata pelajaran yang sulit atau biasa aja?	Menurut ibu biasa saja, di bilang sulit tidak juga, IPAS merupakan salah satu gabungan dari ips dan ipa.

6.	Berapa nilai KKM untuk mata pelajaran IPA?	Untuk KKM semua mata pelajaran 70.
7.	Apakah hasil belajar siswa sudah mencapai KKM?	Ada yang sudah dan ada yang belum, lebih banyak yang belum.
8.	Media pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan ?	Biasanya saya menggunakan bahan ajar hanya berupa buku saja.
9.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan bahan ajar <i>pop up book</i> ?	Belum pernah.
10.	Menurut ibu, jika saya menggunakan media tersebut, apakah siswa akan tertarik dan responnya akan bagus?	Pastinya siswa sangat tertarik dan lebih semangat karena siswa sangat antusias dan ingin mengetahuinya.

Lampiran 6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

a. Sebelum menggunakan bahan ajar *pop up book*

No	Nama	Nilai	Keterangan	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Aqila Rajendra	90	Sangat Baik	Tuntas
2	Adhifa Putri Azzahra	65	Sedang	Tidak Tuntas
3	Adzin Mauza Althaff	75	Baik	Tuntas
4	Alzuhdi Rajendra	60	Sedang	Tidak Tuntas
5	Alesha Ramadhani	65	Sedang	Tidak Tuntas
6	Anindita Shafira	70	Baik	Tuntas
7	Arifin Fajar Sanjaya	55	Kurang	Tidak Tuntas
8	Aqila Sahna	60	Sedang	Tidak Tuntas
9	Atikah Khairiyah Aditama	50	Kurang	Tidak Tuntas
10	Dian Annisa	75	Baik	Tuntas
11	Hafiz Arsyad	65	Sedang	Tidak Tuntas
12	Kenzie Arkana Rachman	85	Sangat Baik	Tuntas
13	Khalila An nazwa	65	Sedang	Tidak Tuntas
14	M. Aldyansyah Putra	65	Sedang	Tidak Tuntas
15	M. Alfatih	80	Sangat Baik	Tuntas
16	M. Azka Nadheef	60	Sedang	Tidak Tuntas
17	M. Fir Aldiansyah	90	Sangat Baik	Tuntas
18	M. Keyza Zaki Lubis	65	Sedang	Tidak Tuntas
19	M. Zachary	95	Sangat Baik	Tuntas
20	Nasha Razita	55	Kurang	Tidak Tuntas
21	Nur Khairiyah Jannat	60	Sedang	Tidak Tuntas
22	Nur Syahfitri Khusul	70	Baik	Tuntas
23	Rahmad Syahputra	65	Sedang	Tidak Tuntas
24	Satria Wijaya A.	75	Baik	Tuntas
25	Sienna Queen Latisya	65	Sedang	Tidak Tuntas

Keterangan:

$$P = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100 \%$$

$$P = \text{KKM}$$

$$10 = \frac{10}{25} \times 100 = 40 \text{ (Sangat Kurang)}$$

25

b. Setelah menggunakan bahan ajar *pop up book*

No	Nama	Nilai	Keterangan	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Aqila Rajendra	93	Sangat Baik	Tuntas
2	Adhifa Putri Azzahra	87	Sangat Baik	Tuntas
3	Adzin Mauza Althaff	80	Sangat Baik	Tuntas
4	Al Zuhdi Rajendra	87	Sangat Baik	Tuntas
5	Alesha Ramadhani	80	Sangat Baik	Tuntas
6	Avisa Zahira	80	Sangat Baik	Tuntas
7	Arifin Fajar Sanjaya	87	Sangat Baik	Tuntas
8	Kenzie Arkana R.	93	Sangat Baik	Tuntas
9	Khalila An Nazwa	80	Sangat Baik	Tuntas
10	M. Zachury	80	Sangat Baik	Tuntas
11	Satria Wijaya A.	80	Sangat Baik	Tuntas
12	Sienna Queen Latisya	93	Sangat Baik	Tuntas

