

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* KEBUDAYAAN DAERAH
DI INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV
SD NEGRI 106160 TANJUNG REJO**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

CINDY FARDILA
NPM. 2202090054



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

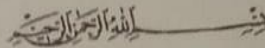


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Cindy Fardila
NPM : 2202090054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuwinita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.



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.umusu.ac.id> E-mail: fkip@umusu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Cindy Fardila
NPM : 2202090054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Svamsu Nurrita, M.Pd.

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



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.ump.umsu.ac.id> E-mail: ump@umsu.ac.id

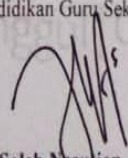


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Cindy Fardila
NPM : 2202090054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

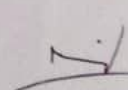
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15/02-2026	Perbaikan Format Penulisan	f
18/02-2026	Perbaikan Penomoran Halaman	f
19/02-2026	Perbaikan Margin	f
12/03-2026	Perbaikan BAB IV	f
16/03-2026	Perbaikan Lampiran -Lampiran	f
04/04-2026	Au Sidy	f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

Medan, 4 April 2026

Dosen Pembimbing


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Cindy Fardila
NPM : 22020900054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia
Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengembangan Media Pop up Book Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo*" 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 sebenar-benarnya.

Medan, April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



CINDY FARDILA
NPM. 2202090054

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Cindy Fardila, NPM 2202090054. Pengembangan Media Pop Up Book Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelasa VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Pop Up Book pada materi kebudayaan daerah di Indonesia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya media pembelajaran yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, serta angket kepraktisan dari guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Pop Up Book sangat layak digunakan dengan nilai kelayakan 98% dari ahli materi, 98% dari ahli desain, dan 98% dari ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 97% dan siswa sebesar 98%, yang termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media Pop Up Book dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran kebudayaan Daerah di Indonesia.

Kata Kunci: Pop Up Book, Media Pembelajaran, Kebudayaan Daerah, IPS, ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Pop Up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”** Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiakan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu ucapan terima kasih yang paling utama, tulus, dan mendalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, **Ayahanda Pardan dan Ibunda Mariatun**, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, selamat, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas setiap dukungan, nasihat, dan kerja keras yang telah diberikan sehingga penulis dapat menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Doa Ayahanda dan Ibunda menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan. Semoga segala kebaikan, ketulusan, dan pengorbanan Ayahanda dan Ibunda mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari tuhan yang Maha Esa.

Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta, terima kasih, dan bakti kepada Ayahanda Pardan dan Ibunda Mariatun.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh 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 Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera

Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama di bangku perkuliahan.

9. Pegawai dan Staff Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Serminauli Sidabutar, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Bapak **Kiki Febrian, S.Pd.**, selaku Wali Kelas IV-B yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis dalam proses persiapan penelitian.
12. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Abang tercinta **Kiki Febrian, S.Pd.**, dan **Andri**, serta kedua Kakak Ipar tersayang, **Nur Indah Sari, S.Pd.**, dan **Nova Wahyu Syafitri** atas dukungan, doa, perhatian, serta bantuan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semangat yang selalu diberikan di saat penulis merasa lelah dan kesulitan, serta atas kesabaran dalam mendampingi penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan kasih sayang yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
13. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua Ponakan tersayang, **Qanita dan Fauzan**, yang selalu memberikan keceriaan, semangat, dan doa kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi penyemangat tersendiri dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga kalian selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan menjadi anak yang sukses di masa depan.

14. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat seperjuangan selama perkuliahan, yaitu **Risya Utami Matondang, Tri Ananda, Nayla Rahmi, Arda Vironicca, dan Wulan Madhani**, yang telah bersama-sama melalui berbagai proses, suka, dan duka, serta saling memberikan semangat, bantuan, dan motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kebersamaan, dukungan, dan kenangan yang telah kita lalui menjadi bagaian berharaga dalam perjalanan pendidikan ini.
15. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan **kelas 7-B Pagi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar** atas kebersamaann, kerja sama, serta dukungan yang telah terjalin selama proses perkuliahan. Kebersamaan tersebut menjadi pengalaman berharga dan memberikan semangat bagi penulis dalam menjalani setiap tahapan akademik, termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
16. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat sejak SMA yang sudah penulis anggap sebagai Kakak penulis sendiri yaitu **Fira Aulia**, atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan ini tetap terjaga dengan baik.
17. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada saya sendiri, **Cindy Fardila**. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap

iklas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap ikhlas, meski berkali-kali hamper menyerah. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Penulis bangga pada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga kedepannya, raga ini tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang , menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Akhir kata penulis ucapkan, dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, semoga tulisan proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Desember 2026
Penulis

Cindy Fardila
NPM : 2202090054

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KERANGKA TEORITIS.....	9
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.3 Jenis - Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.1.2 Media Pop Up Book.....	22
2.1.2.1 Pengertian Media Pop UP Book.....	22
2.1.2.2 Manfaat <i>Pop Up Book</i>	23
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop Up Book</i>	23
2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
2.1.4 Kebudayaan Derah Di Indonesia.....	27
2.1.5 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	43
2.2 Kerangka Konseptual.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Metode Penelitian.....	50
3.2 Tahapan Penelitian.....	53

3.3 Sumber Data Penelitian.....	53
3.4 Instrumen Penelitian	54
3.5 Teknik Analisis Data	58
3.6 Rancangan Produk.....	60
3.7 Tahapan Pengembangan	61
3.8 Pengujian Lapangan.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	68
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	68
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	68
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	69
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	71
4.1.2.1 Pengumpulan Referensi.....	71
4.1.2.2 Pengkaji Materi	73
4.1.2.3 Pembuatan RPP	74
4.1.2.4 Pembuatan Instrumen	74
4.1.2.5 Perancangan Produk.....	75
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	77
4.1.3.1 Uji Kelayakan/Validasi Ahli.....	77
4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Peserta Didik.....	82
4.1.4 Tahapan Implementasi (<i>Implementasi</i>)	86
4.2 Pembahasan	86
4.2.1 Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i>	87
4.2.2 Kevalidan Media <i>Pop Up Book</i>	88
4.2.3 Kepraktisan Media <i>Pop Up Book</i>	89
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	53
Tabel 3.2 Pedoman Lembar Kevalidan.....	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Desain Media	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Materi	56
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Bahasa	56
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	57
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	57
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase	58
Tabel 3.9 Analisis Uji Coba Produk	59
Table 4.1 Validator Media Pembelajaran.....	78
Tabel 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media	78
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Bahasa Terhadap <i>Pop up Book</i>	80
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
Table 4.5 Hasil Kepraktisan Guru	83
Tabel 4.6 Rekap Hasil kepraktisan Siswa	84
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pop Up Book.....	48
Gambar 3.1 Model ADDIE	52
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	62
Gambar 4.1 Pola <i>Pop Up Book</i> Bagain Depan.....	75
Gambar 4.2 Pola <i>Pop Up Book</i> Dari Belakang	75
Gambar 4.3 Hasil Keseluruhan dari <i>Pop Up Book</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	97
Lampiran 2 Hasil Wawancara	104
Lampiran 3 Materi Kebudayaan Daerah di Indonesia	106
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	108
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa	112
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru	114
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa.....	116
Lampiran 9 Hasil Repraktisan Siswa	122
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi, Wawancara, dan Penelitian Uji Coba Produk	123
Lampiran 11. K1	124
Lampiran 12. K2	125
Lampiran 13. K3	126
Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Proposal	127
Lampiran 15. Lembar Pengesahan Proposal	128
Lampiran 16. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal	129
Lampiran 17. Berita Acara Seminar Proposal	130
Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	131
Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	132
Lampiran 20. Surat Pernyataan	133
Lampiran 21. Permohonan Riset	134
Lampiran 22. Permohonan Izin Riset	135
Lampiran 23. Surat Balasan Izin Dari Sekolah Tempat Penelitian	136
Lampiran 24. Hasil Turnitin	137
Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup	138

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran serta proses pendidikan yang memungkinkan peserta didik secara aktif membangun potensi diri mereka guna mencapai kekuatan spiritual dan keagamaan, control emosi, karakter, intelektual, moralitas yang tinggi, serta kompetensi yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pendidikan di Indonesia hingga kini masih dihadapkan pada sejumlah tantangan yang memerlukan perhatian mendalam. Salah satu masalah pokok adalah dominasi metode pembelajaran tradisional, seperti kuliah ceramah, yang membuat siswa cenderung bersikap pasif dan kurang aktif dan beragam juga masih minim, meskipun alat tersebut berperan krusial dalam membantu siswa menguasai konsep-konsep yang abstrak. Di samping itu, kesenjangan dalam ketersediaan fasilitas dan infrastruktur antarlembaga pendidikan menyebabkan mutu pembelajaran belum merata, khususnya antara sekolah di daerah urban dan rural. Kondisi ini berimbas pada penurunan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran sering kali dihadapkan pada berbagai kendala yang dapat menghambat perkembangan akademik. Masalah-masalah tersebut meliputi kecenderungan untuk tetap mengandalkan metode pengajaran konvensional, kurangnya variasi serta efektivitas dalam model pembelajaran yang diterapkan, serta ketergantungan guru pada modul ajar dan

buku teks yang terbatas jumlahnya dengan konten yang padat tulisan dan ilustrasi, yang pada akhirnya membuat kegiatan di kelas kurang efektif, membosankan, dan monoton. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh berbagai faktor saling terkait, termasuk media, merupakan elemen krusial dalam dunia pendidikan.

Salah satu strategi untuk meningkatkan mutu pengajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Indonesia dikenal karena keragaman budayanya yang luar biasa. Negara ini dihuni oleh berbagai suku bangsa dengan perbedaan dalam Bahasa, pakaian, tempat tinggal, kuliner, serta seni dan budaya. Salah satu faktor utama yang mendorong keragaman ini adalah variasi geografi wilayah, di mana Indonesia terdiri dari 38 provinsi dengan ribuan pulau yang terpisah oleh jarak yang cukup jauh, sehingga memengaruhi kondisi sosial dan ekonomi setiap daerah serta penduduknya. Keragaman budaya tersebut tercermin dalam berbagai bentuk unik dan khas, seperti rumah adat, busana tradisional, tarian daerah, instrumen musik dan lagu rakyat, senjata khas, serta hidangan lokal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, pada tanggal 10 September 2025, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran IPS salah satu tantangan utama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar adalah kecenderungan para pendidik untuk bergantung pada metode ceramah dan buku pelajaran saja, yang sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam belajar IPS. Akibatnya, proses pembelajaran IPS memerlukan penggunaan media atau alat bantu guru menyampaikan konsep – konsep materi kepada siswa dengan lebih mudah.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah minimnya media pembelajaran yang mampu menarik minat dan disesuaikan dengan ciri-ciri siswa. Pembelajaran sering kali masih bergantung pada buku teks dan ceramah guru, sehingga siswa cenderung merasa jenuh dan kesulitan memahami materi yang diajarkan.

Untuk menangani masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian dan memperbaiki pemahaman siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah *pop up book*, yang menyampaikan materi melalui ilustrasi tiga dimensi yang sederhana namun menawan, sehingga memudahkan siswa dalam menggali pemahaman.

Penerapan *pop up book* membuat proses belajar lebih interaktif, karena siswa dapat melihat dan mengeksplorasi materi secara langsung. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu siswa mempertahankan ingatan materi dalam jangka waktu yang lebih panjang. Lebih lanjut, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas dan sistematis. Dengan demikian, *pop up book* dapat berfungsi sebagai pendekatan yang tepat untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya dalam membangun lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah dicerna oleh siswa.

Pop up book memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Elemen visual tiga dimensi yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa saat belajar. Dengan bentuk yang konkret dan mudah diamati, buku ini membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit atau abstrak.

Selain itu, penggunaan *pop up book* berkontribusi pada ingatan jangka panjang karena pembelajaran melibatkan unsur visual dan aktivitas langsung. Media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, *pop up book* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Selain itu, media *pop-up book* juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya melalui gerakan membuka dan melipat bagian-bagiannya. Dengan demikian, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul

“ Pengembangan Media *Pop-up Book* Kebudayaan Daerah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif
2. Siswa kurang aktif karena pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru
3. Adanya keterbatasan sarana dan prasarana sehingga belum memadai dalam mendukung penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini membatasi ruang lingkungannya pada pemanfaatan efektif media *pop up book* agar tetap fokus dan terarah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
2. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
3. Bagaimana kepratisan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.
3. Melihat pengembangan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dalam bidang pengembangan bahan ajar, terutama seputar penerapan *pop up book* sebagai media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar. Temua dari studi ini juga berpotensi menjadi acuan bagi

kajian-kajian berikutnya yang mengeksplorasi menjadi acuan bagi kajian-kajian berikutnya yang mengeksplorasi inovasi media visual dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal di Indonesia.

2. Manfaat bagi siswa

Media *pop up book* diantisipasi dapat memperkuat motivasi siswa dalam belajar, menumbuhkan ketertarikan terhadap konten kebudayaan lokal, serta memfasilitasi pemahaman materi melalui pendekatan visual yang lebih menarik. Pengalaman pembelajaran yang lebih menggugah ini berpotensi mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses edukasi.

3. Manfaat bagi sekolah

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan model bagi pengembangan bahan ajar yang inovatif, yang mampu disesuaikan oleh lembaga pendidikan untuk memperbaiki mutu proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar semacam itu turut membantu sekolah membentuk suasana belajar yang progresif dan sesuai dengan keperluan siswa.

4. Manfaat bagi peneliti

Menjadi pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar.

5. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berpotensi berfungsi sebagai acuan awal bagi para peneliti yang tertarik untuk menciptakan media pembelajaran serupa atau melanjutkan kajian terkait inovasi media visual, pendidikan IPS, serta

aspek kebudayaan lokal. Di samping itu, penelitian ini memberikan wawasan tentang tahapan pengembangan media edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di jenjang sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini telah mencapai sebuah produk inovatif yang bertujuan untuk memperkuat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas IV. Produk tersebut berbentuk buku *pop up book* yang mempersembahkan materi tentang kebudayaan daerah di Indonesia dengan ilustrasi visual yang memikat. Buku ini dilengkapi elemen tiga dimensi yang terungkap saat halaman dibuka, sehingga memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih nyata dan menarik perhatian siswa.

Berikut ini adalah spesifikasi produk *pop up book* yang telah dikembangkan :

1. Bagian depan atau sampul dari media ini menyajikan judul karya kebudayaan daerah di Indonesia.
2. Di halaman pembuka, disediakan pengenalan ringkas yang menjelaskan tujuan pembelajaran serta isi materi yang disampaikan melalui *pop up book*.
3. Setiap halaman utama menyatakan ilustrasi interaktif tiga dimensi yang menggambarkan elemen – elemen budaya, termasuk rumah adat, pakaian tradisional serta tarian khas daerah.
4. Di bawah ilustrasi terdapat penjelasan singkat yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.
5. Buku disusun secara berurutan agar alur materi mudah diikuti.

6. Menggunakan kertas tebal agar struktur pp up lebih kuat dan man digunakan.
7. Ukuran media A4 dengan orientasi landscape untuk mempermudah tampilan *pop up book*.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, dengan tujuan merangsang aspek kognitif, emosional, serta motivasi siswa secara efektif, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (Pagarra H & Syawaludin, 2022, hlm.5).

Media dapat diartikan sebagai segala bentuk objek atau elemen yang dapat dipersepsikan oleh indra manusia, yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat dalam proses komunikasi selama kegiatan belajar mengajar (Fadilah et al., 2023).

Pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen terstruktur, seperti tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, organisasi kelas, penelitian, serta tindak lanjut yang mencakup koreksi dan pengayaan (Rahmalia Siti Maulida & Sabila Neng Diva, 2024)

Menyatakan bahwa media pembelajaran dapat di pahami sebagai sarana pendukung, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, yang secara sengaja dimanfaatkan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik guna memfasilitasi pemahaman materi ajar secara lebih efektif dan efisien. Akibatnya, hal ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk melanjutkan proses pembelajaran (Daniyati Ani et al., 2023)

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan instruksional, atau dapat di artikan sebagai berbagai bentuk, termasuk buku, tape recorder, kaset, video, VCR, flim, slide (bingkai foto), fotografi, lukisan, grafik, televise, dan computer. Pada dasarnya, media ini bertindak sebagai komponen sumber pembelajaran atau alat fisik yang menyimpan materi yang tersedia di lingkungan siswa dan mampu merangsang proses belajar mereka (Agustina, 2023, hlm.7).

Dari beberapa kesimpulan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai komponen krusial dalam membentuk proses komponen krusial dalam membentuk proses pembelajaran yang lebih terstruktur, interatif, dan berarti bagi siswa. Beragam wawasan dari para pakar menegaskan bahwa media bukan sekedar instrument visual, melainkan alat yang efektif untuk menghubungkan transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik.

Media yang sesuai dapat membantu siswa menguasai gagasan abstrak, menumbuhkan semangat belajar, dan menciptakan lingkungan pembelajran yang lebih dinamis. Dalam konteks pembelajran IPS, saya mengamati bahwa media yang menarik amat diperlukann, sebab materi pembelajaran sering melibatkan aspek sosial, budaya, dan geografis yang memerlukan representasi visual. Oleh karna itu media seperti buku *pop up book* memerlukan opsi yang tepat, karena mampu menghadirkan gambar iga dimensi yang nyata, mudah dicerna, dan cocok dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Dengan memperhatikan peran media dalam mendukung pemahaman, motivasi, serta pengalam belajar yang lebih partisipatif, peneliti menyatakan bahwa seleksi dan penerapan media pembelajaran harus menjadi elemen inti

dalam penyusunan rencana pembelajaran, bukan hanya sebagai tambahan. Pendekatan ini kursial untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak semata-mata terpusat pada pengiriman materi, melainkan juga memungkinkan siswa merai pengalaman belajar yang lebih menarik dan bernilai.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Awalnya, media berperan sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai sarana penyedia pengalaman visual bagi siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, serta menyederhanakan dan mengkonkretkan konsep-konsep yang rumit dan abstark agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap dan meningkatkan materi pembelajaran.

