

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DIGITAL AUDIO VISUAL
PADA MATA PELAJARAN PKN SISWA KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH 11 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat -Syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S.P.d) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DARNIA

NPM : 2202090261



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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



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

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Damia
NPM : 2202090261
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan


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



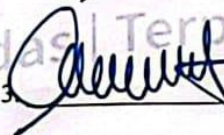
Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.

1. 
2. 
3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Darnia
NPM : 2202090261
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:


Pembimbing

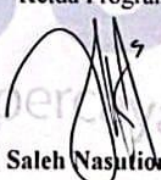

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

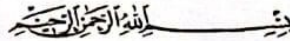

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.


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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Darnia
NPM : 2202090261
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/02/2026	Review tujuan penelitian pada Bab I	
02/03/2026	Memperjelas kajian teori pada Bab II	
09/03/2026	Menambahkan penelitian relevan di Bab II sebagai visa analisa	
16/03/2026	Crosscheck model penelitian	
30/03/2026	Analisis data pada Bab IV	
02/04/2026	Memarukkan penelitian terdahulu sebagai visa analisa hasil penelitian	
04/04/2026	Memperbaiki kesimpulan pada Bab V untuk menjawab tujuan penelitian	
09/04/2026	Acc Sidang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.



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 : Darnia
NPM : 2202090261
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



DARNIA

NPM. 2202090261

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Darnia, NPM 2202090261, Pengembangan Media *Pop Up Book* Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKN siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan. Skripsi, Medan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas muhammadiyah sumatera Utara

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah media produk berupa media *pop up book* digital audio visual. Di era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting sebagai solusi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah langkah pengembangan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran Pkn Fase B di SD Muhammadiyah 11 Medan Kec, Medan Timur, Objek penelitian ini adalah media *Pop-Up Book* digital audio visual dengan aplikasi power point dan capcut untuk memfasilitasi serta memotivasi kemampuan belajar pada mata pelajaran PKN. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil pengembangan bahan ajar oleh validator para ahli yaitu ahli materi 82% kategori , ahli media 90%, dan ahli bahasa 97%. Uji kepraktisan dilakukan oleh respon guru dan respon siswa yaitu respon guru 100% kategori “sangat praktis”, dan respon murid 96% kategori “sangat praktis” , uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.

Kata Kunci : Pengembangan *Pop Up Book Digital, Audio Visual, ADDIE*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan proposal penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pop Up Book Digital Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan”**. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan keluarga yang saya sayangi dan cintai yakni Bapak **Darsipon** dan Ibu **Poniah** yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat yang tulus di setiap langkah kepada penulis.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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

2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., 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 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing penulis, yang telah banyak sekali membantu serta membimbing dengan sabar penulis dalam menyelesaikan skripsi saya ini. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan kemudahan di setiap langkah.
8. Ibu **Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** Selaku Dosen Penguji/Pembahas, yang telah memberikan masukan dan saran terkait penulisan skripsi penelitian ini.
9. Bapak **Dr. Marah Doly Nst, M.Si** Selaku Dosen Penguji/Pembahas, yang telah memberikan masukan dan saran terkait penulisan skripsi saya.
10. Kepada seluruh **Bapak/Ibu Dosen FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberi penulis ilmu pengetahuan.

11. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.
12. Kepada Seluruh teman-teman kelas F pagi PGSD Angkatan 2022 yang telah sama-sama berjuang dan memberikan semangat selama proses perkuliahan.
13. Kepada sahabat seperjuangan saya **Ilpa Khoiri** dan **Siska Amelia** yang telah bersama sama berjuang, mulai dari perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai. Semoga kedepannya kita mendapatkan pekerjaan yang layak.
14. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya **Riza Ananda**, terimakasih telah kebersamai dari masa sekolah hingga mendaftar perkuliahan, dan membantu dalam segala perjalanan perkuliahan penulis. Berkontribusi baik tenaga, waktu, mendukung, serta menghibur penulis hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
15. Dan yang terakhir terima kasih untuk diri saya sendiri **Darnia** yang sudah berjuang hebat sejauh ini dan selalu berproses dalam kebaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan.

Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar menjadi bahan perbaikan di masa mendatang. Terima kasih atas segala dukungan dan perhatian perbaikan di masa mendatang. Terima kasih atas segala dukungan dan perhatian.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 20 Februari 2026

Penulis,

Darnia

NPM. 2202090261

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTARGAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Spesifikasi Produk	9
1.7 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	13
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	16
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	17
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	19
2.1.5 Jenis Jenis Media Pembelajaran	20
2.1.6 Prinsip – Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	22
2.1.7 Pengertian Media Pop Up Book Digital	25
2.1.8 Tujuan Media Pop Up Book	27
2.1.9 Fungsi Media Pop Up Book Digital	28
2.1.10 Langkah langkah Pembuatan Produk.....	29
2.1.10 Kelebihan Media Pop Up Book Digital	34
2.1.11 Kekurangan Media Pop Up Book Digital	36
2.1.12 Manfaat Media Pop Up Book Digital	37

2.1.13 Media Audio Visual	38
2.1.14 Pengertian PKn	40
2.1.15 Penelitian Yang Relevan	43
2.2 Kerangka Konseptual	45
2.3 Hipotesis	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Metode Penelitian	49
3.2 Tahapan Penelitian	51
3.2.1 Lokasi Penelitian	51
3.2.2 Waktu Penelitian	51
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	52
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan	52
3.4.1 Sumber Data Penelitian	54
3.4.2 Instrumen Penelitian	55
3.4.3 Analisis Data Penelitian	60
3.5 Rancangan Produk	64
3.5.1 Pengujian Internal	64
3.5.2 Pengujian Eksternal	65
3.6 Tahapan Pengembangan	66
3.6.1 Rancangan Awal (Tahapan Desain)	66
3.6.2 Pembuatan Produk	66
BAB IV METODE PENELITIAN	69
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	69
4.2 Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97
DOKUMENTASI.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk	9
Tabel 2.1 Penelitian Relevan	43
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	52
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Media	56
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	69
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	60
Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk	61
Tabel 3.7 Skala Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	62
Tabel 3.8 Skala Kriteria Kepraktisan Angket Guru dan Siswa	63
Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran	70
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Media	74
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Bahasa	75
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Materi	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa	80
Tabel 4.7 Rekap Validasi Media	84
Tabel 4.8 Rekap Validasi Bahasa	85
Tabel 4.9 Rekap Validasi Materi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual	45
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian ADDIE	49
Gambar 3.2 Produk <i>Pop Up Book</i> Digital	31
Gambar 4.1 Desain <i>Pop Up Book</i> Digital Audio Visual	74
Gambar 4.2 Rekap Validasi	77
Gambar 4.3 Penggunaan Media <i>Pop Up Book</i> Digital	78
Gambar 4.4 Rekap Kepraktisan	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Modul Deep Learning)	97
Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media	103
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	106
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 5 Angket Respon Guru	111
Lampiran 6 Hasil uji Kpraktisan Siswa.....	114
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	116
Lampiran 8 (Dokumentasi).....	126
Lampiran 09 Permohonan Izin Riset.....	129
Lampiran 10 Balasan surat keterangan Riset.....	130
Lampiran 11 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi.....	131
Lampiran 12 Permohonan persetujuan proyek proposal.....	132
Lampiran 13 Pengesahan Proyek Proposal Dosen Pembimbing.....	133
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	134
Lampiran 15 Lembar pengesahan Proposal.....	135
Lampiran 16 Permohonan Perubahan Judul.....	136
Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul.....	137
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal.....	138
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Hasil seminar Proposal.....	139
Lampiran 20 Surat Pernyataan.....	140
Lampiran 21 Hasil Cek Turnitin.....	141
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Asjad (2024) Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu, pendidikan membantu peserta didik menghadapi berbagai tantangan kemajuan zaman. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan suatu potensi peserta didik secara aktif agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur agar menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan seluruh kemampuan.

Kemampuan tersebut meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), guru memiliki peran penting membentuk pengetahuan dan karakter siswa yang berubah ubah dalam pembelajaran .Dalam konteks perubahan yang terus terjadi, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan pendidikan yang berkembang pesat melalui beragam inovasi, metode, ide, dan strategi dalam pembelajaran baru guna mendukung kebutuhan belajar siswa serta

memperkuat kompetensi profesionalnya sebagai tenaga pendidik (Dahnial, et al, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu inovasi yang dapat menjawab tantangan ini adalah penggunaan audio *pop-up book*, yaitu buku tiga dimensi yang dilengkapi dengan narasi audio. Media ini menggabungkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan karakteristik belajar yang beragam. Dengan tampilan visual 3D dan suara penjas yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Ajeng, et al 2025)

Ketepatan pemilihan media pembelajaran bisa mendukung pengajar dalam penyampaian materi, akibatnya proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan materi yang dijelaskan dapat pahami secara tuntas oleh siswa. Berakibat siswa bisa menerima materi pembelajaran secara baik sehingga hasil belajar dapat maksimal. Media pembelajaran bisa membuat siswa tidak pasif pada proses belajar dan mengajar hal ini berakibat membuat hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan adanya media dapat menambah minat belajar bagi peserta didik guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. (Hartati, et al 2025).