Keterangan:

$$P = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100 \%$$

$$P = \text{KKM}$$

$$12 = \frac{12}{12} \times 100 = 100 \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

$$\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Kriteria Dan Skala Presentase Skor Siswa

Skala	Indikator
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Sedang
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Sumber : Suharsimi Arikunto, 2016)

Berdasarkan kedua tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan bahan ajar *Pop Up Book* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
2. Sebelum menggunakan bahan ajar, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah (40%), menunjukkan bahwa pembelajaran belum optimal.
3. Setelah menggunakan bahan ajar, ketuntasan meningkat menjadi 100%, menandakan bahwa *Pop Up Book* membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, bahan ajar *Pop Up Book* efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Observasi Awal



Gambar 1 Wawancara Guru



Gambar 2 Observasi Peserta Didik

Dokumentasi Riset



Gambar 3 Guru Menjelaskan Materi



Gambar 4 Guru Tanya Jawab Dengan Peserta Didik



Gambar 5 Peserta Didik Bermain Rodput



Gambar 6 Guru Menjelaskan Penggunaan *Pop Up Book*



Gambar 7 Peserta Didik Bermain Teka-teki



Gambar 8 Peserta Didik Mengisi Angket



Gambar 9 Foto Bersama Guru dan Peserta Didik



Gambar 10 Foto Bersama Wali Kelas



Gambar 11 Guru Sedang Mengisi Angket Kepraktisan Bahan Ajar *Pop Up Book*



Gambar 12 Foto Bersama Ibu Kepala Sekolah

Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Desain

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHAN AJAR

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Muatan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi : Keberagaman Budaya Indonesia

Penyusun : Fidia Tri Utari

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Validator : Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal : Selasa, 13 Januari 2026

Petunjuk Penilaian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skor validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Penilaian

No	Kriteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kepraktisan Bahan Ajar	1. Bahan ajar <i>pop-up book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).					✓
		2. Bahan ajar <i>pop-up book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.					✓
		3. Bahan ajar <i>pop-up book</i> mudah untuk dibawa.					✓
		4. Ukuran bahan ajar <i>pop-up book</i> sesuai apabila digunakan dikelas.					✓
2.	Tampilan Bahan Ajar	5. Desain bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik.					✓
		6. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi <i>layout</i> .					✓
		7. Kesesuaian gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> dengan materi.					✓
		8. Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak.					✓
		9. Tampilan gambar pada bahan ajar <i>pop up book</i> menarik bagi peserta didik.					✓
3.	Kelayakan Kegrafikan	10. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.					✓
		11. Kesesuaian tata letak gambar pada bahan ajar <i>pop-up book</i> .					✓

		12. Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.						✓
		13. Penggunaan warna pada bahan ajar <i>pop-up book</i> menarik.						✓
4.	Keamanan Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	14. Bahan yang digunakan pada bahan ajar <i>pop-up book</i> aman untuk peserta didik.						✓
		15. Bahan ajar <i>pop-up book</i> tahan dalam jangka waktu yang lama.						✓

B. Kritik dan Saran
Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan:

Bahan ajar *pop-up book* ini dinyatakan:

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

Medan, 13 Januari... 2026

Validator,



SALMAN ALPARSISI EFENDI

Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Muatan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi : Keberagaman Budaya Indonesia

Penyusun : Fidia Tri Utari

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Validator : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M. Pd.

Tanggal : Selasa, 13 Januari 2026

Petunjuk Penilaian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skor validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi awal.	✓				
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan peserta didik.	✓				
3.	Materi sesuai dengan kurikulum.	✓				
4.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi.	✓				
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema dan subtema.		✓			
6.	Isi materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
7.	Penyajian materi mudah di pahami.		✓			
8.	Isi materi jelas.	✓				

B. Komentar dan Saran

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan:Bahan ajar *pop-up book* ini dinyatakan:

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

Medan, 13 Januari... 2026

Validator,

Rasyah P. Sg. M. Pd.

Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Muatan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi : Keberagaman Budaya Indonesia

Penyusun : Fidia Tri Utari

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Validator : Mutia Febriyana, S. Pd., M. Pd.

Tanggal : Senin, 13 Januari 2026

Petunjuk Penilaian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skor validasi mulai dari "Sangat Baik sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Keterbacaan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	✓					
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.		✓				
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	✓					
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	✓					
5.	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.		✓				
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	✓					
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.		✓				
8.	Ketepatan ejaan.	✓					
9.	Konsistensi penggunaan istilah.	✓					
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.		✓				

B. Kebenaran Keterbacaan

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis halaman keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor Saran**D. Kesimpulan**

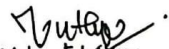
Berdasarkan penelitian diatas, instrumen angket ahli bahasa ini dinyatakan:

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

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan.

Medan, 12 Januari 2026

Validator,


Muha Febriana

Lampiran 11 Lembar Angket Kepraktisan Guru

Lembar Angket Kepraktisan Guru Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada
Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV

Penyusun : Fidia Tri Utari

Validator : ENNY HAFNI NS S.Ag .

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain bahan ajar.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup Praktis	3
Kurang Praktis	2
Tidak Praktis	1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> menarik.	✓				
2.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> mudah untuk digunakan.	✓				
3.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.	✓				
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan.	✓				
5.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> ini mendukung siswa untuk menguasai materi kebudayaan Indonesia.	✓				
6.	Materi yang di sajikan dalam bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> ini mudah dipahami.	✓				
7.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> jelas.	✓				

C. Komentor Dan Saran**D. Kesimpulan**


Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Pop Up Book* ini dinyatakan: *)

1. Praktis digunakan di lapangan tanpa rada revisi.
2. Praktis digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak praktis digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Medan, 15 Januari... 2026

Validator,


Enny Hafni Ndt S.Ag

Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan

Nama : Alecha Rammadanik Hebar Terigan
Kelas : 4A
Hari/Tanggal : Kamis / 15 Januari 2026

A. Petunjuk

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup Praktis	3
Kurang Praktis	2
Tidak Praktis	1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pada materi kebudayaan Indonesia sangat bermanfaat bagi saya.	✓				
2.	Saya sangat senang belajar materi kebudayaan Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan.	✓				
3.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.	✓				
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan bagi saya.	✓				
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar <i>pop up book</i> .	✓				
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan.	✓				
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya menjadi paham akan kebudayaan Indonesia.	✓				
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya pahami.	✓				
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				

**Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book*
Berbasis Permainan**

Nama : *ARIFA FURUSUNJAYA*
Kelas : *TA*
Hari/Tanggal : *KUMIS/20*

A. Petunjuk

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup Praktis	3
Kurang Praktis	2
Tidak Praktis	1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pada materi kebudayaan Indonesia sangat bermanfaat bagi saya.			✓		
2.	Saya sangat senang belajar materi kebudayaan Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan.	✓				
3.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.	✓				
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan bagi saya.		✓			
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar <i>pop up book</i> .			✓		
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan.		✓			
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya menjadi paham akan kebudayaan Indonesia.		✓			
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya pahami.	✓				
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			

**Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book*
Berbasis Permainan**

Nama : Sienna Queen Laisya
Kelas : 4a
Hari/Tanggal : Kamis/15 Januari 2026

A. Petunjuk

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain media.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup Praktis	3
Kurang Praktis	2
Tidak Praktis	1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pada materi kebudayaan Indonesia sangat bermanfaat bagi saya.		✓			
2.	Saya sangat senang belajar materi kebudayaan Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> yang dikembangkan.	✓				
3.	Bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia.		✓			
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> pembelajaran materi kebudayaan Indonesia tidak membosankan bagi saya.		✓			
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar <i>pop up book</i> .			✓		
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan.			✓		
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis <i>Pop Up Book</i> membuat saya menjadi paham akan kebudayaan Indonesia.			✓		
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya pahami.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.			✓		