1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Media memainkan berbagai peran penting dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pendidikan cenderung bergantung pada kehadiran guru, sehingga media pembelajaran sering kali kurang dimanfaatkan atau hanya berfungsi sebagai alat pendukung sederhana. Pandangan seperti ini menunjukkan bahwa belum ada upaya maksimal untuk memberdayakan media secara penuh dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebaliknya, pembelajaran juga dapat berjalan tanpa kehadiran langsung guru.

Proses belajar bersifat aktif dan konstruktif, dimana individu memperoleh informasi melalui pengalaman langsung. Dalam konteks proses aktif ini, media pembelajaran berperan penting sebagai salah satu sumber pembelajaran bagi siswa. Dengan kata lain, melalui media

tersebut, siswa menerima pesan dan informasi yang kemudian membentuk pengetahuan baru dalam diri mereka.

2. Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran manipulatif dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga perhatian mereka menjadi lebih terpusat dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media tersebut yang mampu membangkitkan antusias dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penggunaan media manipulatif membantu siswa mengilustrasikan konsep-konsep abstrak, sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dengan kontes ini, media pendidikan memiliki kapasitas untuk mengadaptasi penyampaian informasi atau konten pembelajaran melalui berbagai penyesuaian agar selaras dengan tuntutan lingkungan belajar di kelas. Sebagai contoh, melalui media visual seperti slide presentasi atau ilustrasi grafis, pendidik dapat mengubah dimensi, tempo, atau nuansa warna elemen-elemen tertentu untuk menyoroti atau memperdalam pemahaman terhadap aspek-aspek spesifik dari materi tersebut. (Sari et al., 2021)

Penggunaan media manipulatif memberikan guru lebih banyak peluang dan fleksibilitas dalam menjalankan proses pembelajaran, sehingga mereka bisa berkreasi dengan cara yang lebih hidup dan adaptif. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan untuk media ini tidak selalu harus mahal, sebaiknya bisa sangat terjangkau karena dapat dibuat dari barang-barang bekas atau tidak terpakai. (Amir & Si, n.d.)

Media pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan dalam konteks pendidikan. Di bawah ini disajikan beberapa manfaat dari penerapan media tersebut. (Agustina, 2019, hlm 11).

1. Membantu pemahaman : Alat pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk menggenggam konsep dengan cara yang lebih visual dan nyata.
2. Membantu mengingat informasi : Elemen visual seperti gambar dan video membantu siswa mempertahankan informasi dalam jangkauan waktu yang lebih panjang.
3. Membuat siswa lebih ikut serta : media yang menarik dan interaktif bisa membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.
4. Membuat siswa lebih tertarik belajar : media yang menarik bisa membuat siswa lebih semangat untuk belajar.

Peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih jelas dan mendalam. Melalui penggunaan media, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Penggunaan media juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif.

Menurut Pangarra dkk, media pembelajaran merujuk pada berbagai perangkat yang dimanfaatkan oleh pengajar sebagai sarana untuk menyampaikan konten pendidikan kepada peserta didik secara akurat dan

efisien. Berikut adalah ringkasan beberapa peran utama media pembelajaran, yang lebih lancar dan mudah dipahami.

1. Memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

Media visual, seperti gambar, video, atau alat peraga, berperan penting dalam menyederhanakan konsep-konsep yang rumit. Melalui elemen-elemen ini, siswa dapat mengamati contoh-contoh praktis secara langsung, sehingga mereka lebih cepat menyerap dan memahami penjelasan dari guru.

2. Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Pemanfaatan media pendidikan berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Sebagai contoh, melalui tayangan video singkat, gambar-gambar ilustratif, atau aktivitas permainan edukatif siswa dapat merasa lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Memberikan pengalaman belajar yang nyata

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menggambarkan objek atau proses yang sulit diamati secara langsung dalam ruang kelas, seperti fenomena alam, lokasi bersejarah, atau praktik budaya daerah. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih mendekati realitas sehari-hari.

Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelaskan penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat memfasilitasi serta meningkatkan proses dan hasil belajar secara keseluruhan. Penggunaan

media ini juga membuat proses pembelajaran lebih menarik. (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan teori Kemp dan Deyton, media pembelajaran memakai tiga peran utama, yang dapat diterapkan baik untuk individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai hal tersebut, disampaikan dengan bahasa yang lebih santai dan mudah diikuti:

1. Sebagai Pemicu Minat dan Tindakan

Media dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa melalui pendekatan yang menghibur, seperti pertunjukan drama atau elemen visual yang menawan. Tujuan utamanya adalah membangkitkan rasa keingintahuan dan mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

2. Sebagai Penyaji Informasi

Media juga berfungsi penting dalam menyampaikan informasi kepada siswa, baik sebagai pengenalan pelajaran, ringkasan materi, atau data pendukung. Bentuk penyampaiannya bisa sangat bervariasi dari presentasi standar, drama, hingga program hiburan yang krusial adalah agar informasinya mudah dipahami.

3. Sebagai Alat Pencapai Tujuan Pembelajaran

Media idealnya dikembangkan untuk secara efektif mendukung proses pembelajaran, baik dari segi kognitif maupun melalui kegiatan praktis. Hal ini berarti siswa harus didorong untuk beradaptasi aktif, bukan sekedar sebagai penerima pasif. Untuk

memastikan keberhasilan pembelajaran, media harus disusun dengan pendekatan sistematis yang mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogi. Lebih lanjut, media tersebut juga perlu dirancang agar menarik dan mampu menghasilkan pengalaman belajar yang berarti, sekaligus disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. (Islam et al., 2023).

Berdasarkan pandangan Fadilah dkk, keuntungan praktis yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar meliputi hal-hal berikut :

1. Media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga memfasilitasi serta meningkatkan efektivitas proses dan capaian pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat memperkuat dan memfokuskan perhatian siswa, yang pada gilirannya mendorong motivasi belajar, interaksi yang lebih intens antara siswa dengan lingkungannya, serta peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat pribadi mereka.
3. Media pembelajaran mampu mengatasi batasan-batasan indra, ruang, dan waktu :
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung di ruang kelas dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil dan tidak terlihat oleh indra dapat disajikan melalui mikroskop, film, slide, atau gambar.

- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau hanya sekali dalam puluhan tahun dapat diperlihatkan lewat rekaman video, film, foto, slide, selain secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang sangat kompleks, seperti peredaran darah, dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang berpotensi membahayakan dapat disimulasikan menggunakan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam, seperti letusan gunung berapi atau proses yang memakan waktu lama seperti kepompong menjadi kupu-kupu, dapat disajikan dengan teknik rekaman seperti time-lapse untuk file video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran mampu menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman langsung terkait berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka, sekaligus memfasilitasi interaksi tatap muka dengan pendidikan, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Hal ini dapat diwujudkan, misalnya, melalui kegiatan kunjungan wisata, kunjungan wisata, kunjungan ke museum atau ke kebun binatang. (Fadilah et al., 2023).

Rowntee menguraikan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan, dengan fungsi-fungsi utamanya meliputi :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Memperkuat materi yang telah dipelajari.
3. Menyediakan stimulus yang mendukung pembelajaran.

4. Mengaktifkan respon aktif dari siswa.
5. Memberikan umpan balik secara cepat.
6. Memfasilitasi latihan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.
(Daniyati Ani et al., 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting bagi peserta didik :

1. Media membantu memudahkan pemahaman konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan memilih alat yang paling sesuai dengan karakteristik materi ajar.
2. Media menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan berbeda, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar yang beragam dan berbeda, sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk terlibat aktif.
3. Media mendorong perkembangan sikap dan keterampilan teknologi, membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengoperasikan berbagai jenis media.
4. Media menciptakan situasi pembelajaran yang berkesan dan sulit dilupakan, sehingga pengetahuan lebih mudah melekat.
5. Media memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan selama proses belajar. (Rahmalia Siti Maulida & Sabila Neng Diva, 2024)

2.1.1.3 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Viora et al., 2021), media pembelajaran dapat diklasifikasikan melalui berbagai perspektif. Media pembelajaran umumnya dikelompokkan kedalam empat kategori, sebagai berikut :

1. Media Visual

Secara umum, elemen-elemen dasar yang membentuk media visual meliputi garis, bentuk, warna, serta tekstur. Media visual terbagi menjadi dua bagian antara lain :

2. Media visual non proyeksi

Mencakup objek-objek nyata yang dapat diamati, didengar, atau dialami langsung oleh peserta didik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang Interaktif.

3. Media visual proyeksi

Media ini berfokus pada objek atau ilustrasi pada layar atau monitor dengan dimensi yang di perbesar melebihi ukuran aslinya.

a. Media Audio

Merupakan bentuk media yang erat kaitanya dengan indera pendengaran. Dalam paraktiknya, media ini sering dimanfaatkan oleh parah pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar. Melalui media ini, pesan verbal seperti ucapan lisan serta pesan nonverbal, termasuk berbagai bunyi dan ekspresi vokal, dapat dikomunikasikan secara efektif.

b. Media Audio-Visual

Media tersebut mampu mengintegrasikan elemen visual, seperti gambar dengan elemen audio, yaitu suara, secara serentak ketika menyampaikan pesan atau informasi.

c. Multimedia

Istilah “multimedia” berasal dari penggabungan dua kata, yakni “multi” yang bermakna banyak, serta “media” yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Multimedia didefinisikan sebagai kombinasi berbagai elemen, seperti teks, seni grafis, suara, animasi, dan video, yang disampaikan kepada pengguna melalui perangkat keras komputer.

Selain jenis-jenis media pembelajaran di atas, ada pula beberapa jenis media visual lainnya di antaranya sebagai berikut :

a. Media Grafis

Berperan dalam menyampaikan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi utamanya mencakup menarik perhatian, memperjelas penyajian materi pembelajaran, serta mengilustrasikan fakta atau konsep yang cenderung mudah terlupakan jika hanya dijelaskan secara verbal. Contohnya meliputi gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram dan berbagai bentuk lainnya.

b. Media Cetak

Merujuk pada bahan pembelajaran yang disajikan dalam format tercetak. Jenis media ini termasuk dalam kategori yang paling lama dan paling banyak dimanfaatkan dalam proses pendidikan, berkat kemudahan penggunaannya serta ketersediaannya di berbagai tempat. Contohnya mencakup buku teks, modul, majalah, dan bahan serupa lainnya.

c. Media Visual Tiga Dimensi

Media tersebut merupakan jenis yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi atau tebal. Contohnya globe, model anatomi manusia, dan objek tiga dimensi lainnya.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS adalah media *pop up book*. Media ini termasuk kedalam media visual yang menyajikan gambar timbul sehingga materi terlihat lebih nyata.

Pop up book dapat di bedakan menjadi beberapa jenis, yaitu :

a. *Pop Up Book* Sederhana

Pop up book sederhana menampilkan gambar timbul dengan mekanisme lipatan yang mudah. Media ini digunakan untuk memperkenalkan materi dasar agar peserta didik dapat memahami konsep secara bertahap.

b. *Pop Up Book* Interaktif

Memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media, seperti membuka lipatan atau menggerakkan bagian tertentu. Jenis ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. *Pop Up Book* Tiga Dimensi

Menampilkan objek dengan bentuk yang nyata. Media ini sesuai digunakan untuk mengenalkan kebudayaan daerah di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan kehidupan masyarakat daerah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian bisa menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses

pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga didukung oleh alat bantu yang membuat materi lebih jelas.

2.1.2 Media Pop Up Book

2.1.2.1 Pengertian Media Pop UP Book

Pop up book merupakan jenis buku cerita bergambar yang memiliki ciri khas tersendiri, sehingga berbeda dari buku biasa. Buku ini dirancang untuk menghasilkan efek timbul saat setiap halamannya dibuka, yang mampu menarik perhatian siswa dan membangkitkan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Dalam media *pop up book*, konten dapat berupa cerita, pengenalan huruf abjad, atau materi lainnya.

Menurut (Ailsa et al., n.d.) secara umum, *pop up book* merupakan buku bergambar yang dilengkapi dengan lipatan khusus, sehingga menghasilkan efek tiga dimensi dan gerakan saat halamnya dibuka.

Di sisi lain menurut (Katolik & Thomas, 2024), buku *pop up book* merupakan media cetak yang memuat gambar atau kertas tiga dimensi, yang menyediakan elemen interaktif saat dibuka, sehingga menciptakan ilusi bahwa suatu objek muncul dari dalam buku.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* merupakan alat pembelajaran yang mengintegrasikan elemen tiga dimensi dan gerakan saat halamannya dibuka, disertai dengan ilustrasi yang menarik dan dapat berdiri tegak. Media ini memiliki daya tarik khusus bagi para peserta didik, karena mampu menghadirkan visualisasi melalui bentuk-bentuk yang diciptakan melalui teknik lipatan,

pergerakan, dan muncul, sehingga menciptakan unsur kejutan dan kekaguman setiap kali halaman di buka.

2.1.2.2 Manfaat *Pop Up Book*

Menurut (Katolik & Thomas, 2024) media *pop up book* menawarkan berbagai keuntungan dalam pendidikan anak-anak. Di antaranya :

1. Media ini membantu anak belajar menghargai buku dan menanganinya dengan lebih hati-hati.
2. Media ini mempererat ikatan antara anak dan orang tua melalui aktivitas bersama.
3. *Pop up book* juga mendorong perkembangan kreativitas anak, sekaligus merangsang imajinasi mereka.
4. Media ini memperluas pengetahuan anak dengan menyediakan representasi visual bentuk benda, yang memfasilitasi pengenalan objek secara lebih afektif.

Dengan demikian penggunaan media *pop up book* dapat membantu peserta didik lebih giat lagi dalam proses pembelajaran belangsung.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

Menurut (Julianti et al., 2024), media *pop up book* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan

Media *pop up book* tergolong media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan konkret. Tampilan gambar tiga dimensi yang dihasilkan dapat membantu peserta didik memahami materi kebudayaan daerah dengan lebih mudah. Hal ini disebabkan karena

peserta didik dapat melihat bentuk, gambar, dan ilustrasi yang mendekati kondisi nyata.

b. Kekurangan

Media *pop up book* memerlukan keterampilan dan ketelitian dalam proses pembuatannya. Guru harus memiliki kemampuan dalam menyusun desain, gambar, serta teknik lipatan agar dapat digunakan dengan baik. Proses pengembangan media ini juga membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan media pembelajaran cetak lainnya.

Dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, *pop up book* memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut penjelasannya :

a. Kelebihan

Media *pop up book* memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena penyajian materi dibuat lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Kekurangan

Media *pop up book* memiliki keterbatasan dari segi ketahanan karena mudah rusak apabila sering digunakan. Oleh karena itu penggunaan media ini perlu disertai dengan pengawasan dan pengarahan dari guru agar peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan kelemahan dalam pengembangan media *pop up book* sebagai sarana pembelajaran terkait pada proses pembuatannya yang

membutuhkan waktu, ketelitian, dan keterampilan khusus. Media ini memerlukan perencanaan desain yang matang agar unsur visual tiga dimensi, lipatan, dan mekanisme gerak dapat berfungsi dengan baik. Apabila perancangannya kurang tepat, *pop up book* beresiko mudah rusak dan kurang efektif digunakan dalam jangka waktu lama. Selain itu biaya pembuatan *pop up bok* cenderung lebih tinggi dibandingkan media cetak biasa karena membutuhkan bahan dan teknik khusus.

Sedangkan menurut (Katolik & Thomas, 2024), media *pop up book* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, di antaranya sebagai berikut :

1. *Pop up book* mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan konkret melalui tampilan tiga dimensi, sehingga mambantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak.
2. Media *pop up book* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif dibandingkan buku teks konvensional.
3. Media *pop up book* membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran karena mengombinasikan unsur visual, teks, dan gerak secara bersamaan.
4. Media *pop up book* mendukung pembelajaran kontekstual karena isi materi dapat disesuaikan dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Adapun beberapa kekurangan dari penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran :

1. Media *pop up book* memerlukan waktu dan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya, sehingga guru harus melakukan persiapan yang lebih matang sebelum digunakan dalam pembelajaran.
2. Biaya pembuatan *pop up book* lebih mahal dibandingkan media cetak biasa karena menggunakan bahan khusus.
3. Dari segi ketahanan, *pop up book* mudah rusak jika sering digunakan, terutama oleh siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap belajar menggunakan media pembelajaran dengan baik.

2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut (Dwi, 2024), ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam kurikulum sekolah, atau satuan pendidikan, secara esensial merupakan mata pelajaran yang wajib di ajarkan, seperti yang tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Pasal 37 undang-undang tersebut menyatakan bahwa kurikulum untuk pendidikan dasar dan menengah atas mencakup ilmu pengetahuan sosial sebagai komponen wajib.

Menurut (Sudarsono, n.d.), IPS dapat dipandang sebagai wujud dari pendekatan interdisipliner dalam ilmu sosial. Bidang ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk sosiologi, antropologi, studi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, serta ekologi manusia. Integrasi tersebut dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, dengan materi dan sasaran yang sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dikuasai oleh siswa.

Menurut (Sudarsono, n.d.), ilmu pengetahuan sosial adalah kajian terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang disusun secara sederhana untuk

keperluan pendidikan di sekolah. Kajian ini bertujuan agar siswa dapat menyerap nilai-nilai positif sebagai anggota masyarakat dan warga negara, sehingga mereka berkembang menjadi individu yang bertanggung jawab. Hal ini didasarkan untuk menghadapi tantangan masa depan, mengingat aktivitas manusia selalu dapat dianalisis melalui dimensi waktu, yakni masa lalu, masa kini, dan masa depan.