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, menumbuhkan perhatian, serta

meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pada era digital saat ini, atau juga lebih populer dengan sebutan revolusi industri keempat (*four point zero*) perkembangan teknologi telah membawa dampak yang sangat signifikan termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan platform digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa hanyalah beberapa dari kemajuan yang dibawa oleh teknologi digital ke dalam tahap pembelajaran. (Dungga et al., 2023)

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *pop up book* digital. Media ini merupakan hasil pengembangan dari *pop up book* konvensional yang dipadukan dengan teknologi digital, seperti animasi, efek suara, dan interaktivitas. Media *Pop up book* digital merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak dan meningkatkan pengetahuan mereka dengan tambahan audio visual yang menarik. Hal ini mempermudah anak-anak dalam memahami representasi bentuk benda, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan pemahaman konsep. *Pop up book* digital dapat berupa video 3D, menampilkan konstruksi tiga dimensi atau elemen yang timbul. Sebagai media tipe 3D, *Pop-Up Book Digital* memberikan efek visual menarik, di mana setiap pembukaan halaman mengungkapkan gambar yang timbul serta penambahan audio disetiap halaman dan isi materinya..

Media *Pop-Up Book* digital merupakan media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak serta tambahan audio pada materi.

Pada *Pop-Up Book* digital, materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul dengan audio. *Media Pop-Up Book* digital mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Selain itu, media ini juga dapat menarik perhatian dan menambah media baru pada pembelajaran khususnya pembelajaran pada era digital ini yang harus dikembangkan dengan semenarik mungkin. (Fazrul Apriliyani et al, 2021)

Meskipun urgensi pembelajaran berbasis digital yang telah banyak dibahas dalam berbagai kajian pendidikan, penerapannya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama guru yang dilakukan pada 27 Agustus 2025 ketika PLP III di SDS Muhammadiyah 11 Medan, menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami beberapa kendala didalam pembelajaran terutama kurangnya media pembelajaran digital dalam belajar, serta kurangnya minat belajar dan kesulitan dalam konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

Wulandari (2023) menyatakan penggunaan media *pop-up book* digital sebagai alat pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tertentu, seperti pembelajaran PPKN (J. I. Pendidikan, n.d.) Dan menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book*

digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan tampilan yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami dalam bentuknya yang berupa 3 dimensi dan tampilan audio visual. Dengan mempresentasikan pembelajaran dalam media *pop up book* digital, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep kepada siswa, menumbuhkan ketertarikan anak-anak, dan merangsang kreativitas mereka setelah melihat objek tiruan dalam bentuk 3 dimensi yang menarik dan menyerupai objek sesungguhnya, meskipun dalam ukuran yang lebih kecil. Keberadaan unsur kejutan pada setiap halaman *pop up book* digital juga dapat membuat anak-anak lebih antusias, berbeda dengan buku cerita konvensional. (Inayah et al., 2024)

Penelitian ini memiliki potensi memberikan kontribusi terhadap media *pop up book* digital dalam pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, peneliti, maupun pengembang media pendidikan dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan minat dan media pembelajaran bagi peserta didik dengan media digital di era teknologi saat ini dan tampilan yang menarik.

Beberapa penelitian telah menunjukkan penggunaan media *Pop-Up Book* digital dalam pembelajaran PKn. (Dahnial, Irfan, 2024) membuktikan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi

PPKn. Melalui pengembangan media ini, diharapkan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan media *pop up book* digital diharapkan menjadi inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Media ini dapat berfungsi sebagai sarana penguatan karakter, motivasi belajar, sekaligus penanaman nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan didalam proses pembelajaran.

Melalui pengembangan media ini, diharapkan proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang pembelajaran saja, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah sebagai bagian dari identitas nasional dengan terkaitnya norma yang ada di masyarakat. Dengan demikian, pengembangan *pop up book* digital audio visual diharapkan menjadi inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Media ini dapat berfungsi sebagai sarana penguatan karakter, pelestarian budaya daerah, sekaligus penanaman norma yang ada dimasyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.”** Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung implementasi pembelajaran PKn yang relevan dengan kehidupan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah uraian tentang latar belakang masalah , yang berikut adalah identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Masih terdapat beberapa siswa sangat antusias, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat, namun sebagian besar lainnya kurang berminat dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku teks.
2. Masih terdapat peserta didik yang kurang aktif berperan dalam kegiatan belajar/diskusi kelas.
3. Media yang digunakan guru masih perlu variasi khususnya media visual yang dapat menyajikan materi dengan berbagai animasi yang lebih menarik.
4. Media *pop up book* digital belum banyak digunakan, sehingga siswa belum mendapat contoh pembelajaran dengan media digital.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *pop up book* digital audio visual pada mata pembelajaran PPKn kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan, dengan ruang lingkup terbatas pada proses pembelajaran dikelas selama waktu