Lampiran 13 Surat Izin Observasi



Nomor : 2698/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 26 Jumadil Awal 1447 H
 Lamp : — 17 November 2025 M
 Hal : **Mohon Izin Observasi**

Kepada : Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib Melakukan Penelitian untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Fidia Tri Utari**
 N P M : 2202090203
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Pengembangan Bahan Ajar POP-UP Book Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.



****Penting!!****



Lampiran 14 Lembar K 1



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,92

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
<i>~ Det 9/25</i> 	Pengembangan Bahan Ajar <i>Pop-Up Book</i> Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas I SD Muhamadiyah 13 Medan	
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhamadiyah 13 Medan	
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SD Muhamadiyah 13 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 Oktober 2025

Hormat Pemohon,


 Fidia Tri Utari

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15 Lembar K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhamadiyah 13 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution , S.S., M.Hum.**

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Fidia Tri Utari

- Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16 Lembar K 3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2268/ 11.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fidia Tri Utari**
N P M : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Bahan Ajar POP-UP Book Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**

Pembimbing : **Dr. Hj.Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **03 Oktober 2026**

Medan, 11 Rabi'ul Akhir 1447 H
03 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
3 NOV 2025	Perkuat latar belakang masalah uter variable X dan Y	} st.
	TOLISKAN Teori terkait indikator ys muncul dlm rumusan masalah.	
11 Nov 2025	Perbaiki bab III - penyempurnaan instrumen	st.
14 Nov 2025	Perbaiki kerangka konseptual	st.
17 Nov 2025	Penulisan → tidak ada hal !!!	} st.
	perbaiki kata pengantar	
21 NOV 2025	Daftar Pustaka.	} st.
	Lampiran.	
29 NOV 2025	Acc seminar Angusie.	st.

Medan, 29 November 2025


Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Lampiran 18 Lembar Pengesahan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id





PENGESAHAN PROPOSAL

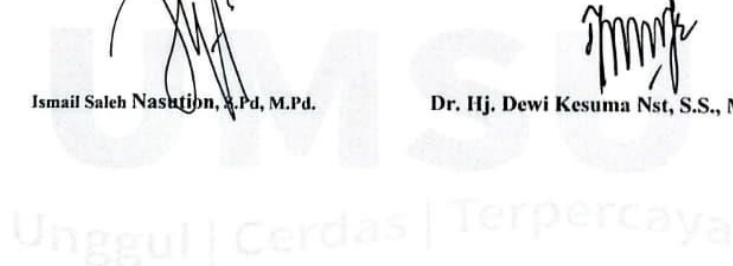
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop-Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh: Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.	 Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.



Lampiran 19 Surat Permohonan Riset



Nomor : 3008/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 09 Rajab 1447 H
 29 Desember 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan
 di
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Fidia Tri Utari**
 N P M : 2202090203
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



****Penting!!****



Lampiran 20 Surat Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DURIAN
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 13**

AKREDITASI B

Alamat: Jalan Karantina Nomor 80 Medan 20235, Telp. (061) 6822249
Email: sdsmuhammadiyah13medan@gmail.com, NPSN: 10210687, NSS: 103076002060

Nomor : : 204/KET/IV.4AU/F/2026 Medan, 30 Rajab 1447 H
Lamp : : - 19 Januari 2026 M
Hal : : Pemberian Ijin Riset
Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

di-

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan surat saudara Nomor: 3008/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 29 Desember 2025 tentang permohonan ijin penelitian untuk mahasiswa:

Nama : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : *Pengembangan bahan ajar Pop Up Book berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan*

telah diberikan ijin dan menyelesaikan riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, di SD Swasta Muhammadiyah 13 Medan.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Emy Wahyuni, S.Pd
NBM. 946.914

Lampiran 21 Lembar Berita Acara Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 12 Bulan Desember 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Buat daftar tabel Buat daftar gambar Perbaiki sub Bab Perbaiki referensi Perbaiki lampiran Perbaiki EYD Perbaiki urutan rumusan masalah

Medan, 12 Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Lampiran 22 Lembar Berita Acara Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 12 Bulan Desember 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Buat daftar gambar Buat daftar tabel Perbaikan Sub Bab Perbaikan Referensi Perbaikan Lampiran Perbaikan EYD Perbaikan urutan rumusan masalah

Medan, 12 Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 23 Lembar Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 12 Bulan Desember 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

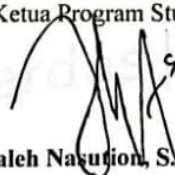
Dosen Pembahas


Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 24 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Pada hari Jumat, tanggal 12 Desember, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 12 Desember 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 25 Lembar Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:


Nama : Fidia Tri Utari
 NPM : 2202090203
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, tanggal 12 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Desember 2025

Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi:**

Nama : Fidia Tri Utari
NPM : 2202090203
Tempat / Tanggal Lahir : Dulang Mauli / 21 Agustus 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Aek Loba Pekan
Anak Ke : 3 Dari 3 Bersaudara

Pendidikan Formal:

2. SD Negeri 017134 Aek Loba Pekan (2010-2016)
3. SMP Negeri 1 Pulau Rakyat (2016-2019)
4. SMA Negeri 1 Pulau Rakyat (2019-2022)
5. Tahun (2022-2026), tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 31 Januari 2026

Fidia Tri Utari

Lampiran 27 Hasil Turnitin

SKRIPSI FIDIA TRI UTARI.docx

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	11%
2	id.scribd.com Internet Source	<1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
4	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1%
5	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%
8	docplayer.info Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Semarang	<1%

Student Paper

10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
11	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
12	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
14	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
15	jiip.stkipyapisdompnu.ac.id Internet Source	<1 %
16	erepository.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.people-sheets.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Malikussaleh Student Paper	<1 %
19	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
20	docobook.com Internet Source	<1 %
21	mafiadoc.com Internet Source	

		<1 %
22	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
23	v.vibdoc.com Internet Source	<1 %
24	Hana Lestari, Ima Rahmawati, Ghaniyyah Geuliss Arifin. "Media Pengembangan Pokari-Dahitu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Daur Hidup Tumbuhan) Pada Materi IPA Kelas IV di MI Al-Husna Tenjolaya", <i>EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies</i> , 2023 Publication	<1 %
25	ST. Misbach, Sahrul Saehana, Darsikin Darsikin. "Pengembangan Bahan Ajar Konsep Suhu dan Kalor Berbasis Android", <i>JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)</i> , 2019 Publication	<1 %
26	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
27	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
28	journal.aisyahuniversity.ac.id Internet Source	<1 %

29	ejournal-fkip.unisi.ac.id Internet Source	<1 %
30	Muhammad Nizar Zulmi, Ilham Nugroho, Dewi Salsabila. "REAKTUALISASI CITRA WISATA KABUPATEN BATANG MELALUI PENGEMBANGAN POP-UP VISIT BATANG HEAVEN OF ASIA SEBAGAI MEDIA EDUMOWISATA (EDUKASI PROMOSI WISATA) KABUPATEN BATANG", RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang, 2018 Publication	<1 %
31	jbasic.org Internet Source	<1 %
32	lib.unm.ac.id Internet Source	<1 %
33	ojs.unsulbar.ac.id Internet Source	<1 %
34	rama.uniku.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.rppmerdeka.com Internet Source	<1 %
36	123dok.com Internet Source	<1 %