2.1.4 Kebudayaan Daerah Di Indonesia

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengembangan media *pop up book* berbasis kebudayaan daerah Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV sekolah dasar. Media *pop up book* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dirancang dengan tampilan tiga dimensi sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media *pop up book* kebudayaan daerah bertujuan untuk menyajikan materi IPS secara lebih konkret dan kontekstual. Melalui media ini, siswa dapat mengenal beragam kebudayaan daerah di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, serta adat istiadat daerah secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep kebudayaan sebagai bagian dari identitas bangsa.

Selain itu, penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran IPS juga berperan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini memungkinkan minat belajar peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui gambar dan bentuk tiga dimensi yang dapat dibuka dan diamati secara langsung. Hal tersebut dapat

membantu mengurangi kejenuhan siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan utama pengembangan media *pop up book* kebudayaan daerah adalah untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran IPS, khususnya dalam menanamkan pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia sejak dini. Dengan mengenal kebudayaan daerah melalui media yang menarik, siswa diharapkan memiliki sikap menghargai perbedaan, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa, serta meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran IPS yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media *pop up book* kebudayaan daerah menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik. (Putu Yustika Rini, 2023).

a. Pengertian Kebudayaan Daerah

Kata “kebudayaan” berasal dari istilah Sanskerta “*buddhayah*”, yang bermakna bentuk jamak dari unsur-unsur *budhi* dan *dhaya*, yakni akal budi. Konsep tersebut kemudian diadopsi oleh Ki Hajar Dewantara untuk merumuskan gagasan kebudayaan autentik Indonesia, dan pandangan ini telah menjadi landasan bagi para ahli dalam bidang kebudayaan serta pendidikan. (Penelitian & Jppi, 2024).

Menurut (Wulandari, 2024), kebudayaan merujuk pada keseluruhan sistem ide, emosi, serta hasil cipta manusia dalam interaksi sosial, yang

diperoleh melalui proses pembelajaran dengan demikian, sebagian besar aktivitas manusia dapat dikategorikan sebagai bagian dari kebudayaan. Lebih lanjut, kebudayaan tidak semata-mata terdiri dari ekspresi estetika seperti tari dan musik, melainkan juga meliputi esensi serta khazanah intelektual suatu masyarakat.

Menurut (Sugianto, 2023), menggambarkan kebudayaan sebagai sebuah sistem simbol yang sarat makna, yang berfungsi sebagai panduan bagi kehidupan kelompok masyarakat. Di tengah masyarakat multikultural seperti Indonesia, sistem simbol ini menunjukkan keragaman yang kaya, sehingga membentuk identitas kolektif yang beragam. Negara ini dengan lebih dari 300 suku bangsa dan lebih dari 700 bahasa daerah, merupakan ilustrasi nyata dari keberagaman tersebut. Namun, keberagaman ini juga menimbulkan tantangan khusus, khususnya dalam mempertahankan harmoni sosial serta menjaga kelestarian budaya yang semakin terancam oleh arus globalisasi dan modernisasi.

b. Suku dan Budaya

Adapun beberapa suku dan budaya yang ada di Indonesia sebagai berikut :

1. Suku Jawa

Suku Jawa merupakan kelompok etnis yang jumlahnya paling besar di Indonesia dan mayoritasnya bermukim di wilayah Jawa Tengah, daerah istimewa Yogyakarta, serta Jawa Timur. Masyarakat Jawa memiliki ciri khas yang tampak pada penggunaan bahasa daerah, pola kehidupan sosial, serta adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam

interaksi sosial, masyarakat jawa menjunjung tinggi nilai kosopanan, keharmonisan, dan sikap menghormati orang yang lebih tua sebagai bagian dari tatan kehidupan bermasyarakat.

Pakaian adat suku jawa merupakan simbol identitas budaya yang mencerminkan kesederhanaan dan keanggunan. Busana tradisional pria umumnya terdiri atas beskap, jarik batik, dan blangkon, sedangkan perempuan mengenakan kebaya yang di padukan dengan kain batik, selain pakain, makanan, dan tarian, budaya jawa juga tercermin dalam bahasa jawa yang memiliki tingkatan tutur, kesnian tradisioanal seperti wayang kulit dan gamelan, serta sebagai upacara adat, seperti sekaten dan slamatan. Keseluruhan unsur budaya tersebut menunjukkan kekayaan nilai dan tradisi yang hingga kini masih dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat jawa. (Kesuma et al., 2024)

Adapun ciri-ciri dan karakteristik budaya dari suku jawa adalah :

- a. Masyarakat jawa menjunjung tinggi sopan santun dalam berbicara dan bertindak.
- b. Kehidupan sosial mengutamakan kerukunan dan menghindari konflik.
- c. Bahasa jawa memiliki tingkatan yang digunakan sesuai situasi dan lawan bicara.
- d. Tradisi dan adat istiadat masih dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Kebudayaan jawa mengajarkan kesederhanaan, kesabaran, dan saling menghormati.

2. Suku Batak

Suku batak merupakan salah satu kelompok etnis terbesar di Indonesia yang berasal dari wilayah Sumatera Utara. Suku batak terdiri atas beberapa subkelompok, seperti batak toba, karo, simalungun, pakpak, angkola, dan mandailing, yang masing-masing memiliki ciri budaya dan bahasa daerah yang berbeda. Meskipun demikian, seluruh subkelompok tersebut memiliki kesamaan nilai dalam kehidupan sosial, terutama dalam menjunjung tinggi hubungan kekerabatan, adat istiadat, serta penghormatan terhadap leluhur.

Adapun pakaian tradisional adat batak memiliki ciri khas berupa penggunaan kain ulos sebagai simbol kehangatan, persaudaraan, dan restu. Pada laki-laki, pakaian adat biasanya terdiri atas baju adat yang dipadukan dengan ulos yang diselempangkan di bahu atau kepala. Sementara itu, perempuan mengenakan kebaya atau busana adat yang dipadukan dengan kain ulos. Pakaian adat batak umumnya digunakan pada acara upacara adat, pernikahan, dan acara adat lainnya.

Selain pakaian, makanan, dan tarian, budaya batak juga tercermin dalam bahasa daerah, musik tradisional gondang, rumah adat bolon, serta berbagai upacara adat yang masih dilestarikan hingga saat ini. Keseluruhan unsur tersebut menunjukkan kekayaan budaya batak yang memiliki nilai historis dan sosial yang kuat dalam kehidupan masyarakat. (Trismayangsari et al., 2023).

Berikut adapun ciri-ciri dan karakteristik kebudayaan suku batak di antaranya :

- a. Masyarakat batak menjunjung tinggi sistem kekerabatan yang disebut marga.
 - b. Hubungan keluarga diatur dalam sistem Dalihan Na Tolu.
 - c. Suku batak dikenal berani, tegas, dan terbuka dalam menyampaikan pendapat.
 - d. Adat istiadat sangat dihormati, terutama dalam acara pernikahan dan kematian.
 - e. Budaya batak memiliki seni khas seperti ulos dan musik tradisional.
3. Suku Sunda

Suku sunda merupakan salah satu kelompok etnis di Indonesia yang sebagian besar mendiami wilayah Jawa Barat dan sebagian Banten. Identitas suku sunda terbentuk dari penggunaan bahasa sunda, adat istiadat, serta nilai-nilai sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam kehidupan bermasyarakat, masyarakat sunda dikenal memiliki sikap ramah, santun, dan menjunjung tinggi keharmonisan dalam hubungan sosial.

Selain pakaian, makanan, dan tarian, budaya sunda juga tercermin dalam penggunaan bahasa sunda dengan tingkatan tutur, kesenian tradisional seperti angklung dan kecapi suling, rumah adat sunda, serta berbagai ucapan adat yang masih dilestarikan hingga saat ini. Keseluruhan unsur tersebut menunjukkan kekayaan budaya sunda yang memiliki nilai sosial dan kearifan lokal yang kuat. (Triwibisono & Aurachman, 2021).

Adapun beberapa ciri-ciri dan karakteristik suku karo sebagai berikut :

- a. Masyarakat sunda dikenal ramah, sopan, dan menjunjung sikap saling menghormati.
- b. Kehidupan sosial mengutamakan kerukunan dan kebersamaan.
- c. Bahasa sunda memiliki tingkatan tutur untuk menunjukkan kesopanan.
- d. Adat dan tradisi masih dijaga, seperti upacara adat dan kesenian daerah.
- e. Budaya sunda menekankan kesederhanan, kelembutan, dan kehormatan hidup.

4. Suku Minangkabau

Suku minang kabau merupakan salah satu kelompok etnis di indonesia yang berasal dari wilayah sumatra barat. Masyarakat minangkabau dikenal memiliki sistem sosial yang khas, yaitu sistem kekerabatan matrilineal, di mana garis keturunan ditarik dari pihak ibu. Identitas suku minangkabau terbentuk melalui penggunaan bahasa minangkabau, adat istiadat, serta nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan masih dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya minangkabau tidak hanya tercermin dalam pakaian adat, makan khas, dan taria tradisioanal, tetapi juga tampak pada rumah adat rumah gadang, kesenian tradisional seperti seluang dan randai, serta tradisi merantau yang menjadi ciri khas masyarakatnya. Keseluruhan

unsur budaya tersebut menunjukkan kekayaan nilai sosial dan budaya minangkabau yang hingga kini tetap dijaga dan dilestarikan. (Sugianto, 2023).

Ada beberapa ciri-ciri dan karakteristik suku minangkabau sebagai berikut :

- a. Masyarakat minangkabau menganut sistem kekerabatan *matrilineal* (garis keturunan dari ibu).
- b. Adat istiadat sangat kuat dan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tradisi musyawarah digunakan dalam pengambilan keputusan.
- d. Budaya minangkabau menjunjung nilai agama dengan prinsip *adat besandi syak, syak baandi kitabullah*.
- e. Masyarakat minangkabau dikenal mandiri dan gemar merantau.

5. Suku Dayak

Suku dayak merupakan salah satu kelompok etnis asli Indonesia yang mendiami wilayah Kalimantan. Masyarakat Dayak terdiri atas berbagai subkelompok yang memiliki perbedaan bahasa dan adat istiadat, namun tetap memiliki kesamaan dalam nilai budaya dan cara hidup. Identitas suku Dayak terbentuk melalui sistem kepercayaan, adat istiadat, serta hubungan yang erat dengan alam sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Budaya Dayak tercermin dalam rumah batang, kesenian tradisional berupa tari-tarian dan musik daerah, serta berbagai upacara adat yang berkaitan dengan siklus kehidupan. Selain itu, masyarakat Dayak dikenal menjaga nilai kebersamaan, gotong royong, dan penghormatan terhadap

leluhur, yang hingga kini masih dilestarikan sebagai bahan dari warisan budaya. (Fenomenologi et al., n.d.).

Ada beberapa ciri-ciri dan karakteristik kebudayaan suku dayang antara lain adalah :

- a. Masyarakat dayak hidup dekat dengan alam dan menjaga kelestariannya.
- b. Kehidupan sosial didasarkan pada kebersamaan dan gotong royong.
- c. Adat istiadat dan hukum adat masih sangat dihormati.
- d. Suku dayak memiliki seni dan tradisi khas, seperti tarian adat dan ukiran.
- e. Kepercayaan dan ritual tradisional menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat sayak.

6. Suku Bugis

Menurt (Fatmawati & Kurnia, 2024), kebudayaan masyarakat bigis menunjukkan kompleksitas yang mendalam dalam konteks sosial indonesia. Sebagai anggota kelompok *deutero* suku ini tiba di wilayah nusantara setelah gelombang migrasi awal dari benua asia, terutama di yunnan. Istilah “bugis” berasal dari kata “ to ugi” yang mengacu pada identitas orang bugis itu sendiri. Budaya bugis tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti rumah adat panggung, pakaian adat, seni sastra *la galigo*, serta taradisi pelayaran dan perantauan yang menunjukkan semangat keberanian dan kemandirian. Keseluruhan unsur tersebut menggambarkan kekayaan budaya bugis yang hingga kini masih dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat.

Adapun beberapa ciri-ciri dan karakteristik kebudayaan suku bugis adalah :

- a. Masyarakat bugis menjunjung tinggi nilai siri' (harga diri dan kehormatan).
- b. Kehidupan sosial diatur oleh adat dan norma yang kuat.
- c. Suku bugis dikenal berani, tegas, dan bertanggung jawab.
- d. Musyawarah dan kesetiaan pada janji sangat dihargai dalam kehidupan masyarakat bugis.

7. Suku Bali

Menurut (Palar & Hewat, 2024), suku bali merupakan salah satu kelompok etnis di indonesia yang berasal dari provinsi bali. Masyarakat bali memiliki identitas budaya yang kuat, yang terbentuk melalui sistem kepercayaan, adat istiadat, dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Kehidupan masyarakat bali sangat dipengaruhi oleh ajaran hindu, yang tercermin dalam pelaksanaan upacara adat dan ritual keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Budaya bali juga tampak dalam berbagai unsur kebudayaan, seperti pakaian adat, seni tari dan musik tradisionl, arsitektur rumah adat, serta tradisi upacara keagamaan yang masih dilaksanakan hingga saat ini. Keseluruhan unsur tersebut menunjukkan kekayaan nilai budaya bali yang terus dijaga dan dilestarikan oleh masyarakatnya.

Adapun ciri-ciri dan karakteristik kebudayaan suku bali adalah :

- a. Kehidupan masyarakat bali sangat dekat dengan ajaran agama hindu.
- b. Upacara adat dan keagamaan dilakukan secara rutin dan teratur.

- c. Masyarakat bali menjunjung tinggi kebersamaan dan gotong royong.
- d. Seni dan budaya berkembang kuat, seperti tari, musik, dan ukiran.
- e. Tradisi adat dijaga melalui aturan desa adat dalam kehidupan sehari-hari.

8. Suku Ambon

Menurut (Salhuteru et al., 2025), kota ambon menonjol sebagai wilayah di indonesia yang memiliki kekayaan luar biasa dalam hal keberagaman budaya, etnis, dan agama. Masyarakat setempat terbentuk dari berbagai kelompok etnis, ermasuk suku ambon, kei, seram, bugis, serta kelompok lainnya, yang menganut beragam keyakinan seperti islam, kristen protestan, katolik, dan tradisi kepercayaan lokal. Keragaman ini berfungsi sebagai aset budaya yang memperkaya dinamika sosial komunitas. Tradisi seperti pela gandong, yang menekankan prinsip persudaraan dan soladaritas antar kelompok, merupakan ilustrasi konkret tentang bagaimana perbedaan dapat diintegrasikan secara harmonis.

Selain itu, suku ambon juga dikenal dengan kekayaan seni dan budayanya, seperti musik tradisional, tarian daerah, dan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Dengan demikian,, kebudayaan suku ambon tidak hanya mencerminkan identitas daerah maluku, tetapi juga mengandung nilai-nilai lokal yang berperan penting dalam membentuk karakteristik dan kehidupan sosial masyarakat.

Adapun ciri-ciri dan karakteristik budaya suku ambon adalah :

- a. Masyarakat ambon religius dan nilai-nilai agama dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Seni dan budaya, seperti musik, tari, dan lagu daerah, berkembang kuat.
- c. Adat istiadat dan tradisi masih dihormati, terutama dalam pernikahan dan upacara adat.
- d. Kehidupan sosial mengutamakan kebersamaan dan toleransi antarwarga.

9. Suku Asmat

Menurut (Jalo & Widodo, 2024), kata “asmat” memiliki dua interpretasi etimologis, yaitu “asmat ow” yang berarti “kami manusia sejati” dan “as-asmat” yang bermakna “kami manusia pohon” dari segi administratif, asmat kini merupakan salah satu kabupaten dari provinsi papua, terletak di bagian barat daya pulau papua secara keseluruhan, atau di bagian selatan papua barat yang masuk wilayah republik indonesia. Di wilayah selatan papua, masyarakat asmat terbesar di sepanjang pantai serta daerah pedalaman yang berdekatan dengan rawa-rawa dan sunagai.

Asmat merujuk pada salah satu suku di papua sekaligus nama kabupaten yang resmi dibentuk pada tahun 2002. Suku asmat dikenal luas di dunia dan indonesia berkat karya budaya materinya, khususnya seni ukir patung yang memiliki nilai estetika dan budaya tinggi, serta berfungsi sebagai simbol-simbol dalam kehidupan religius mereka.

Dalam kehidupan sosial, suku asmat memiliki sistem kekerabatan yang kuat dan mengutamakan gotong royong. Mereka juga menerapkan nilai-nilai soladaritas, saling menghormati, serta menjaga keseimbangan alam sebagai bagian dari tradisi dan kepercayaan leluhur. Demham demikian, budaya suku asmat mencerminkan identitas lokal sekaligus mengajarkan nilai-nilai sosial dan spiritual yang penting bagi kelangsungan komunitas mereka.

Adapun beberapa ciri-ciri dan karakteristik budaya suku asmat antara lain sebagai berikut :

- a. Masyarakat asmat hidup di sekitar hutan dan sungai, bergantung pada alam untuk lebutuhan sehari-hari.
- b. Kehidupan sosial menekankan kebersamaan dan gotong royong.
- c. Adat dan tradisi leluhur sangat dihormati, terutama dalam ritual kemarian dan upacara adat.
- d. Suku asmat terkenal dengan seni ukir kayu yang kaya simbol dan makna.
- e. Nilai spiritual dan kepercayaan tradisional menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ciri-ciri Kebudayaan Daerah

1. Kebudayaan Daerah Sebagai Representasi Identitas dan Nilai-nilai Lokal

Kebudayaan daerah dapat dipahami sebagai wujud identitas bersama suatu kelompok masyarakat yang terbentuk melalui perjalanan sejarah, kondisi lingkungan, serta pola interaksi sosial yang

berlangsung secara berkelanjutan. Identitas tersebut tampak dalam beragam unsur budaya, antara lain bahasa daerah, adat istiadat, sistem kepercayaan, kesenian, mata pencaharian, dan pola kehidupan sosial yang berkembang di masyarakat.