yang ditentukan, sesuai dengan hasil identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran PKN kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran PKN kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sasaran utama dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *pop up book* digital audio visual pada pelajaran PKn kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *pop up book* digital audio visual pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk dan karakteristik media yang dikembangkan, berikut disajikan spesifikasi produk media digital “*pop up book* digital audio visual” sebagai acuan dalam memahami fitur, isi, serta fungsinya dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.1
Spesifikasi Produk

No	Aspek	Spesifikasi Produk
1.	Nama Produk	Media Digital “ <i>Pop up book digital audio visual</i> ”
2.	Jenis Media	Media dengan visual 3D berbentuk video bergerak
3.	Sasaran Pengguna	Siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan
4.	Tujuan Media	Memotivasi peserta didik agar lebih memahami pembelajaran dan minat belajar khususnya kelas IV SD dengan Media Digital.
5.	Materi Utama	Norma di Masyarakat
6.	Gaya Visual	3D,Ilustrasi berwarna,karakter kartun,bahasa sederhana dan narasi yang mudah dipahami.
7.	Fitur <i>Pop up book</i>	Dialog ringan, dengan alur sesuai materi, dan ketertarikan disetiap halaman.
8.	Durasi Akses	Bisa ditampilkan kapan saja sesuai durasi
9.	Format Penyajian	Halaman digital bergambar dengan ilustrasi dan beberapa teks
10.	Keunggulan Media	Terbaru, menarik, mudah dipahami serta menambah minat untuk mendukung pembelajaran PPKn
11.	Platform Penggunaan	Dapat dibuka melalui laptop, proyektor dan ponsel.
12.	Kompetensi yang Dikembangkan	Menambah inovasi serta minat dalam belajar peserta didik, agar tidak mudah bosan dan kurang bersemangat.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media digital berjudul “*Pop up book digital audio visual*” yang dirancang untuk mengembangkan media digital untuk belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa yang mempunyai minat belajar yang kurang. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan R&D mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, hingga validasi ahli. Penelitian ini memiliki sejumlah pembeda jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya belum secara khusus mengembangkan *pop up book* saja tidak dengan digital sebagai sarana

tambahan belajar peserta didik di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa dengan pengembangan media belajar bagi peserta didik.

1.7 Manfaat Penelitian

1.1 Secara Teoritis

Secara Teoritis Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media komik digital sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk menanamkan nasionalisme pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya teori pembelajaran PPKn melalui pendekatan visual dan naratif, sekaligus menambah literatur tentang integrasi nilai kebangsaan dalam media digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar teoretis bagi kajian selanjutnya terkait media pembelajaran dan pendidikan karakter.

1.2 Secara Praktis

- **Bagi Pendidik**

Memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan untuk menyelesaikan suatu permasalahan pembelajaran, mengembangkan keterampilan mengajar bagi pendidik profesional, serta berperan sebagai wadah bagi guru agar dapat lebih mendorong semangat belajar siswa.

- **Bagi Siswa**

Membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengembangkan motivasi belajar melalui teknologi yang semakin maju dengan memanfaatkan teknologi yang

berkembang menjadikan teknologi sebagai wadah belajar untuk peserta didik.

- **Bagi Sekolah**

Menjadi suatu dasar bagi sekolah dalam mengadakan pelatihan dan pembinaan demi meningkatkan kompetensi pendidik agar proses pembelajaran lebih baik secara maksimal sehingga tujuan pendidikan nasional dapat diwujudkan , serta sebagai masukan dalam upaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan , memperkaya pengetahuan ,serta untuk menambah pengalaman melalui pengamatan langsung sekaligus sebagai sarana bagi calon pendidik untuk mengasah kemampuan dalam upaya meningkatkan kualitas sebagai tenaga pendidik yang profesional. Serta sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran digital di berbagai mata pelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan Gerlach & Ely memberikan penjelasan tentang media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Definisi media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (J. Pendidikan et al., 2018)

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Pada tahun 50-an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual, karena pada masa itu peranan media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga

diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik. (*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar* (, 2018)

Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang kongkrit sampai pada yang abstrak.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Sejauh ini, pembelajaran mungkin lebih banyak bergantung pada keberadaan guru. Dalam kondisi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, jika digunakanpun media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan tersebut mengisyaratkan bahwa tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru,

instructor-independent instruction, atau disebut juga sebagai “self-instruction,” bahkan seringkali diarahkan kepada siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, instructor-based instruction, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran bergantung pada guru itu sendiri. (Daniyati et al., 2023)

Menurut Nurfadhillah (2021), terdapat enam fungsi utama media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pertama, media pembelajaran tidak sekadar berperan sebagai pelengkap, melainkan menjadi alat penting yang berkontribusi langsung dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif. Kedua, keberadaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan instruksional di kelas. Ketiga, pemanfaatan media hendaknya selaras dengan tujuan dan substansi materi yang diajarkan agar penggunaannya benar-benar mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Keempat, media tidak hanya dimaknai sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai instrumen yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kelima, penggunaan media berfungsi untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran serta memperjelas konsep yang disampaikan oleh guru. Terakhir, fungsi keenam menegaskan bahwa pemanfaatan

media dalam pembelajaran berorientasi pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

Media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Pembelajaran digital berperan dalam mendorong pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi, dan inquiri pada diri peserta didik. Peran media digital dalam proses pembelajaran, mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif.(Alifah et al., 2023).

Dari pendapat para ahli maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian alat yang digunakan oleh pengajar sebagai si pengirim pesan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik didalam proses pembelajaran.

2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran berfokus pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar. Tujuan sentralnya adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indra. Dengan media, konsep yang abstrak (misalnya, hukum fisika atau proses biologi) dapat dikontekstualisasikan menjadi

bentuk visual atau audio yang konkret. Selain itu, media berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar individu, serta menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap materi pelajaran yang sama.

Tujuan media pembelajaran ini didukung oleh berbagai referensi ahli dalam bidang Teknologi Pendidikan. Tokoh seperti Gagne menekankan peran media dalam mendukung setiap tahapan pembelajaran (*event of instruction*), sementara model ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich, Molenda, dan Russell menggarisbawahi pentingnya pemilihan dan pemanfaatan media secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai. Di Indonesia, tokoh seperti Azhar Arsyad sering dirujuk dalam mendefinisikan media sebagai komponen penting untuk mempermudah komunikasi dan memfasilitasi belajar, menegaskan bahwa efektivitas pengajaran tidak hanya bergantung pada metode guru tetapi juga pada dukungan media yang relevan. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami, menarik, dan dapat diakses.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. (Pemikiran et al., 2024)

Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.
2. Fungsi Komunikasi Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut receiver atau audience.

Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Media pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau materi ajar guna meningkatkan minat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran, media berperan menstimulasi proses berpikir siswa, membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mendukung tercapainya hasil belajar secara optimal (Rohima, 2021). Dalam hal ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen strategis yang memperkuat efektivitas pembelajaran.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digital kini banyak digunakan sebagai alat penunjang kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menguasai jenis dan karakteristik masing-masing media pembelajaran digital serta mampu menguasai teknologi seperti perangkat komputer (Putri et al., 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian. (Fadilah &

Kanya, 2023). Menurut pendapat lainnya, manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang, dan waktu.

Dari beberapa penjelasan diatas bahwa media memiliki banyak sekali ragam manfaat bagi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses transfer ilmu demi tercapainya tujuan pembelajaran. Bukan sekedar penting, media pembelajaran benar-benar sangat penting untuk membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan serta peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Zaman ini, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran, baik berupa audio, visual ataupun audio visual. Guru hanya perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan memilih manakah media yang sesuai untuk digunakan.

2.1.5 Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan vidio. Media audio visual bisa diartikan juga

sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman video, dan lainnya. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata. Media pembelajaran audio visual adalah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi. (Setiyawan , 2020)

Dari beberapa pendapat ahli diatas, terdapat pendapat lain juga dari Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Netriwati & Lena, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1. Media visual

Media cetak adalah media dengan bentuk visual yang proses pembuatannya melalui cetak ataupun printing. Pada media ini pesan yang disajikan melalui huruf dan gambar agar informasi yang diberikan tersampaikan dengan jelas. Contoh media bahan cetak ini yaitu buku, majalah, koran dan lain-lain.