37	Nandi, Mulyadi. "Manajemen Kinerja Berbasis Spiritual Bonding di SMP Muhammadiyah Boarding School (MBS) Zam-Zam Cilongok Banyumas.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1 %
38	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
39	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
40	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
41	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
42	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
43	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
44	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
45	Dwi Oktaviana, Iwit Prihatin, Fahrizar Fahrizar. "PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM PENCAPAIAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP",	<1 %

AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan
Matematika, 2020

Publication

46	Putu Eka Apriani, I Made Ariasa Giri, Kadek Hengki Primayana. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2025 Publication	<1 %
47	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
48	core.ac.uk Internet Source	<1 %
49	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
50	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
51	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
52	snllb.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
53	www.isrul.com Internet Source	<1 %
54	Anindita Ekaning Saputri, Windia Hadi. "PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN	<1 %

HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)",
AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

-
- | | | |
|----------------------------|---|----------------|
| 55 | Atun, Ariani. "Transformasi Asset - Based Community Development (ABCD) Dalam Meningkatkan Output Pada Pendidikan Menengah Kejuruan di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang Banyumas.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) | <1 % |
| <small>Publication</small> | | |
-
- | | | |
|----------------------------|---|----------------|
| 56 | Dewi Juniayanti, Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, I Gusti Ngurah Santika, Wehelsinta Olsiana Ngongo et al. "Pengenalan Konsep Koding Dan Algoritma Sederhana Untuk Siswa SD Melalui Media Interaktif Berbasis Deep Learning", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 | <1 % |
| <small>Publication</small> | | |
-
- | | | |
|----------------------------|--|----------------|
| 57 | Widiastuti, Heni. "Manajemen Pembiayaan Pendidikan Perspektif Teori Resource Based View di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyumas.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) | <1 % |
| <small>Publication</small> | | |
-
- | | | |
|-----------|---|----------------|
| 58 | Yuniansyah -, Andri Saputra. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Matakuliah | <1 % |
|-----------|---|----------------|

Grafik Komputer Menggunakan Metode Addie", Jurnal Matrik, 2017

Publication

59	aulad.org Internet Source	<1 %
60	budiyatnoheri.wordpress.com Internet Source	<1 %
61	civicchannel.wordpress.com Internet Source	<1 %
62	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	<1 %
63	edu.pubmedia.id Internet Source	<1 %
64	ejournal.stitbima.ac.id Internet Source	<1 %
65	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
66	forumdiskusi.fkip.ut.ac.id Internet Source	<1 %
67	geograf.id Internet Source	<1 %
68	ijins.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
69	indonesiadevelopmentforum.com Internet Source	<1 %

70	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
71	map.uma.ac.id Internet Source	<1 %
72	nailarakhman.blogspot.com Internet Source	<1 %
73	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
74	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
75	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
76	repository.wima.ac.id Internet Source	<1 %
77	sipeg.unj.ac.id Internet Source	<1 %
78	vibdoc.com Internet Source	<1 %
79	www.bachelorstudies.co.id Internet Source	<1 %
80	www.scribd.com Internet Source	<1 %
81	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

- | | | |
|----|---|------|
| 82 | Errina Romadhona Shal Sabila. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2022
Publication | <1 % |
| 83 | Koderi Koderi, Muhammad Aridan, Ahmad Bukhari Muslim. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 2020
Publication | <1 % |
| 84 | bagawanabiyasa.wordpress.com
Internet Source | <1 % |
| 85 | Ade - Agustin. "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Cerita Rakyat Rejang dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Bermuatan Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kelas IV", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2021
Publication | <1 % |
| 86 | Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)
Publication | <1 % |
| 87 | Rukiyah Rukiyah, Taruni Suningsih, Syafdaningsih Syafdaningsih. "Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia | <1 % |

Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak
Usia Dini, 2022

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On