Selain menunjukkan identitas, kebudayaan daerah juga mendukung nilai-nilai lokal yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai seperti gotong royong, kebersamaan, musyawarah, sikap saling menghormati, dan kepedulian terhadap lingkungan tercermin dalam praktik budaya sehari-hari. Nilai ini membantu menjaga hubungan sosial yang harmonis di dalam masyarakat. (Sadri et al., 2025).

2. Keberagaman Bahasa dan Ekspresi Linguistik

Menurut (Setiyani, n.d.), menunjukkan adanya perbedaan cara masyarakat dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh latar belakang budaya, sosial, dan lingkungan penuturnya. Melalui bahasa, individu dapat menyampaikan gagasan, perasaan, serta identitas kelompoknya. Oleh karena itu, keberagaman bahasa mencerminkan kekayaan budaya dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat.

3. Unsur Kebudayaan Fisik Yang Khusus

Menurut (Nasional, n.d.), unsur kebudayaan fisik yang khusus merupakan hasil karya manusia yang berbentuk nyata dan dapat diamati secara langsung. Unsur ini lahir dari kebutuhan hidup, lingkungan alam, serta nilai budaya yang berkembang dalam suatu masyarakat tertentu.

Oleh karena itu, bentuk dan fungsi kebudayaan fisik dapat berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya.

Contoh unsur kebudayaan fisik yang khusus meliputi rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, serta karya seni daerah. Setiap unsur tersebut memiliki ciri khas yang mencerminkan identitas budaya masyarakat pendukungnya. Selain berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan, kebudayaan fisik juga berperan sebagai simbol nilai, norma, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun.

4. Ritual, Upacara, dan Sistem Kepercayaan Lokal

Menurut (Oktami et al., 2023), ritual dan upacara merupakan kegiatan simbolik yang dilakukan masyarakat berdasarkan nilai dan kepercayaan tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga hubungan antara manusia, lingkungan, dan kekuatan spiritual yang diyakini.

Upacara biasanya dilaksanakan pada peristiwa penting dalam kehidupan, seperti kelahiran, pernikahan, dan kematian. Selain memiliki makna religius, upacara juga berfungsi memperkuat kebersamaan dan identitas sosial masyarakat.

Sistem kepercayaan menjadi dasar pelaksanaan ritual dan upacara. Sistem ini berisi keyakinan dan nilai yang diwariskan secara turun-temurun serta menjadi pedoman dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

5. Kebudayaan Daerah Sebagai Dasar Pembentukan Karakter dan Pendidikan

Menurut (Sadri et al., 2025), kebudayaan daerah berperan penting dalam pembentukan karakter dan pendidikan. Nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, dan sopan santun yang ada dalam budaya lokal membentuk perilaku individu sejak dini. Nilai-nilai tersebut diperoleh melalui kebiasaan dan kehidupan sosial masyarakat.

Dalam pendidikan, kebudayaan daerah dapat dijadikan sumber belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran membantu menanamkan nilai moral dan memperkuat identitas secara karakter peserta didik. Oleh karena itu, kebudayaan daerah menjadi dasar penting dalam membentuk karakter yang baik melalui pendidikan.

d. Karakteristik kebudayaan daerah

Menurut (Kiring et al., 2025), kebudayaan dapat didefinisikan sebagai pola hidup yang dianut oleh suatu kelompok manusia atau masyarakat, yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Konsep budaya meliputi seluruh produk kreativitas, persen, dan kehendak manusia, mencakup berbagai bentuk karya, ide, serta nilai-nilai yang dihasilkan dalam kehidupan sehari-hari. Budaya yang ada dalam masyarakat dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa unsur pokok, seperti sistem bahasa sebagai bentuk perlambangan vokal. Selain itu, kebudayaan terdiri dari unsur-unsur penting lainnya, termasuk sistem organisasi sosial, sistem pengetahuan, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian, sistem religi, serta kesenian. Semua unsur ini saling terhubung

dan bersama-sama membentuk pola hidup serta identitas khas dari suatu masyarakat.

Kebudayaan daerah di Indonesia menunjukkan ciri khas yang berbeda-beda karena dipengaruhi oleh kondisi alam, perjalanan sejarah, serta struktur sosial masyarakat setempat. Keunikan tersebut tampak pada tradisi, kepercayaan lokal, bahasa, seni budaya, dan tata kehidupan sosial yang berkembang di setiap wilayah. Dalam kehidupan bermasyarakat, kebudayaan daerah berperan sebagai acuan dalam bertindak sekaligus menjadi media untuk mewariskan nilai budaya secara turun-temurun.

2.1.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan (Media et al., 2024), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop UP Book* Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* keberagaman budaya Indonesia yang dikembangkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Media ini dikembangkan sebagai solusi atau keterbatasan media pembelajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan buku teks, sehingga kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media *pop up book* memperoleh penelitian sangat valid dari para ahli. Validasi oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 92,3%, validasi ahli materi sebesar 87%, dan validasi ahli bahasa sebesar 85%, capaian tersebut menunjukkan

bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Jenis penelitian yang di gunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D) dengan mengadaptasikan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 52 pangkalpinang yang berjumlah 29 orang.

Dengan demikian, media pop up book keberagaman budaya indonesia tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif dan praktis diterapkan di kelas. Media ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta membantu siswa memahami materi keberagaman budaya indonesia secara lebih konkret dan menyenangkan.

2) Penelitian yang dilakukan (Aliah et al., 2022), yang berjudul “Media *Pop Up Book* Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Muatan IPS Kelas IV SD” penelitian ini dapat di simpulkan berdasarkan hasil penelitian pengembangannya yang telah dilakukan, media pembelajaran *pop up book* pada subtema keberagaman budaya bangsa muatan IPS kelas IV SD dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penelitian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, serta siswa menunjukkan persentase kelayakan di atas 90%, yang menandakan bahwa media tersebut memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media *pop up book* yang dikembangkan mampu menyajikan materi IPS secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Keterlibatan siswa secara langsung melalui aktivitas membuka, mengamati, dan membaca tampilan tiga dimensi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

Selain itu, penggunaan media *pop up book* berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Tampilan visual yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia, karena mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

3) Penelitian yang dilakukan (Songo & Vol, 2022), yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Materi Keberagaman Budaya Dengan Model ADDIE Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin”, penelitian ini dapat disimpulkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE, yang dilaksanakan hingga tahap pengembangan (development). Data diperoleh melalui angket validasi

yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* pada materi keberagaman budaya kelas IV dinyatakan layak digunakan. Penelitian dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 91% dan kategori sangat layak, sedangkan penelitian dari ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori layak. Dengan demikian, media *pop up book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPS untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

2.2 Kerangka Konseptual

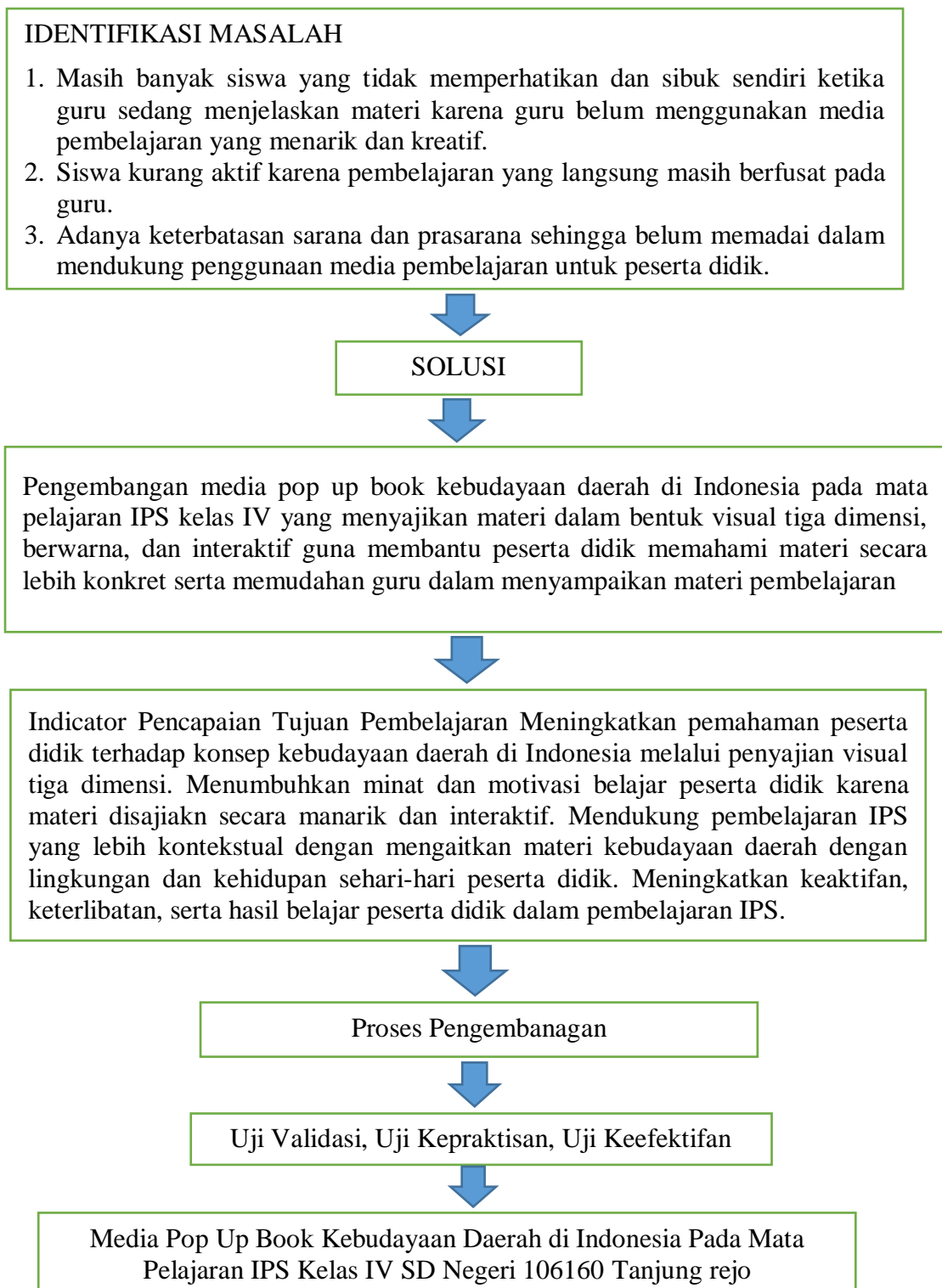
Kerangka konseptual dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekolah, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kelas IV. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya telah tersedia, namun masih bersifat konvensional, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan materi kebudayaan daerah di Indonesia sulit dipahami secara optimal karena disajikan secara abstrak dan kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi peserta didik.

Selain itu, media yang digunakan belum mampu mengintegrasikan unsur visual yang menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep peserta didik terhadap materi kebudayaan daerah mengalami penurunan. Hal ini

berdampak pada rendahnya ketercapaian hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi kebudayaan daerah secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media *pop up book*. Media *pop up bok* memiliki keunggulan dalam menampilkan visual tiga dimensi, warna yang menarik, serta bentuk yang interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi kebudayaan daerah secara lebih nyata.

Melalui penggunaan media *pop up book* kebudayaan daerah di indonesia, diharapkan peserta didik kelas IV dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPS, menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media *pop up book* ini dipandang sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada dan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara keseluruhan di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pop Up Book

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, penelitian mengembangkan media pop up book kebudayaan daerah di indonesia sebagai media pembelajaran

IPS kelas IV. Media ini di rancang untuk menyajikan materi kebudayaan daerah secara visual dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pengunaan media pop up book diharapkan dapat membantu siswa memahami materi kebudayaan daerah dengan mudah, meningkatkan minat belajar, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan *metode Research and development (R&D)*. Menurut (Haryati, n.d.), berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk menciptakan produk spesifik serta mengevaluasi efektivitasnya. Dalam tahap penciptaan produk, analisis kebutuhan dilakukan melalui metode survei atau pendekatan kualitatif. Kemudian, untuk memastikan produk tersebut efektif dan dapat berfungsi secara luas di masyarakat, diperlukan penelitian eksperimen yang secara khusus menguji efektivitasnya.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena urutan kegiatan disusun secara sistematis, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah pada belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut (Model et al., 2025), model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) merupakan kerangka kerja desain pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bersifat berulang. Namun ADDIE diambil dari huruf awal setiap tahapan yang saling berurutan, sehingga membentuk pendekatan yang komprehensif dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran. Model ini banyak digunakan oleh perancang pembelajaran dan pendidik karena mampu membantu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, terstruktur, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Dari keseluruhan tahapan ini hanya dilaksanakan hingga tahap penerapan (*implementasi*) dalam proses pengembangan media *pop up book*.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis ini dirancang untuk mengungkap penyebab potensial dari kesenjangan dalam performa pembelajaran. Dalam rangka menyelesaikan tahap ini, pendidikan diharapkan dapat merumuskan instruksi yang tepat untuk mengatasi kekurangan atau celah, serta mengusulkan pendekatan strategis yang didasarkan pada bukti empiris terkait kemungkinan keberhasilan proses pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

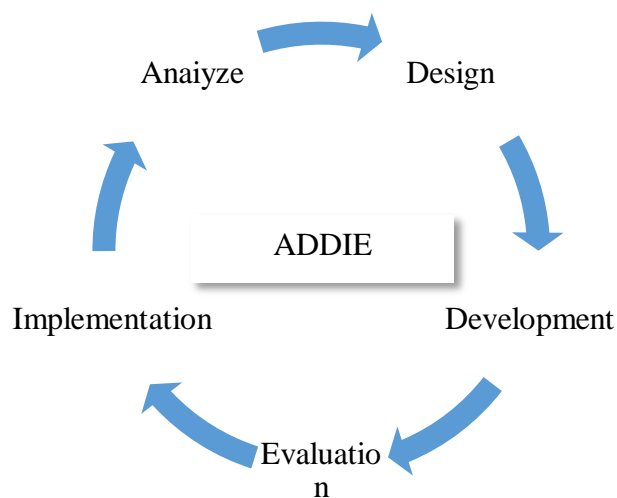
Tahap desain ini bertujuan untuk mengevaluasi kesiapan belajar peserta didik serta metode penelitian yang sesuai. Dalam menyelesaikan tahap ini, pendidik diharapkan dapat merancang seperangkat tujuan spesifik yang dirancang untuk mengatasi batasan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya terkait definisi pengetahuan dan keterampilan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap develop dimaksud untuk menciptakan dan mengonfirmasi validitas sumber pembelajaran yang dipilih. Pendidik wajib mengidentifikasi semua sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun guna menyelesaikan tahap development ini. Selanjutnya, dalam rangka menjelaskan pengajaran yang direncanakan, pendidik harus memilih atau mengembangkan seluruh perangkat yang dibutuhkan, kemudian menilai hasil pembelajaran, serta menyempurnakan tahap-tahap akhir dalam siklus desain pengajaran ADDIE.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini dirancang untuk memungkinkan guru menyiapkan lingkungan pembelajaran dan melibatkan siswa secara efektif dalam proses belajar. Tahap ini mencakup prosedur standar, yakni persiapan bagi guru dan peserta didik. Guru perlu menyesuaikan lingkungan belajar yang sesungguhnya sehingga siswa dapat mulai mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk mengatasi kesenjangan performa mereka dalam pembelajaran. Aktivitas pengembangan dan evaluasi menandai akhir dari fase implementasi sebagian besar model ADDIE memanfaatkan tahap implementasi sebagai transisi menuju evaluasi sumatif serta strategi lain yang mengintegrasikan proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, tahap implementasi juga berfungsi sebagai persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh dalam konteks yang sebenarnya, sehingga produk yang dihasilkan dapat diterapkan secara optimal untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo



Gambar 3.1 Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang berlokasi di Jl. Lembaga No 183 Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara 20371

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian di rencanakan pada bulan

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
	Pengajuan Judul	■						
	ACC Judul	■						
	Penyusunan Proposal	■	■	■				
	Bimbingan Proposal			■				
	Acc Proposal				■			
	Seminar Proposal					■		
	Riset Penelitian Pengelolah Data					■		
	Penyusunan Skripsi						■	
	Acc Skripsi						■	
	Sidang Skripsi							■

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian berperan sebagai sumber data, yang dapat mencakup orang, tempat, atau tanda tertentu. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total peserta sebanyak 20 orang.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan variabel yang menjadi fokus utama penelitian. Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah proses pengembangan media *pop up book* yang digunakan untuk menyampaikan materi kebudayaan daerah di Indonesia.

3.4 Instrumen Penelitian

Validasi oleh ahli merupakan pendekatan yang diterapkan untuk menjamin bahwa instrumen penelitian, seperti kuesioner, angket, atau materi pembelajaran, telah mencapai tingkat validitas yang memadai sebelum digunakan. Proses ini melibatkan evaluasi dari para pakar yang berkompeten di bidang terkait, biasanya melibatkan 2-3 orang ahli, disertai panduan penelitian yang terperinci. Para ahli tersebut kemudian mengevaluasi instrumen dengan mempertimbangkan berbagai dimensi, termasuk relevansi konten, kejelasan bahasa, kecocokan indikator, serta mutu presentasi. Untuk memfasilitasi proses penilaian, umumnya digunakan skala tertentu.

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengukur berbagai fenomena, baik yang bersifat natural maupun sosial. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi produk serta angket. Angket yang dipilih adalah jenis skala likert, yang memungkinkan penelitian mengukur respons responden secara lebih sistematis. Skala ini menawarkan lima opsi jawaban, di mana masing-masing diberi skor berdasarkan derajat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan.