2. Media audio

Media audio adalah media yang cara penyampaian pesannya melalui suara. Pesan yang disampaikan pada media ini mengandalkan indera pendengaran sebagai penerima suatu pesan. Contoh media audio yaitu music, radio, dan perekam suara.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang diilustrasikan melalui gambar dan suara. Media ini, komunikasinya diterima melalui indra visual dan indra auditori. Contoh media audio visual yaitu televisi, dan film.

Bersumber dari uraian para ahli jadi media audio visual bisa disimpulkan bahwa sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator, media audio visual juga merupakan suatu pengembangan baru dalam suatu media, karena audio visual menambah kesan yang lebih menarik dengan tampilan suara pada unsur gambar yang telah ada.

2.1.6 Prinsip – Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu tahapan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna. Media yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau pendukung penyampaian informasi, tetapi juga sebagai komponen strategis yang dapat memfasilitasi proses berpikir, membangun pemahaman, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media pembelajaran, diperlukan pemahaman terhadap prinsip-prinsip tertentu agar media yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pendidikan.

Menurut Huma (2021), pengembangan media pembelajaran harus berlandaskan prinsip learner-centered atau berpusat pada peserta didik. Media tidak boleh sekadar berfungsi sebagai alat bantu guru, melainkan sebagai sarana yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Prinsip

ini menekankan pentingnya mempertimbangkan karakteristik individu peserta didik, seperti usia, kemampuan kognitif, minat, latar belakang pengalaman, serta gaya belajar. Media yang dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Selain itu, Huma menegaskan bahwa media yang efektif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, bukan hanya menjadi penerima informasi pasif. Oleh karena itu, media harus dirancang agar mendorong eksplorasi, refleksi, dan penemuan konsep secara mandiri.

Menurut Fitri et al. (2023), media pembelajaran harus bersifat komunikatif dan efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Prinsip komunikatif berarti media mampu menghubungkan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara yang jelas, logis, dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, aspek visual, audio, dan simbolik harus dirancang secara seimbang agar tidak menimbulkan salah tafsir atau beban kognitif berlebih pada peserta didik.

Sementara itu, prinsip efektivitas menekankan bahwa setiap media yang dikembangkan harus memiliki daya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas media dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan motivasi belajar. Pengembangan media juga menambahkan aspek estetika, seperti tata letak, warna, dan ilustrasi, berpengaruh besar terhadap daya tarik serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Wibowo (2023) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip relevansi, keterpaduan, dan efisiensi. Prinsip relevansi berarti bahwa media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi materi, serta kebutuhan peserta didik. Setiap komponen dalam media baik itu teks, gambar, maupun suara yang memiliki fungsi instruksional yang jelas dan tidak bersifat dekoratif semata. Prinsip keterpaduan mengacu pada keselarasan antara media, strategi pembelajaran, dan metode yang digunakan. Media yang baik harus mampu mendukung pendekatan pembelajaran tertentu, misalnya pembelajaran berbasis proyek, *discovery learning*, atau *problem-based learning*. Sedangkan prinsip efisiensi menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek waktu, biaya, dan kemudahan penggunaan. Media yang baik tidak harus mahal atau kompleks, tetapi harus praktis, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan kondisi nyata di sekolah (Nasron et al., 2024).

Sulistiyorini (2021) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan konteks sosial dan budaya peserta didik. Media yang baik adalah media yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, mencerminkan nilai-nilai lokal, dan tidak bertentangan dengan norma sosial yang berlaku. Prinsip ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman hidup sehari-hari. Dengan menerapkan prinsip ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai, sikap, dan karakter yang sesuai dengan budaya dan lingkungan mereka.

Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran yaitu suatu pengembangan suatu media yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan suatu pembelajaran, pengembangan media juga bertujuan untuk menciptakan suatu media baru didalam suatu pembelajaran dengan pengembangan yang ada mengikuti jaman yang semakin berkembang pesat mengenai teknologi digital. Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, pengembangan media pembelajaran tidak hanya menghasilkan produk yang menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara edukatif, mendukung keterlibatan aktif peserta didik, serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran secara keseluruhan.

2.1.7 Pengertian Media *Pop Up Book Digital*

Secara umum media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin lebih efektif. Media ini sering digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman pengguna. Media pembelajaran adalah sesuatu media yang dapat digunakan sebagai alat bantu atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yakni siswa yang bertujuan untuk melatih para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. (Asjad, 2024)

Media *Pop Up Book Digital* merupakan buku yang ilustrasinya muncul (*pop-up*) saat halaman dibuka, menggunakan lipatan dan mekanisme kertas untuk

menciptakan efek timbul yang menarik dan interaktif dalam bentuk digital dan dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka halamannya. Sedangkan pop up book audio visual merupakan sebuah buku yang dibuat tidak hanya dinikmati visualnya saja melainkan juga dengan audio yang ada didalamnya. (Ii & Teori, 2022)

Media pembelajaran *Pop Up Book* adalah media pembelajaran memiliki unsur 3D dengan bentuk-bentuk yang unik, menarik dan warna-warni didalamnya dapat menarik perhatian siswa untuk melihatnya sehingga membuat siswa merasa kagum setiap melihat isi halaman buku dan proses pembelajaran lebih aktif dan maksimal. Media dibedakan menjadi dua yaitu, media dua dimensi dan tiga dimensi.

Menurut (Cahyani et al., 2023) media yang dihasilkan dalam bentuk tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang berupa benda nyata/visual atau dalam bentuk gambar tiga dimensi. Benda yang sebenarnya atau gambar tiga dimensi tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami, membayangkan dan menganalisa bentuk gambar yang harus digambar. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop-Up Book* digital, media *Pop-Up Book* digital merupakan media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak secara visual. Pada *Pop-Up Book* digital materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul.

Media *pop up book* digital sangat menarik disetiap lembar halaman, karena memiliki efek 3D disetiap isi materi yang ada pada media, supaya membangun motivasi peserta didik saat dalam pembelajaran menggunakan media *pop up book* digital. Media *pop up book* ini tidak hanya didesain melalui visual, akan tetapi juga didesain terdapat sebuah audio yang bisa diakses melalui barcode yang nantinya akan tersambung pada sebuah web dan juga terdapat beberapa kegiatan yang dibalut permainan. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* digital merupakan suatu jenis buku yang didalamnya memuat banyak variasi seperti tulisan, gambar, dan gambar timbul yang mana bila dibuka gambar itu bisa timbul dan bersifat tiga dimensi. Selain itu media *pop-up book* juga dapat menghasilkan gerakan jika membuka halaman selanjutnya. Oleh karena itu media ini memiliki visual yang menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman terkait isi materi didalamnya.

2.1.8 Tujuan Media *Pop Up Book*

Media *pop up book* digital ini menggunakan aplikasi Power point yang ada di laptop dengan tujuan untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran PPKn berbentuk 3D yang ada di dalam media *pop up book* digital. Kegiatan belajar berbasis media *pop up book* digital ini diperlukan untuk meningkatkan rasa motivasi belajar peserta didik, semangat belajar, toleransi, cinta tanah air, menghargai serta menghormati guru dalam setiap pembelajaran.(Khairunisa et al., 2024)

Pemilihan media *pop-up book* digital ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok (Sholeh, 2019) media ini diharapkan membantu peserta didik untuk memotivasi mereka dalam suatu kelas pembelajaran yang dilakukan.

Dapat disimpulkan tujuan media *pop up book* digital audio visual suatu upaya didalam pengembangan media yang memiliki tujuan sebagai sarana pembelajaran media digital yang dapat digunakan pada pembelajaran khususnya pembelajaran di era digital saat ini. Dengan tampilan yang menarik dengan 3 dimensi dan audio visual *pop up book* digital bertujuan menciptakan suasana dalam pembelajaran lebih bersemangat dan dapat membuat peserta didik bersemangat dan memahami pembelajaran yang ada dengan bantuan media *pop up book* digital.

2.1.9 Fungsi Media Pop Up Book Digital

Media *Pop-Up Book* Digital berfungsi sebagai inovasi pembelajaran yang sangat efektif, terutama dalam menjalankan fungsi atraktif dan fungsi konkretisasi. Secara atraktif, media ini berhasil menarik perhatian siswa secara instan karena menggabungkan elemen visual 3D timbul, animasi bergerak, dan efek suara, yang jauh lebih menarik dan menghilangkan kebosanan dibandingkan bahan ajar statis. Fungsi konkretisasi memungkinkan materi yang bersifat abstrak atau kompleks dapat divisualisasikan secara dinamis dan nyata, sehingga memudahkan pemahaman dan mengurangi beban kognitif siswa. Selain itu,

media ini memiliki fungsi interaktif, yang mendorong keterlibatan aktif siswa karena mereka harus berinteraksi langsung (mengklik, menggeser) untuk mengungkap informasi, mendukung pembelajaran mandiri melalui aksesibilitas digital yang tinggi.