3.4.1 Uji Validitas

3.4.1.1 Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media pada penelitian ini menggunakan angket. Angket tersebut berfungsi untuk menilai tingkat kevalidan media *pop up book* yang telah dikembangkan. Adapun instrumen validasinya kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Lembar Kevalidan

Skor	Kategori Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Desain Media

No	Indikator	Item
1	Desain	1,2,3,4
2	Penggunaan Bahasa	5,6,7
3	Kesesuaian Media	8,9,10

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

3.4.2.2 Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian dan keakuratan konten materi, sehingga dapat ditentukan apakah materi yang disampaikan telah memenuhi standar validitas. Alat ini juga berperan dalam mengumpulkan umpan balik dan rekomendasi dari para validator terkait berbagai aspek materi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berikut adalah kerangka instrumen untuk validasi ahli materi:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Materi

No	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5,6
2	Kebenaran Materi	7,8,9,10

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

3.4.2.3 Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi bahasa berperan dalam mengevaluasi dan memverifikasi keakuratan bahasa yang digunakan selama proses produksi serta pengembangan media poster. Lebih lanjut, instrumen ini juga bertujuan untuk menilai kecocokan bahasa dengan berbagai aspek linguistik, sekaligus mengumpulkan rekomendasi atau umpan balik dari para validator mengenai penerapan bahasa pada media diorama yang telah disusun.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Bahasa

No	Indikator	Item
1	Kejelasan dan kelugasan bahasa	1,2
2	Bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami	3,4,5
3	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	6,7
4	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah bahasa indonesia	8

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

3.4.2 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

3.4.2.1 Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru pada saat pelaksanaan uji coba produk. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media

pembelajaran berupa *pop up book* kebudayaan daerah di indonesia yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Item
1	Kemudahan penggunaan media <i>pop up book</i> dalam pembelajaran	1,2,3
2	Ketertarikan terhadap desain <i>pop up book</i> (warna, ilustrasi, dan bentuk)	4,5,6
3	Kesesuaian dan kejelasan isi materi kebudayaan daerah	7,8,9
4	Tingkat kegunaan media dalam mendukung proses pembelajaran	10,11,12,13

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

3.4.2.2 Angket Respon peserta didik

Angket respon siswa diberikan kepada peserta didik pada saat uji coba produk. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berupa *pop up book* kebudayaan daerah di indonesia berdasarkan respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Item
1	Pembelajaran menggunakan <i>pop up book</i>	1,2,3,4,5
2	Media <i>pop up book</i>	6,7,8,9,10

Sumber : (Febrianti et al., 2021)

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Data Uji Validasi Media

Aspek yang dievaluasi oleh para ahli dirancang menggunakan model skala penilaian. Lembar validasi mencakup skor untuk setiap pernyataan, yang ditentukan berdasarkan pilihan jawaban yang tersedia. Metode analisis data dalam penelitian ini melibatkan perhitungan persentase nilai validasi. Penelitian validitas media *pop up book* tentang materi kebudayaan daerah di Indonesia oleh validator dilakukan dengan skala likert. Setiap item instrumen memiliki tingkatan jawaban yang berkisar dari tidak baik hingga sangat baik. Skor yang diperoleh dari penilaian para ahli dihitung rata-ratanya untuk menentukan tingkatan validitas data hasil tersebut disajikan melalui rumus :

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase

No	Persentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat Valid

Selanjutnya, data tersebut diinterpretasikan melalui pendekatan deskriptif semakin tinggi persentase skor yang diperoleh dari analisis data, semakin unggul prioritas media yang telah dikembangkan. Hal ini memungkinkan penelitian mendalam terhadap

3.5.2 Analisis Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi terhadap media *pop up book* kebudayaan daerah di Indonesia, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan media yang dikembangkan. Pada tahap ini, pendidikan dan peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai instrumen pengumpulan data.

Respon pendidik dinilai menggunakan skala Likert 1 – 5, dengan skor 1 berarti tidak baik dan skor 5 berarti sangat baik. Penelitian ini digunakan untuk menilai tampilan, materi, dan kemudahan penggunaan media.

Respon peserta didik dinilai menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban ya dan tidak. Jawaban ya diberi skor 1, sedangkan tidak diberi skor 0. Skala ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *pop up book*.

Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah kategori yang ada pada tabel berikut :

Tabel 3.9 Analisis Uji Coba Produk

No	Persentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

3.6 Rancangan Produk

3.6.1 Penguji Internal

Dalam penelitian pengembangan (R&D), desain produk memerlukan serangkaian uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkeseimbangan.

Menurut (Program & Pendidikan, 2022), uji internal bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media *pop up book* yang dikembangkan dari aspek desain media dan kesesuaian materi pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Setelah tahap uji materi dilakukan pengujian lanjutan yang berfokus pada aspek desain media pembelajaran. Evaluasi terhadap desain media pembelajaran tersebut dilaksanakan oleh dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Tahap uji kelayakan produk mencakup langkah-langkah berikut :

- a. Penyusunan instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah diterapkan.
- b. Pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain media dan ahli isi/ materi pembelajaran.
- c. Analisis hasil uji kelayakan produk serta melakukan perbaikan sesuai dengan temuan dan saran yang diberikan.
- d. Konsultasi hasil perbaikan kepada ahli desain media dan ahli isi/ materi pembelajaran.

Pada tahap uji kelayakan, peneliti berkolaborasi dengan seorang ahli desain, yang juga merupakan dosen di PGSD FKIP UMSU, serta memiliki keahlian khusus dalam menilai desain media pembelajaran dan materi

pembelajaran. Setelah melalui proses evaluasi internal, produk tersebut akan mendapat masukan perbaikan dari ahli desain dan ahli materi. Selanjutnya, produk yang telah diperbaiki melalui konsultasi tersebut akan menjadi fokus utama pada tahap berikutnya.

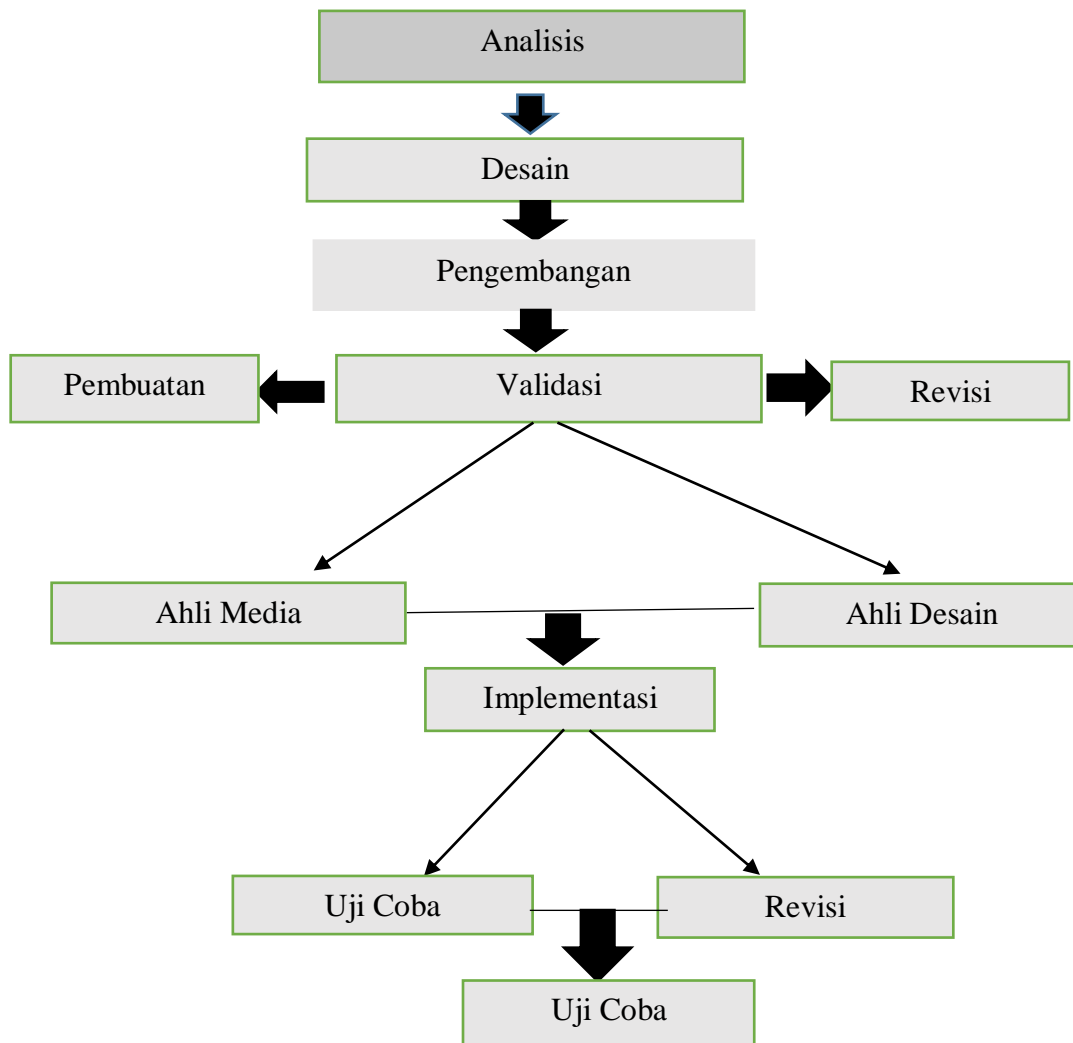
3.6.2 Pengujian Eksternal

Setelah menyelesaikan tahap uji internal atau evaluasi kelayakan produk, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji eksternal. Uji eksternal ini umumnya dikenal sebagai pengujian lapangan atau field testing, yang melibatkan penerapan produk yang telah dikembangkan dalam konteks nyata. Pada tahap ini, produk akan dioperasikan oleh siswa dan guru sebagai penggunaan akhir. Aspek yang dievaluasi meliputi daya tarik produk, kemudahan dalam penerapannya, serta efektivitasnya untuk mencapai sasaran pembelajaran. Untuk menjalankan uji eksternal, digunakan instrumen berupa kuesioner yang telah disiapkan terlebih dahulu. Tujuan utama dari uji eksternal adalah mengukur tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan keberhasilan produk yang telah dibangun.

3.7 Tahapan Pengembangan

3.7.1 Pembuatan Produk

Dalam pengembangan media poster ini, penulis menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai pendekatan utama, dengan penyesuaian yang disesuaikan berdasarkan keperluan spesifik. Selain itu, penulis membatasi proses pembuatan produk hingga tahap implementasi saja. Untuk memberikan kejelasan lebih lanjut mengenai langkah-langkah yang dapat dalam gambar di atas, penjelasan akan disampaikan sebagai berikut :



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penejelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi berbagai kondisi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, analisis difokuskan pada beberapa aspek, yaitu kebutuhan pembelajaran, karakteristik materi, dan kondisi peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran factual mengenai permasalahan

yang terjadi dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo sebagai dasar dalam pengembangan *pop up book*.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, khususnya pada materi kebudayaan daerah di Indonesia di kelas IV SD negeri 106160 Tanjung Rejo. Berdasarkan hasil pengamatan awal, kegiatan pembelajaran masih cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber utama, dengan metode pembelajaran yang bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dan minat belajar terhadap materi kebudayaan daerah masih rendah.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menelaah materi kebudayaan daerah di Indonesia agar sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Materi yang dikaji meliputi berbagai bentuk kebudayaan daerah, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional dari berbagai wilayah di Indonesia.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk memahami perilaku dan sikap mereka selama proses pembelajaran IPS. Dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peneliti dapat menentukan cara pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut.

2. Tahap Desain (Design)

Tahapan desain merupakan tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang media *pop up book* kebudayaan daerah di Indonesia berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan dilakukan dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. Penelitian menetapkan komponen media yang meliputi isi materi, tampilan visual, dan bentuk *pop up* yang digunakan. Proses desain didukung oleh aplikasi desain seperti Canva serta berbagai referensi yang relevan. Media *pop up book* dirancang sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada fase pengembangan, peneliti merancang dan membangun media pembelajaran berbentuk *pop up bok* yang berisi materi tentang kebudayaan daerah di Indonesia. Media ini dibuat dengan merujuk pada temuan analisis dan perencanaan dari tahap sebelumnya. Walaupun desain awal telah disiapkan sejak tahap definisi, produk yang dihasilkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran serta ciri-ciri peserta didik. Setelah menyelesaikan pengembangan, media pembelajaran tersebut kemudian dipindahkan ke tahap selanjutnya, yakni :

a. Tahapan Pembuatan Produk

Pada fase ini, produk yang dihasilkan adalah media *pop up book* tentang kebudayaan daerah di Indonesia, yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran media tersebut dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap keragaman budaya melalui elemen visual

yang menarik dan interaktif. Proses produksinya dimulai dengan pengumpulan materi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan desain *pop up book*. Sumber materi diambil dari buku teks dan bahan referensi yang relevan.

b. Validasi Ahli Media dan Materi

Proses validasi dilakukan oleh para pakar media dan pakar materi untuk mengevaluasi kesesuaian produk yang telah dikembangkan. Evaluasi tersebut mencakup kecocokan isi materi, desain media, serta kejelasan dalam menyampaikan informasi. Umpan balik dan saran dari para pakar ini dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kelemahan pada buku *pop up*. Selanjutnya, temuan validasi tersebut dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih efektif dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan di kelas peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo sebagai uji coba lapangan. Selanjutnya, penelitian akan melaksanakan validasi. Untuk memahami respon peserta didik dan guru selama uji coba, peneliti bersikap mencatat kekurangan serta tantangan yang muncul saat produk diterapkan. Peneliti juga membagikan kuesioner kepada peserta didik dan guru guna memperoleh umpan balik terkait pemanfaatan media poster dalam pembelajaran. Jika diperlukan, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru serta peserta didik. Aktivitas ini mencakup berbagai kegiatan yang

dijalankan dalam tahap implementasi, yang melibatkan proses penerapan dan evaluasi produk secara langsung.

a. Uji Kelompok Kecil/ Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilakukan setelah produk mengalami perbaikan dan pengujian ulang, dengan menerapkan metode uji coba kelompok kecil atau uji terbatas. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengidentifikasi respon para peserta didik serta mengevaluasi efektivitas produk yang sedang dalam tahap pengembangan uji. Coba pengembangan ini melibatkan sebanyak 20 peserta didik dari kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

b. Penilaian Oleh Guru

Media poster audiovisual yang telah diuji coba siswa kemudian disusul dengan pemberian angket, setelah itu media tersebut diserahkan kepada guru untuk menilai tingkat kepraktisannya.

3.8 Pengujian Lapangan

Produk yang sedang dikembangkan mencakup materi tentang kebudayaan daerah di Indonesia yang disajikan melalui media *pop up book*. Selanjutnya, Disarankan agar produk ini divalidasi oleh para ahli kompeten untuk menganalisis afektivitas alat bantu pembelajaran berbasis *pop up book* yang telah diterapkan dalam proses belajar. Tujuan utama dari pengujian lapangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang lebih unggul dibandingkan versi sebelumnya. Keberhasilan penerapan media ini sepenuhnya bergantung pada karakteristik siswa di lapangan, sehingga penggunaannya bisa sangat diperlukan atau justru tidak relevan sama sekali. Pengujian lapangan dilakukan hanya sekali,

yakni dalam skala besar, yang melibatkan validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Melalui proses ini, masukan yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan setelah menerima umpan balik dari para ahli, dengan tujuan menghasilkan produk yang siap diuji coba di lapangan. Uji coba akhirnya dilakukan pada 20 peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yang berlokasi di Jl. Lembaga Ir. Mulia Barat, Dusun IV, Desa Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab, Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tanggal 10 September 2025, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran IPS salah satu tantangan utama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar adalah kecenderungan para pendidik untuk bergantung pada metode ceramah dan buku pelajaran saja, yang sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam belajar IPS khususnya apa materi kebudayaan daerah di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri. Disini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dimana hanya sampai pada tahap pengembangan, karena fokusnya hanya untuk mengembangkan sebuah produk.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi dengan guru kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS masih terbatas pada buku paket dan

penjelasan lisan dari guru. Sekolah belum sepenuhnya menyediakan fasilitas pembelajaran yang inovatif dan variatif, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menyajikan materi yang menarik dan interaktif. Kurangnya fasilitas dari sekolah membuat penggunaan media modern dalam pembelajaran belum bisa dilakukan dengan baik, sehingga pembelajaran masih banyak yang menggunakan media sederhana.

Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya media konkret yang dapat membantu mereka memahami materi secara visual. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton, peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif bertanya, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi kebudayaan daerah di Indonesia yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media *pop up book* kebudayaan daerah di Indonesia sebagai media visual tiga dimensi yang interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap pengembangan operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, warna, serta kegiatan yang melibatkan aktivitas langsung. Konsep-konsep yang bersifat abstrak masih sulit dipahami tanpa bantuan media pembelajaran yang konkret dan

menarik. Oleh karena itu, penggunaan media yang dapat menampilkan visualisasi nyata sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, diperoleh informasi bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS masih beragam. Sebagaimana siswa menunjukkan minat yang baik ketika guru menggunakan gambar atau cerita, namun masih terdapat siswa yang kurang aktif, mudah bosan, dan kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional tanpa variasi media. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian serta memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Selain itu siswa memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi melalui gambar, warna, simbol, dan bentuk yang menarik. Siswa dengan gaya belajar auditori lebih mudah memahami materi melalui penjelasan lisan, cerita, dan diskusi. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah belajar melalui kegiatan yang melibatkan gerakan praktik langsung, serta interaksi dengan media pembelajaran. Keragaman gaya belajar ini memerlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menyajikan ketiga modalitas tersebut secara seimbang.

Namun kondisi di sekolah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan media sederhana, sehingga belum

mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media *pop up book* kebudayaan di Indonesia menjadi salah satu solusi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Media *pop up book* menyajikan materi dalam bentuk tiga dimensi, gambar berwarna, serta unsur gerak yang dapat dibuka, ditarik, dan di lipat, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya membaca informasi, tetapi juga melihat representasi budaya daerah secara visual dan berinteraksi langsung dengan media.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

4.1.2.1 Pengumpulan Referensi

Pengumpulan referensi dalam penelitian ini dilakukan melalui kajian berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis visual atau konkret, khususnya media *pop up book* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta pemahaman konsep peserta didik. Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa media *pop up book* mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan.

Beberapa penelitian yang dilakukan (Yusron, dkk., 2020) serta (Penguatan et al., 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *pop up book* telah terbukti memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi dalam proses pembentukan karakter peserta didik dalam jenjang sekolah dasar. Keberhasilan

media pembelajaran tersebut tidak hanya didasarkan pada hasil penelitian kelayakan yang diberikan oleh para ahli dan praktis pendidikan, melainkan juga dukungan oleh umpan balik positif yang diperoleh dari peserta didik. Lebih lanjut, implementasi media ini terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep, penguatan keterampilan berbahasa, serta pengembangan berbagai kemampuan akademis lainnya.

Berdasarkan sintesis dari berbagai referensi yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *pop up book* merupakan alternative solusi yang efektif dan relevan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Dengan demikian, kajian pustaka yang telah disusun ini berfungsi sebagai landasan teoretis yang kokoh bagi peneliti dalam merencanakan dan menerapkan media *pop up book* sebagai sebuah inovasi pembelajaran dalam konteks penelitian skripsi ini.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Delvya et al., 2026), sebagaimana dikemukakan dalam berbagai penelitian pengembangan media pembelajaran, penggunaan media yang bersifat visual dan interaktif dinyatakan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi yang bersifat konkret dan kontekstual. (Delvya et al., 2026) menyatakan bahwa hasil kajian menunjukkan bahwa media *pop up book* memiliki tingkat kepraktisan dan kelayakan yang baik untuk digunakan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Karakteristiknya yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan dunia anak menjadikan media ini mampu membantu siswa memahami materi secara lebih cepat, meningkatkan perhatian saat belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4.1.2.2 Pengkaji Materi

Kebudayaan daerah di Indonesia adalah seluruh nilai, kebiasaan, tradisi, serta hasil karya masyarakat yang berkembang di suatu wilayah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun. Kebudayaan ini terbentuk melalui proses interaksi manusia dengan lingkungan, sejarah, dan kehidupan sosialnya, sehingga setiap daerah memiliki ciri khas yang berbed, seperti bahasa, adat istiadat, kesenian, dan pola hidup masyarakat. (Muzfirah, 2025). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, materi kebudayaan daerah memiliki peran penting untuk membantu siswa mengenal keberagaman budaya bangsa serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan sebagai bagian dari persatuan Indonesia.

Penelitian ini memfokuskan pada pengkajian materi kebudayaan daerah dengan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata, gambar visual, cerita kontekstual, serta pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, dilengkapi dengan media nyata seperti pop up book, bisa membantu peserta didik memahami konsep kebudayaan daerah di Indonesia. (Muzfirah, 2025).

Materi kebudayaan daerah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi pengertian kebudayaan daerah, ragam kebudayaan yang ada di Indonesia, serta pentingnya menjaga dan melestarikan budaya sebagai warisan bangsa. Selain itu, siswa juga dikenalkan pada manfaat mempelajari kebudayaan daerah, yaitu untuk memperkuat rasa nasionalisme, menumbuhkan sikap toleransi, dan membangun

kesadaran akan pentingnya menjaga keberagaman budaya dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari segi penyampaian, materi disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik sekolah dasar. Kalimat-kalimat disajikan secara jelas dan terstruktur, disertai ilustrasi, contoh konkret, serta aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif. (muzfirah, 2025). Penyajian yang sistematis bertujuan agar peserta didik hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami makna kebudayaan daerah serta mampu menerapkannya dalam sikap menghargai budaya sendiri maupun budaya orang lain.

Dengan demikian, materi kebudayaan daerah di Indonesia dinilai sangat relevan digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Materi ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep sosial dan budaya secara sederhana, tetapi juga menanamkan nilai karakter, seperti rasa bangga terhadap budaya bangsa, sikap toleransi, serta tanggung jawab dalam melestarikan kebudayaan sebagai bagian dari jati diri nasional.

4.1.2.3 Pembuatan RPP

Pembuatan RPP dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4.1.2.4 Pembuatan Instrumen

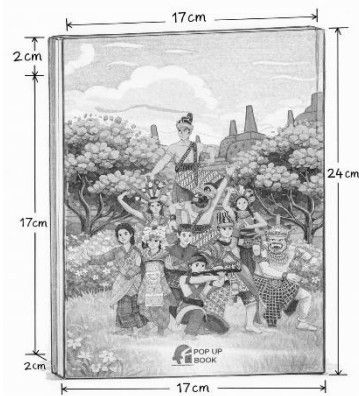
Adapun instrumen penelitian media pembelajaran ini adalah angket kelayakan produk yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik.

4.1.2.5 Perancangan Produk

Perancang *pop up book* ini dimulai dengan perancangan desain. Buatlah sebuah pola sebagai rancangan awal dalam pembuatan produk.



Gambar 4.1 Pola Pop Up Book Bagain Depan

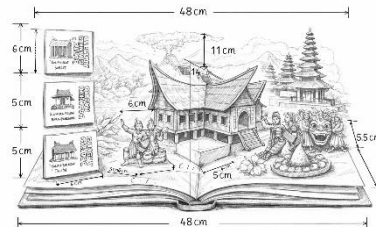


Gambara 4.2 Pola Pop Up Book Dari Belakang

Setelah proses merancang pembelajaran selesai dengan membuat desain dan pola pop up book, langkah berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat media tersebut. Dalam penelitian ini, bahan-bahan utama yang digunakan antara lain kertas karton tebal sebagai dasar halaman, kertas art peper atau kertas warna untuk membentuk elemen pop up book seperti rumah adat, pakain adat, tarian tradisioanal, dan alat music daerah, serta kertas HVS untuk mencetak materi dan penjelasan. Se itu digunakan pula bahan pendukung seperti lem kertas, double tape, gunting, penggaris, dan cutter untuk membentuk struktur lipatan *pop up book* agar dapat berdiri dengan tegak. Alat yang digunakan dalam pembuatan media meliputi gunting dan cutter untuk memotong pola sesuai desain, penggaris untuk memastikan ukuran presisi, serta pensil untuk membuat garis pola lipatan. Setiap halaman buku dirancang dengan ukuran 30cm x 21cm (ukuran A4 yang dilipat), sehingga mudah digunakan oleh peserta didik. Langkah selanjutnya adalah memotong kertas sesuai pola dasar halaman, kemudian membuat mekanisme lipatan seperti teknik *V-fold*, *layered pop up book*, dan *parallel fold* untuk menghasilkan bentuk tiga dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka.

Setelah struktur dasar selesai, penelitian mulai menyusun unsur-unsur kebudayaan pada setiap halaman. Setiap halaman menampilkan satu wilayah budaya di Indonesia yang dilengkapi dengan miniature tiga dimensi, gambar ilustratif, serta keterangan singkat mengenai ciri khas budaya daerah tersebut. Penempatan elemen visual disusun secara sistematis agar siswa dapat memahami keragaman budaya secara bertahap dan terstruktur. Media pop up book ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik,

dan interaktif, sehingga membantu peserta didik kelas IV dalam memahami materi kebudayaan daerah di Indonesia melalui visualisasi yang nyata dan menyenangkan.



Gambar 4.3 Hasil Keseluruhan dari *Pop Up Book*

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan dengan melaksanakan uji kelayakan produk yaitu dengan validasi kepada ahli materi, media dan bahasa bahwa produk tersebut benar dan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan juga uji kepraktisan media yang telah layak digunakan untuk melihat praktis atau tidaknya media tersebut dengan melakukan uji coba kelompok kecil dalam proses pengembangannya. Adapun langkah-langkah yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book* yaitu sebagai berikut.

4.1.3.1 Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran *pop up book* akan dilaksanakan validasi kepada validator yang sudah ahlinya. Validator tersebut terdiri dari tiga yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa ini dilakukan oleh para dosen yang sesuai dengan ahli bidangnya dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang sudah ahlinya. Adapun yang menjadi validator ahli adalah sebagai berikut:

Table 4.1 Validator Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Validasi
1	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Kiki Feberian, S.Pd	Ahli Materi

4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh **Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap *pop up book* disajikan pada table berikut:

Tabel 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Cover <i>pop up book</i> menarik	5	Sangat baik
2	Desain menarik perhatian peserta didik	5	Sangat baik
3	Teks tulisan mudah dibaca	5	Sangat baik
4	Gambar pendukung yang sesuai	5	Sangat baik
5	Warna yang bervariasi	5	Sangat baik
6	<i>Pop up book</i> berfungsi dengan baik	5	Sangat baik
7	Media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik	5	Sangat baik

8	Media aman digunakan oleh peserta didik sekolah dasar	5	Sangat baik
9	Media dapat digunakan berulang kali tanpa kerusakan	4	Baik
10	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	Sangat baik
11	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
12	Media mendukung pemahaman materi	5	Sangat baik
13	Media meningkatkan minat belajar	5	Sangat baik
14	Media membantu guru menjelaskan materi	5	Sangat baik
Jumlah		69	Sangat Valid
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil dari perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (69/70) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “Sangat Valid” untuk digunakan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak” digunakan.

4.1.3.1.2 Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media *pop up book* dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan **bahasa baku** dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa yang digunakan telah selesai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain

itu, validasi ahli bahasa bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran *pop up book*. Validasi bahasa dilakukan oleh **Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap *pop up book* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap *pop up book*

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Ketepatan struktur kalimat	5	Sangat baik
2	Kefektifan kalimat	5	Sangat baik
3	Kebakuan istilah	5	Sangat baik
4	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5	Sangat baik
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	Baik
6	Kemampuan kreativitas peserta didik	5	Sangat baik
7	Ketepatan dan kesesuaian dengan kaidah bahasa	5	Sangat baik
8	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	5	Sangat baik
9	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	5	Sangat baik
Jumlah		44	Sangat Valid
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (44/45) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa diperoleh skor yaitu “98%” dengan kreteria “Sangat Valid” untuk digunakan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak” digunakan.

4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yaitu **Bapak Kiki Feberian, S.Pd.** Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validasi dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran *pop up book*. Fungsi dari validasi materi dalam pengembangan media *pop up book* ini adalah agar materi kebudayaan daerah di Indonesia yang disajikan sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran IPS, sesuai dengan karakter siswa kelas IV, serta benar secara ilmiah. Validasi ini juga digunakan untuk menilai ketepatan konsep, kesesuaian contoh kebudayaan daerah, kejelasan penyajian informasi, serta keterpanduan antara materi dengan unsur visual dalam media *pop up book*. Melalui proses validasi ini, peneliti juga memperoleh saran dan masukan dari validator guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Media relevan dengan materi	5	Sangat baik
2	Media sesuai dengan kurikulum	5	Sangat baik
3	Konten media sesuai dengan jenjang peserta didik	5	Sangat baik
4	Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema	5	Sangat baik
5	Kesesuaian TP dengan KD	5	Sangat baik
6	Kesesuaian materi dengan TP	5	Sangat baik
7	Kelengkapan materi	5	Sangat baik
8	Kejelasan materi	5	Sangat baik

9	Penyajajian materi jelas	5	Sangat baik
10	Soal evaluasi	4	Baik
Jumlah		49	Sangat Valid
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (49/50) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Peserta Didik

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya akan diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan peserta didik. Uji kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media *pop up book* berdasarkan respon guru dan peserta didik.

4.1.3.2.1 Kepraktisan Guru

Instrument angket kepraktisan guru disebarkan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan itu praktis dan diterima oleh guru. Dalam penelitian pengembangan media *pop up book*, angket ini bertujuan mengumpulkan penelitian guru sebagai pengguna langsung terkait bagaimana

mudahnya menggunakan media tersebut, jelas tidaknya petunjuk yang diberikan, sesuai tidaknya media dengan materi dan tujuan pembelajaran, efisien tidaknya waktu yang digunakan, serta bagaimana media tersebut dapat diterapkan di dalam kelas.

Table 4.5 Hasil Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Media <i>pop up book</i> kebudayaan daerah mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	5	Sangat Setuju
2	Desain <i>pop up book</i> tidak mengganggu focus peserta didik saat pembelajaran berlangsung.	5	Sangat Setuju
3	Materi kebudayaan daerah dalam <i>pop up book</i> disajikan secara runtut, mudah di pahami oleh peserta didik.	5	Sangat Setuju
4	Media <i>pop up book</i> membantu peserta didik memahami keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia.	5	Sangat Setuju
5	Informasi yang disajikan dalam media <i>pop up book</i> menambah wawasan peserta didik tentang kebudayaan daerah.	5	Sangat Setuju
6	Media <i>pop up book</i> membantu siswa mengaitkan materi kebudayaan daerah dengan kehidupan sehari-hari.	4	Setuju
7	Penggunaan media <i>pop up book</i> membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	5	Sangat Setuju
8	Tampilan visual pada <i>pop up book</i> mampu menarik perhatian peserta didik kelas IV	5	Sangat Setuju
Jumlah		39	Sangat
Presentase		100%	Praktis

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

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

$$= (39/40) \times 100\%$$

$$= 97\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “97%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.3.2.2 Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada peserta didik setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran *pop up book*. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan berdasarkan respon siswa. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, kejelasan penyajian, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil analisis uji coba kepraktisan media pembelajaran *pop up book* berdasarkan respon peserta didik selanjutnya disajikan dalam table berikut.

Tabel 4.6 Rekap Hasil kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	Penelitian								Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
2	Responden 2	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97%
3	Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
4	Responden 4	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95%
5	Responden 5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
6	Responden 6	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%
7	Responden 7	5	5	4	5	5	5	5	5	39	100%

8	Responden 8	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
9	Responden 9	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
10	Responden 10	5	5	5	5	5	4	5	5	39	100%
11	Responden 11	5	4	4	5	5	4	4	5	36	90%
12	Responden 12	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
13	Responden 13	5	4	4	4	5	5	4	5	36	90%
14	Responden 14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
15	Responden 15	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95%
16	Responden 16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
17	Responden 17	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
18	Responden 18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
19	Responden 19	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%
20	Responden 20	5	5	5	5	5	5	5	5	39	97%
Jumlah										782	Sangat
Rata-rata										98%	Praktis

Dari data jumlah tertera diatas merupakan hasil perhitungan data persen dengan rumus : yang

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (782/800) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ Sangat Praktis}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas IV diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa

Praktisi	Persentase	Interpretasi
Guru	97%	Sangat Layak
Siswa	98%	Sangat Layak

Dari table tersebut, diketahui bahwa tingkat kepraktisan menurut guru adalah 97%, sedangkan menurut siswa adalah 98%. Artinya media *pop up book* masuk kedalam klasifikasi sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pelestarian lingkungan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.4 Tahapan Implementasi (*Implementasi*)

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media *pop up book* untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dilakukan pada 12 februari 2026. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 13.00 hingga 14.30 WIB. Materi yang disampaikan adalah kebudayaan daerah di Indonesia. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan RPP yang telah disusun sebelumnya, dengan integasi media *pop up book* sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep kebudayaan daerah di Indonesia secara interaktif dan menarik.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D), yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *pop up book* pada materi kebudayaan

daerah di Indonesia untuk mata pelajaran IPS kelas IV SD. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara mudah, menarik, dan interaktif dalam membantu guru menyampaikan materi yang bersifat konkret dan kontekstual. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, namun penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan (*development*) sehingga lebih berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan produk yang dihasilkan.

Hasil penelitian ini didasarkan pada permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan pada BAB I, yaitu masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam mengenalkan kebudayaan daerah. Guru cenderung menggunakan media sederhana seperti gambar pada buku teks tanpa disentuh langsung oleh peserta didik.

4.2.1 Pengembangan Media *Pop Up Book*

Pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada mata pelajaran IPS Materi kebudayaan daerah di Indonesia dilakukan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Proses pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media *pop up book* dirancang dengan menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat muncul ketika halaman dibuka. Setiap halaman memuat materi tentang kebudayaan daerah di Indonesia yang disajikan secara ringkas dan disertai dengan ilustrasi yang menarik. Penyajian materi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam proses pengembangannya, media *pop up book* disusun berdasarkan materi yang terdapat dalam kurikulum

pembelajaran ips kelas IV. Selain itu, media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

4.2.2 Kevalidan Media *Pop Up Book*

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media *pop up book* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, isi materi, dan penggunaan bahasa. Dari aspek media, tampilan visual yang berwarna, bentuk tiga dimensi, serta mekanisme buka-lipat pada setiap halaman maupun memeberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi peserta didik. Visualisasi rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan alat music khas dari berbagai daerah di Indonesia membantu siswa memahami keragaman budaya secara lebih nyata dibandingkan hanya memalalui gambar dua dimensi.

Dari aspek materi, isi yang disajikan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar IPS kelas IV tentang keberagaman budaya Indonesia. Materi disusun secara ringkas meliputi pengertian kebudayaan daerah, contoh-contoh kebudayaan dari berbagai wilayah, serta pentingnya sikap menghargai dan melestarikan budaya bangsa. Penyajian ini membantu peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari aspek bahasa, penggunaan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai karakteristik pengembangan peserta didik sekolah dasr memudahkan peserta didik memahami informasi yang disampaikan. Bahasa yang digunakan

juga mendukung keterbacaan teks sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Dengan demikian, media *pop up book* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa kelas IV SD dalam memahami materi kebudayaan daerah di Indonesia.

4.2.3 Kepraktisan Media *Pop Up Book*

Selain memenuhi aspek kelayakan, media *pop up book* yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan hasil tanggapan guru dan peserta didik pada proses pembelajaran IPS materi kebudayaan daerah di Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Guru menyatakan bahwa media *pop up book* mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena tidak memerlukan persiapan yang rumit. Peserta didik terlihat antusias ketika membuka setiap halaman media yang menampilkan bentuk tiga dimensi seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta unsur budaya lainnya.

Tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berguna dan cocok dengan situasi belajar di sekolah. Hal ini memperkuat hasil penelitian di BAB I bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar mereka tidak hanya menerima materi secara pasif seperti mendengarkan ceramah guru dengan menggunakan media yang kurang interaktif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Pop Up Book* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Presentasi validasi dari ahli media 98%, ahli Bahasa 98%, dan ahli materi 98% Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli tersebut, media pembelajaran *Pop Up Book* dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat layak" untuk digunakan di sekolah.
2. Hasil kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book* berdasarkan respons guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 97% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu, respons peserta didik memperoleh nilai rata rata sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil kepraktisan dari respons guru dan peserta didik tersebut, media pembelajaran *Pop Up Book* dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media *Pop Up Book* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dengan materi kebudayaan daerah di indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : 1 analisis (analyze), 2 perancangan (design), 3 pengembangan (development), 4 implementasi (implementation), 5 evaluasi (evaluation). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja dan hanya uji coba skala kecil. Kemudian media ini

layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi guru, sekolah, peneliti selanjutnya, maupun pengembangan media pembelajaran ke depan.

1. Bagi guru, disarankan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *Pop Up Book* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi sekolah, disarankan agar dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif seperti *Pop Up Book* sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan *Pop Up Book* pada materi pembelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, sehingga manfaat media ini dapat dirasakan lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan hingga tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailsa, F., Palupi, I., Aka, K. A., & Santi, N. N. (n.d.). *Media Pop Up Book Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur*. 48–58.
- Aliah, J., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2022). *Media Pop-Up Book Subtema Bangsaku Muatan IPS Kelas IV S D Keberagaman Budaya*. 10(2), 323–331.
- Amir, A., & Si, M. (n.d.). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MANIPULATIF Oleh: Almira Amir, M.Si 1*. 72–89.
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Delvya, Y., Pandia, B. R. S., & Al-jumroh, S. F. (2026). *Pengaruh Media POP-UP Book terhadap Motivasi Belajar di SD Muhammadiyah Aimas*. 8(1), 176–182.
- Dwi, I. (2024). *Literature Review : Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 4, 11672–11682.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatmawati, F., & Kurnia, H. (2024). *Mengenal Kebudayaan Suku Bugis*. 1(2), 72–78.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “ SCRIBER ” UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. 19, 275–289.
- Fenomenologi, S., Kecamatan, S., Kabupaten, L., Krismawati, D., & Harianto, S. (n.d.). *TRADISI LARANGAN MENIKAH NGALOR-NGULON PENDAHULUAN (ilmu hafalan) (Masiroh , 2020)*. Apabila ada seseorang. 24(1), 94–107.
- Haryati, S. (n.d.). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN*. 11–26.
- Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang 2023*.

- Jalo, F. V., & Widodo, A. (2024). *Kepercayaan animisme dan paham ketuhanan fumiripits dalam mitologi suku asmat. 02*, 120–133.
- Julianti, D., Yurdayanti, & Iqbal Arrosyad, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(3), 246–256. <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i3.91>
- Katolik, U., & Thomas, S. (2024). *Penggunaan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SD Negeri Malaka*. 3(1).
- Kesuma, D., Naldo, J., Munchsin, K., Studi, P., Peradaban, S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *VISA : Journal of Visions and Ideas*. 4(3), 1073–1079.
- Kiring, M., Gotib, A., Elmi, E., Gerejawi, K. M., Tinggi, S., & Theologia, F. (2025). *Peran Komunitas Lokal dalam Melestarikan Budaya dan Meningkatkan Perekonomian di Desa Metun Sajau Kalimantan Utara*. 7(2), 333–340.
- Media, P., Book, P. P., & Budaya, K. (2024). (*Jurnal Basic Education Skills*). 2(3), 246–256. <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i3.91>
- Model, E. P., Instruksional, D., Berdasarkan, A., Partisipasi, K., & Kara, T. (2025). *Pengembangan Model Desain Instruksional ADDIE Berbasis Sosial Keterampilan Partisipasi pada Siswa Sekolah Menengah Perkenalan*. 13, 703–717.
- Muzfirah, S. (2025). *Analisis Peran Budaya Lokal dalam Materi Ajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat SD / MI*. 03(2), 57–71.
- Nasional, K. (n.d.). *Peranan kebudayaan daerah dalam*.
- Oktami, A., Artha, D., Purnama, A., Yusuf, A. M., Amelia, L., & Ibrahim, M. (2023). *Jurnal etnografi indonesia*. 8(2). <https://doi.org/10.31947/etnosia.v8i2.32207>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Palar, D. C., & Hewat, B. P. (2024). *CHANGES IN BALINESE IDENTITY AND CULTURE AS A RESULT OF TOURISM*. 8(1), 466–474. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3719>
- Penelitian, J., & Jppi, I. P. S. (2024). *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 18(1), 77–85.

- Penguatan, S., Karakter, P., Royong, G., Metalin, A., Puspita, I., & Setyaningtyas, D. (2022). *Pengembangan Media POP-UP BOOK Berbasis Kearifan Lokal*. 8(3), 915–922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Program, J., & Pendidikan, S. (2022). *PENDIDIKAN MATEMATIKA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING* 11(2), 971–985.
- Putu Yustika Rini. (2023). Penerapan Pembelajaran Ipa Berbasis Kebudayaan Daerah Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sd N 6 Songan. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 5(2), 35–42.
- Rahmalia Siti Maulida, & Sabila Neng Diva. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3, 1–10.
- Sadri, N. W., Bagus, I. G., & Bayu, W. (2025). *Local Wisdom-Based Education in Indonesian School*. 3(03), 226–236. <https://doi.org/10.58812/esle.v3i03>
- Salhuteru, J. A., Rumahuru, Y. Z., & Sopakua, S. (2025). *Antara Luka Lama dan Harapan Baru: Persepsi Masyarakat Ambon terhadap Konflik dan Harmoni*. 11, 298–305.
- Sari, D. P., Karma, I. N., & Tahir, M. (2021). *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*. 1(1), 19–24.
- Setiyani, W. (n.d.). *No Title*.
- Songo, L., & Vol, J. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK MATERI KERAGAMAN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo , Indonesia * Corresponding email : assegafmuhammad22@gmail.com*. 5(1).
- Sudarsono. (n.d.). *No Title*.
- Sugianto, T. (2023). *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra, Volume 03 No. 06 Tahun (2023)*. 03(06), 13–16.
- Trismayangsari, R., Hanami, Y., Agustiani, H., & Novita, S. (2023). *Gambaran nilai dan kebiasaan budaya Jawa dan Batak pada pengendalian diri : Analisis psikologi budaya*. 0341, 113–125.
- Triwibisono, C., & Aurachman, R. (2021). *Budaya Suku Bangsa Di Indonesia Dalam Mendukung Pengelolaan Organisasi (Studi Kasus : Universitas Telkom)*. 8, 45–53.
- Viora, D., Wahyuningsih, E., Fitra, S., & Yenni, marta rusdial. (2021). *Learning media, Indonesian language teaching*.

Wulandari, D. (2024). *Implementasi Program Pemajuan Kebudayaan Desa : Tinjauan Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Budaya Implementation of Pemajuan Kebudayaan Desa Program : A Review of Cultural-Based Community Empowerment.* 9, 9–11.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.4489>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1**MODUL AJAR BERBASTIS DEEP LEARNING****“KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA,
TERMASUK RUMAH ADAT, PAKAIAN TRADISIONAL, DAN TARIAN”**

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPS
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Materi	: Kebudayaan daerah di Indonesia, rumah adat, Pakaian tradisional, dan tari.

Dimensi Profil Lulusan

- Keimanan dan Ketakwaan Terhadap Tuhan YME
- ✓ Kewargaan
- ✓ Penalaran Kritis
- ✓ Kreativitas

- Kolaborasi

- Kemandirian

- Kesehatan

- Komunikasi

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, termasuk rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian.
2. Peserta didik mampu membandingkan karakteristik rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian dari berbagai suku bangsa, serta mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Praktik Pedagogis

Pembelajaran ini menerapkan pendekatan kontekstual dan berbasis proyek. Pendekatan kontekstual diterapkan dengan mengaitkan materi secara langsung ke kehidupan sehari-hari murid, seperti dalam penggunaan *poo-up book* kebudayaan daerah. metode PJBL di gunakan untuk membuat peserta didik menjadi lebih kreativitas dan kolaborasi, proyek pembelajaran di kembangkan melalui kegiatan nyata yang mendorong kolaborasi, kreativitas, serta membangun rasa tanggung jawab terhadap isu-isu di sekitar mereka.

Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar dirancang bermakna, kolaboratif, dan terbuka, menciptakan ruang di mana peserta didik merasa aman untuk bereksplorasi dan berpendapat. Tata kelas dapat disesuaikan untuk aktivitas simulasi dan diskusi kelompok. Produk-produk belajar di tampilkan di ruang kelas untuk memberikan rasa kepemilikan dan pencapaian.

Kemitraan Pembelajaran

kemitraan dibangun melalui kerja tim, diskusi kelompok, dan peran aktif peserta didik, peserta didik di libatkan dalam pengambilan keputusan bersama, seperti

memilih gambar yang berkaitan dengan keberagaman budaya di Indonesia dan merancang pembuatan *pop-up book*. Dalam pembelajaran ini dapat berkolaborasi dengan teman satu kelas, dan pendidik.

Pemanfaatan Digital

Teknologi digunakan secara terarah dan bermakna untuk mendukung pembelajaran. Murid memanfaatkan digital untuk mencari berbagai jenis gambar atau desain mengenai materi yang akan di buat, mendokumentasi proses pembelajaran serta hasil proyek mereka, dalam pembelajaran ini tidak hanya menggunakan *pop-up book* saja tetapi juga menggunakan platform kuis daring seperti wordwall, quizziz dan lain sebagainya.

Alur Belajar

Pertemuan	Fokus Materi	Deskripsi Kegiatan
1	Pengenalan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia (rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian).	Guru memandu diskusi pemantik tentang keragaman budaya Indonesia melalui gambar/video. Siswa mengamati dan mengidentifikasi unsur budaya dari berbagai daerah. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab mendalam untuk membangun pemahaman awal tentang pentingnya keberagaman.
2	Pendalaman materi rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.	Siswa bekerja dalam kelompok menelusuri satu rumah adat tertentu melalui literatur dan sumber digital.

		Mereka membuat ringkasan analitis mengenai ciri fisik, makna filosofis, serta fungsi sosial rumah adat tersebut. Hasil analisis dipresentasikan dengan pendekatan reflektif.
3	Pakaian tradisional Nusantara dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.	Siswa melakukan eksplorasi komparatif antara pakaian tradisional beberapa daerah. Mereka mengkaji motif, warna, simbol, dan konteks penggunaannya. Siswa menyusun kesimpulan mendalam tentang kaitan pakaian tradisional dengan identitas budaya masyarakat setempat.
4	Tarian tradisional sebagai ekspresi budaya dan kearifan lokal.	Siswa menonton video tari tradisional dari beberapa daerah lalu melakukan analisis unsur tari (gerak, musik, properti). Dalam kelompok, mereka mendiskusikan nilai moral, sejarah, dan pesan budaya yang terkandung dalam tarian tersebut. Hasil analisis dituangkan dalam laporan reflektif.
5	Proyek pembelajaran mendalam Pembuatan <i>pop-up book</i> budaya Indonesia	Siswa merancang <i>pop-up book</i> berisi rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian dari berbagai suku di Indonesia. Mereka mengintegrasikan hasil penelitian

		sebelumnya. Proses dilakukan secara kolaboratif dan menggunakan sumber digital untuk visualisasi desain. Guru membimbing proses pengembangan konten agar bermakna dan mendalam.
6	Presentasi proyek <i>pop-up book</i> dan refleksi pembelajaran.	setiap kelompok mempresentasikan <i>pop-up book</i> menggunakan argumen berbasis data dan hasil analisis. Siswa melakukan refleksi individu tentang pemahaman baru yang diperoleh mengenai keragaman budaya Indonesia. Guru memberikan umpan balik formatif dan menyimpulkan esensi pembelajaran mendalam.

Kegiatan Inti:

1. Mengamati *Pop Up Book* & Eksplorasi Budaya (10 menit).

Guru menampilkan contoh *pop up book* berisi rumah adat, pakain, dan tarian dari daerah berbeda. Siswa mengamati bentuk, warna, dan symbol budaya.

Dimensi Profil Pancasila:

- *Bernalar Kritis* (menganalisis ciri budaya)
- *Komunikasi* (bertanya/menjawab tentang budaya)

2. Diskusi Kelompok Tentang Keberagaman Budaya (15 menit).

Siswa berdiskusi mengenai isi *pop up book*: rumah adat yang ditampilkan, jenis pakaian adat, serta tarian dari halaman *pop up book*

Dimensi Profil Pancasila:

- *Kolaborasi* (bekerja sama memahami materi).
- *Kewargaan* (menghargai keberagaman budaya Indonesia)

3. Pembuatan Pop Up Book Mini (20 menit).

Kelompok membuat *pop up book* mini 1 halaman berisi satu budaya pilihan (rumah adat / pakaian adat / tarian).

Kegiatan meliputi:

- Menggambar objek budaya
- Memotong dan melipat
- Membuat mekanisme *pop up book* sederhana
- Menambahkan teks penjelas.

Dimensi Profil Pancasila:

- *Kreativitas* (membuat desain pop-up)
- *Kemandirian* (mengerjakan bagian masing-masing).
- *Kolaborasi* (menyatukan hasil kerja menjadi satu produk).

4. Presentasi Mini Pop-Up Book (10 menit)

Setiap kelompok mempresentasikan hasil *pop-up book* mereka dan menjelaskan makna budaya yang dipilih.

Dimensi Profil Pancasila:

- *Komunikasi* – menyampaikan isi *pop-up* secara jelas.
- *Kewargaan* – menunjukkan pemahaman terhadap budaya nasional.

5. Refleksi Akhir (5 menit)

Siswa memberi pendapat mengenai budaya yang paling menarik dan pelajaran yang mereka dapatkan dari membuat *pop-up book*.

Dimensi Profil Pancasila:

- *Kemandirian* – menyampaikan refleksi pribadi.
- *Kepedulian* – menghargai perbedaan budaya.

Medan, 11 Februari 2025

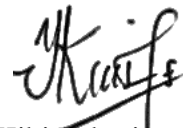
Mengetahui

Kepala SDN 106160



Sermanauli Sidabutar, S.Pd

Wali Kelas IV B



Kiki Feberian, S.Pd

Peneliti



Cindy Fardila

Lampiran 2.**Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada 15

Desember 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah keseluruhan peserta didik di kelas IV B di SDN 106160	Jumlah keseluruhan ada 20. Untuk peserta didik laki-laki ada 14 peserta didik dan perempuan ada 6 peserta didik.
2	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas IV B SDN 106160 dalam menerima pelajaran	Biasanya peserta didik kelas IV senang belajar dengan cara melihat langsung gambar, benda, atau media yang bisa di sentuh. Mereka juga suka belajar sambil bermain.
3	Media pembelajaran apa saja yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPS	Media yang sering digunakan adalah buku paket, gambar di buku, dan penjelasan lisan dari guru. Terkadang juga menggunakan video sederhana.
4	Apakah media yang digunakan sudah mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa	Dalam penggunaan media belum sepenuhnya meningkatkan minat peserta didik karena tampilannya kurang menarik dan kurang

		nyata bagi peserta didik.
5	Kendala apa saja yang bapak hadapi dalam menyampaikan materi kebudayaan daerah kepada peserta didik.	Kendala yang sering dihadapi adalah siswa sulit membayangkan budaya daerah yang belum pernah mereka liat. Selain itu, peserta didik juga mudah bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru.
6	Apakah bapak sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran <i>pop up book</i> dalam pembelajaran? Jika belum, mengapa?	Belum pernah menggunakan media tersebut karena media <i>pop up book</i> belum tersedia di sekolah.
7	Apakah sarana dan prasarana di SDN 106160 Tanjung Rejo ini sudah mendukung?	Untuk sarana dan prasarana di sekolah belum mendukung. Masih banyak alat belajar yang belum ada atau jumlahnya kurang. Beberapa fasilitas sekolah juga belum baik, sehingga kegiatan belajar belum bisa berjalan dengan maksimal.

Lampiran 3.**Materi Kebudayaan Daerah di Indonesia**

Kebudayaan daerah merupakan segala bentuk hasil cipta, rasa, dan karsa masyarakat yang berkembang di suatu wilayah tertentu serta menjadi ciri khas daerah tersebut. Kebudayaan daerah diwariskan secara turun-temurun dan menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Kebudayaan ini dapat berupa bahasa daerah, rumah adat, pakaian tradisional, tarian, lagu daerah, upacara adat, serta berbagai hasil kerajinan tradisional. Keberagaman kebudayaan daerah menunjukkan kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia.

Berdasarkan wujudnya, kebudayaan daerah dapat dibedakan menjadi kebudayaan berbentuk benda dan kebudayaan tidak berbentuk benda. Kebudayaan berbentuk benda meliputi rumah adat, alat music tradisional, senjata tradisional, serta kerajinan khas daerah. Adapun kebudayaan tidak berbentuk benda meliputi nilai-nilai, norma, bahasa daerah, cerita rakyat, serta adat istiadat yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Kedua bentuk kebudayaan tersebut saling berkaitan dan membentuk identitas suatu daerah.

Kebudayaan daerah memiliki peran penting dalam memperkuat jati diri bangsa, menumbuhkan rasa bangga terhadap tanah air, serta mempererat

persatuan dalam keberagaman. Oleh karena itu, kebudayaan daerah perlu dijaga, dilestarikan, dan dikenalkan kepada generasi muda melalui pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dengan melestarikan kebudayaan daerah, masyarakat turut menjaga warisan bangsa agar tetap hidup dan berkembang di tengah perubahan zaman.

Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

- a. Judul Media : Media *Pop Up Book*
- b. Materi :Kebudayaan Daerah di Indonesia
- c. Nama Validator : Salman Alfarizi Efendi, S.Pd., M.Pd.
- d. Tanggal : 10 febuari 2026
- e. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang bapak anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

- f. Tabel Penelitian Ahli Media

Aspek Penilaian	Indicator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Produk <i>Pop Up Book</i>	Cover <i>Pop Up Book</i> menarik					✓
	Desain menarik perhatian peserta didik					✓
	Teks tulisan mudah dibaca					✓
	Gambar pendukung yang sesuai					✓
	Warna yang bervariasi					✓
Aspek Teknis Media	<i>pop up book</i> berfungsi dengan baik					✓
	Media mudah digunakan oleh guru dan peserta					✓

	didik					
	Media aman digunakan oleh peserta didik sekolah dasar					✓
	Media dapat digunakan berulang kali tanpa kerusakan				✓	
Aspek Kesesuaian Media	Media sesuai dengan karakteristi peserta didik					✓
	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
	Media mendukung pemahaman materi					✓
	Media meningkatkan minat belajar					✓
	Media membantu guru menjelaskan materi					✓

g. Saran dan Masukan Ahli Media

.....

h. Kesimpulan penelitian berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *pop up book* kebudayaan dinyatakan:

() Sangat Layak (✓) Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 20261

Validator Ahli Madia,



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

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

- a. Judul Media : *Media Pop Up Book*
- b. Materi : Kebudayaan Daerah di Indoneisa
- c. Nama Validator : Kiki Feberian, S.Pd.
- d. Tanggal : 12 Febuari 2026
- e. Petunjuk Pengisian Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book*. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor 1-5 pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian: 5 =Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Tidak Baik
1= Sangat Tidak Baik

- f. Tabel Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator					
		1	2	3	4	5
Kurikulum	Media relevan dengan materi					✓
	Media sesuai dengan kurikulum					✓
	Konten media sesuai dengan jenjang siswa					✓
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema					✓
	Kesesuaian TP dengan KD					✓
	Kesesuaian materi dengan TP					✓
Materi	Kelengkapan materi					✓
	Kejelasan materi					✓
	Penyajian materi jelas					✓
	Soal evaluasi					✓

g. Komentar dan Saran Ahli Materi

Dalam penyampaian materi sudah sangat bagus, media yang digunakan sudah sesuai dengan materi.

h. Kesimpulan Penilaian Berdasarkan hasil penilaian, materi pembelajaran IPS pada media *Pop Up Book* dinyatakan:

Sangat Layak () Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 11 Februari 2026

Validator Ahli Materi,



Kiki Febrian S.Pd.

Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

- a. Judul Media : Media *Pop Up Book*
- b. Materi : Kebudayaan Daerah di Indonesia
- c. Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
- d. Tanggal : 02 Januari 2026
- e. Petunjuk Pengisian Lembar validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor 1-4 pada kolom skor yang sesuai.

Skor Penilaian: 5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Tidak Baik 1 = Sangat Tidak Baik

f. Tabel Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Lugas	Ketepatan struktur kalimat					✓
	Kefektifan Kalimat					✓
	Kebakuan istilah					✓
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi					✓
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
	Kemampuan kreativitas peserta didik					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan Bahasa					✓
Kesesuaian dan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik					✓

Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah					✓
--------------------------------------	----------------------------------------	--	--	--	--	---

g. Komentar dan Saran Ahli Materi

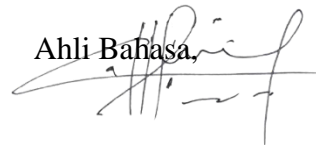
Layar digunakan dengan Benar

- h. Kesimpulan Penilaian Berdasarkan hasil penilaian, materi pembelajaran IPS pada media *Pop Up Book* dinyatakan:
 Sangat Layak () Layak (✓) Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 02 Januari

2026 Validator

Ahli Bahasa,



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 7. Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama Guru : Kiki Febrian, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum mengisi.
- b. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memeberikan (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- c. Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media <i>pop up book</i> kebudayaan daerah mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	✓				
2	Desain <i>pop up book</i> tidak mengganggu focus peserta didik saat pembelajaran berlangsung	✓				
3	Materi kebudayaan daerah dalam <i>pop up book</i> disajikan secara runtut, mudah dipahami, dan mudah di pahami oleh peserta didik.	✓				
4	Media <i>pop up book</i> membantu siswa memahami keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia.	✓				
5	Informasi yang disajikan dalam media	✓				

	<i>pop up book</i> menambah wawasan siswa tentang kebudayaan daerah.					
6	Media <i>pop up book</i> membantu siswa mengaitkan materi kebudayaan daerah dengan kehidupan sehari-hari.		✓			
7	Penggunaan media <i>pop up book</i> membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.	✓				
8	Tampilan visual pada <i>pop up book</i> mampu menarik perhatian siswa kelas IV	✓				

Medan, 12 Februari 2026

Guru Kelas IV



Kiki Febrian, S.Pd

Lampiran 8. Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

- a. Nama Siswa : *BSS*
- b. Petunjuk pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- c. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju.
- d. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media <i>pop up book</i> kebudayaan di Indonesia ini membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.	✓			
2	Penjelasan materi kebudayaan daerah menjadi lebih jelas dengan menggunakan <i>pop up book</i> .		✓		
3	Media <i>pop up book</i> ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai peserta didik sekolah dasar.		✓		
4	Media <i>pop up book</i> ini mudah digunakan saat belajar dikelas.		✓		
5	Belajar menggunakan media <i>pop up book</i> kebudayaan terasa menyenangkan	✓			
6	Tampilan gambar dan bentuk <i>pop up</i> dalam buku ini menarik untuk dilihat.	✓			
7	Gambar dan isi <i>pop up book</i> membantu saya lebih memahami kebudayaan daerah di Indonesia.		✓		

8	Media <i>pop up book</i> membantu saya lebih tertarik untuk belajar kebudayaan indonesia.	✓			
---	-------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	--	--

e. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh peneliti)

Medan, Februari 2026

Responden,

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

$$= \frac{36}{40} \times 100 = 90\%$$

LEMBAR ANGGKET RESPON SISWA

- a. Nama Siswa : *Abid Pranaja*
- b. Petunjuk pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- c. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju.
- d. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media <i>pop up book</i> kebudayaan di indonesia ini membantu saya memahami materi pelajaran dengan ebih mudah.	✓			
2	Penjelasan materi kebudayaan daerah menjadi lebih jelas dengan menggunakan <i>pop up book</i> .		✓		
3	Media <i>pop up book</i> ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai peserta didik sekolah dasar.	✓			
4	Media <i>pop up book</i> ini mudah digunakan saat belajar dikelas.	✓			
5	Belajar menggunakan media <i>pop up book</i> kebudayaan terasa menyenangkan	✓			
6	Tampilan gambar dan bentuk pop up dalam buku ini menarik untuk dilihat.		✓		
7	Gambar dan isi <i>pop up book</i> membantu saya lebih memahami kebudayaan daerah di Indonesia.	✓			
8	Media <i>pop up book</i> membantu saya lebih tertarik untuk belajar kebudayaan indonesia.	✓			

e. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh peneliti)

Medan, Febuari 2026

Responden,

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

$$= 38/40 \times 100 = 95\%$$

LEMBAR ANGGKET RESPON SISWA

- a. Nama Siswa : *Khafi Sihazam*
- b. Petunjuk pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPS. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.
- c. Keterangan Skor 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Ragu-ragu, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju.
- d. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media <i>pop up book</i> kebudayaan di indonesia ini membantu saya memahami materi pelajaran dengan ebih mudah.	✓			
2	Penjelasan materi kebudayaan daerah menjadi lebih jelas dengan menggunakan <i>pop up book</i> .	✓			
3	Media <i>pop up book</i> ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai peserta didik sekolah dasar.	✓			
4	Media <i>pop up book</i> ini mudah digunakan saat belajar dikelas.	✓			
5	Belajar menggunakan media <i>pop up book</i> kebudayaan terasa menyenangkan	✓			
6	Tampilan gambar dan bentuk <i>pop up</i> dalam buku ini menarik untuk dilihat.	✓			
7	Gambar dan isi <i>pop up book</i> membantu saya lebih memahami kebudayaan daerah di Indonesia.	✓			
8	Media <i>pop up book</i> membantu saya lebih tertarik untuk belajar kebudayaan indonesia.	✓			

e. Kesimpulan Respon Siswa (Diisi oleh peneliti)

Medan, Febuari 2026

Responden,

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

$$= 50/50 \times 100 = 100\%$$

Lampiran 9. Hasil Repraktisan Siswa


No	Nama Siswa	Penelitian								Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
2	Responden 2	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97%
3	Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
4	Responden 4	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95%
5	Responden 5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
6	Responden 6	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%
7	Responden 7	5	5	4	5	5	5	5	5	39	100%
8	Responden 8	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
9	Responden 9	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
10	Responden 10	5	5	5	5	5	4	5	5	39	100%
11	Responden 11	5	4	4	5	5	4	4	5	36	90%
12	Responden 12	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
13	Responden 13	5	4	4	4	5	5	4	5	36	90%
14	Responden 14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
15	Responden 15	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95%
16	Responden 16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
17	Responden 17	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
18	Responden 18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
19	Responden 19	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%
20	Responden 20	5	5	5	5	5	5	5	5	39	97%
Jumlah										782	Sangat
Rata-rata										98%	Praktis

Lampiran 10. Dokumentasi Observasi, Wawancara, dan Penelitian Uji Coba Produk



Lampiran 11. K1

FORM K 1



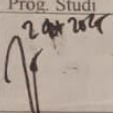

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

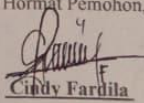
Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,87


Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan
	Pengembangan Media Pop Up Book Kebudayaan Daerah Di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.	
	Pengaruh Metode Guided Reading Terhadap Kemampuan Membaca Lancar Siswa Kelas III SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.	
	Pengaruh Media Papan Pengurangan Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Kelas I SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.	

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

Medan, 1 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Cindy Fardila
 2202090054

Lampiran 12. K2

FORM K 2


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

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


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cindy Fardila
NPM : 2202090054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

"Pengembangan Media Pop Up Book Kebudayaan Daerah Di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo."

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : 


Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd M.Si

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, 2, Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Cindy Fardila

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

Lampiran 13. K3


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

Nomor : 2865/IL.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 : **Cindy Fardila**
 N P M : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengembangan Media Pop Up Book Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Pembimbing : **Dr. Marah Doly Nst, S.Pd.,M.Si.**

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 : **09 Desember 2026**

Medan, 19 Jumadil Akhir 1447 H
 09 Desember 2025 M

Wassalam
 Dekan

Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd
 NIDN 0004066701



Dibuat rangkap 4 (lima) :


1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR






Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan 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.umstu.ac.id> E-mail: 0.fkip@umstu.ac.id

Unggul | Cerdas | Terpercaya

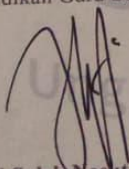
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pop Up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

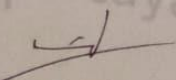
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
29/12/2025	bab 1 : Ada Buku Mide	f
	ada buku	f
	+ LM Ah Ulay	
29/12/2025	Bab II. Refrensi penguas	f
	di pui.	
06/01/2026	Bab III. Mula di	f
	pu	
06/01/2026	pu Sepu	f

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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


Medan, Januari 2026
 Dosen Pembimbing

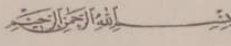


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15. Lembar Pengesahan 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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id


LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pop Up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

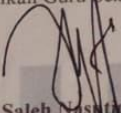
Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

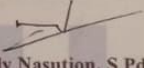
Medan, Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



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


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16. Berita Acara Bimbingan 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.umhu.ac.id> | E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

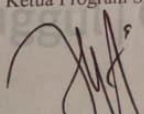
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan modul ajar
2.	Penambahan media sebelum di lombangkan

Medan, Februari 2026

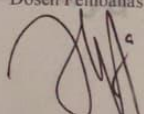
Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.
 Diketahui

Ketua Program Studi




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

Dosen Pembahas



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

Lampiran 17. 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 Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Revisi / Perbaikan :

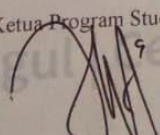
No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaikan modul ajar
2.	Penambahan media sebelum dikembangkan

Medan, Februari 2026

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

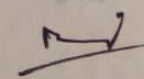
Diketahui

Ketua Program Studi




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

Pembimbing

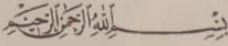


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal


UMSU
 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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

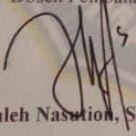

Nama Lengkap : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

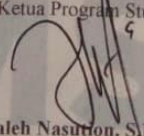
Disetujui oleh :

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.


Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

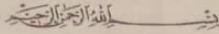

 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi


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.umstu.ac.id> | Email: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

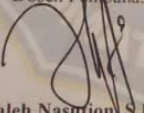
Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30, bulan Januari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.


Nama Lengkap : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

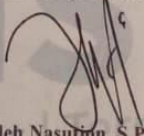
dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

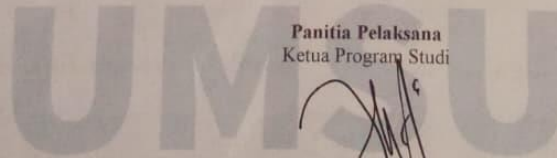
Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak


Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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


 Unggul | Cerdas | Berkarya

Lampiran 20. Surat Pernyataan


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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


 Cindy Fardila

Lampiran 21. Permohonan Riset

Medan, Februari 2026

Hal : Permohonan Riset

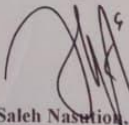
Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum 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 mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Cindy Fardila
NPM : 2202090054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

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

Ketua Program Studi

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

****Pertinggal****

Lampiran 22. Permohonan Izin Riset


MUSYAWARAH PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Tinggi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/BK/AN-PT/AK-KHPT/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp: (061) 6622439 - 66224367 Fax: (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umma.ac.id fkip@umma.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 464/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Sya'ban 1447 H
 10 Februari 2026 M

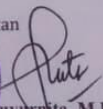
Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
 di
 Tempat

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 : Cindy Fardila
 N P M : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pop up Book Kebudayaan Daerah di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo**

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



 Dekan
Dra. H. Samsuwartha, M.Pd.
 NIDN.000.4066701

Pertinggal



Lampiran 23. Surat Balasan Izin Dari Sekolah Tempat Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SDN 106160 TANJUNG REJO



Alamat : Jl. Lembaga Dusun VI No. 183 Tanjung Rejo Email : sdneger106160@gmail.com
 NPSN : 10213396 NSS : 101070106973 Kode Pos : 20371

Nomor : 421.2/ 125/SD-TR/II/2026 Kepada : Yth. Dekan Bidang Akademik
 Lamp : - di
 Hal : **Memberi Izin Riset** Tempat

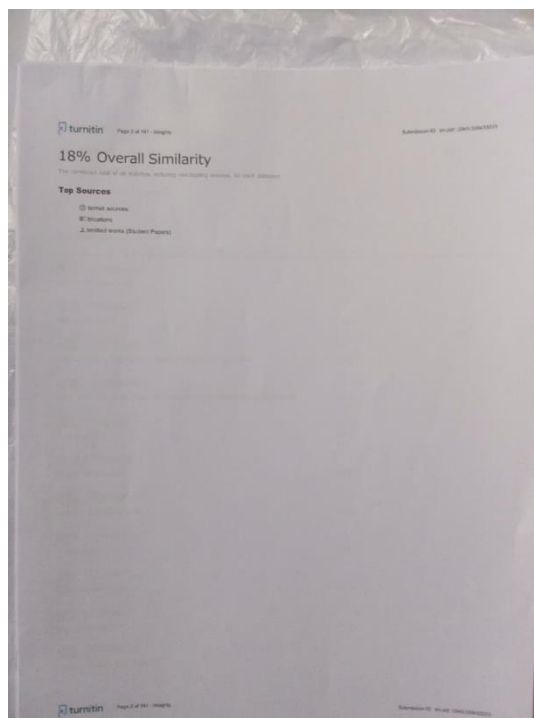
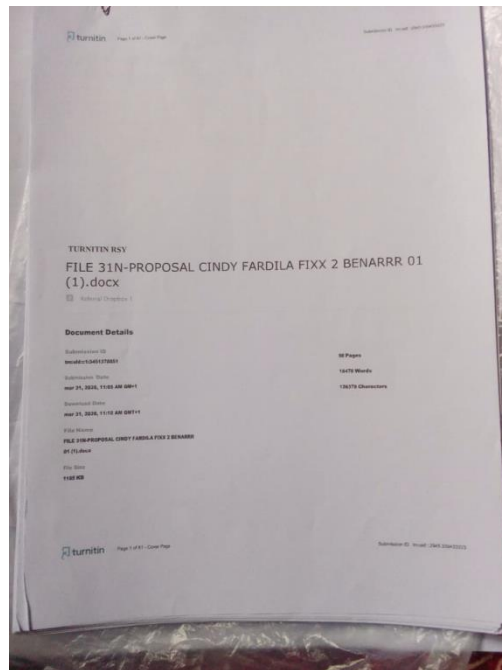
Dengan hormat, berdasarkan Surat Edaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan No. 464/IL3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 10 Februari 2026. Perihal izin riset yang dilaksanakan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : **Cindy Fardila**
 NIM : 2202090054
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media *Pop up Book* Kebudayaan Daerah di Indonesia
 Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo

Kami dan pihak sekolah memberi izin riset kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyelesaian skripsi. Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Tanjung Rejo, 12 Februari 2026
 Kepala Sekolah,


SERMINAULI SIDABUTAR, S.Pd
 NIP. 19690403 199203 2 023

Lampiran 24. Hasil Turnitin



Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Cindy Fardila
 NPM : 2202090054
 Tempat / Tgl Lahir : Tanjung Rejo, 25 Maret 2024
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jalan Lembaga. Dusun 1 Desa Tanjung Rejo
 Anak Ke : 3 dari 3 bersaudara
 Email : cindyardila083@gmail.com
 No. Hp : 0831-3971-8129



Nama Orang Tua

Ayah : Pardan
 Ibu : Mariatun
 Alamat : Jalan Lembaga. Dusun 1 Desa Tanjung Rejo

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 101782 Tanjung Rejo
 SMP : SMP Negeri 7 Percut Sei Tuan
 SMA : SMA Swasta Citra Harapan Jaya Percut
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
 Program Studi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2026

Cindy Fardila