Penerapan media ini memberikan manfaat yang signifikan terhadap motivasi belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Manfaat utama yang didapat adalah peningkatan perhatian dan minat siswa karena sifat kejutan dan tampilan yang menyenangkan, memicu rasa ingin tahu dan eksplorasi sebagai inti dari motivasi intrinsik. Pembelajaran yang menyenangkan ini juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan kebermaknaan belajar, mengubah persepsi siswa dari materi yang sulit menjadi materi yang mengasyikkan.

Kesimpulan dari fungsi media pada akhirnya, ketika materi tersampaikan dengan jelas dan prosesnya menyenangkan, hal ini turut meningkatkan kepercayaan diri dan ketekunan siswa, sebab mereka merasa mampu menguasai konsep yang dipelajari, menjadikan *Pop-Up Book Digital* sebagai alat yang kuat dalam mendorong motivasi belajar.

2.1.10 Langkah Langkah Pembuatan Produk

Dalam pembuatan *Pop Up Book Digital Audio Visual* tentunya tidak mudah, banyak sekali yang harus dipersiapkan mulai dari rancangan atau desainya, kemudian memilih warna yang cocok, serta pemilihan gambar yang sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan oleh siswa. Untuk langkah-langkah pembuatannya Menurut (Khadijah et al., 2021) sebagai berikut :

1. Tentukan terlebih dahulu tema apa yang akan dibuat, dalam tahap ini disesuaikan dengan ketertarikan oleh pembuatnya sendiri. Karena *Pop Up Book* ini mempunyai visualisasi yang menarik dengan unsur tiga dimensi yang dapat digerakkan, serta audio visual yang akan digunakan.
2. Kemudian tahap selanjutnya yaitu proses desain, yang dimana pada tahap ini memiliki beberapa proses desain untuk membuat *Pop-Up Book*. Tahap yang pertama dilakukan dengan membuat desain menggunakan berbagai desain yang ada, kemudian dilanjutkan dengan cara pembuatan prototipe untuk pembuatan materi , setelah itu, tahap berikutnya proses edit dengan menggunakan aplikasi PPT sebagai media editor.
3. Tahap yang ketiga ini ialah proses pembuatan, pada tahap ini dilakukan pemotongan dan pelipatan serta membuat *Pop-Up* melompat keluar, dengan tampilan 3D dengan bantuan PPT.
4. Tahap yang terakhir ini yaitu hasil pembuatan, setelah melalui tahapan proses pembuatan desain, kemudian proses edit dengan aplikasi PPT dengan desain 3D seperti buku nyata yang terbuka, maka *Pop-Up Book* sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik.

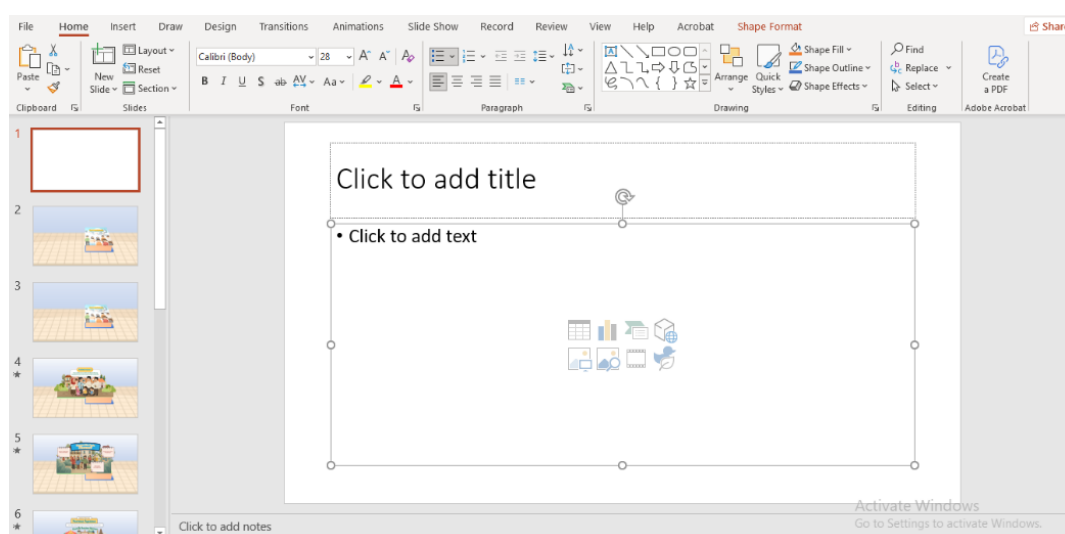
Kemudian tahap ini, dilakukan pembuatan produk berupa *Pop up book* digital menggunakan PPT dan ditambah bantuan CapCut untuk mengisi audio visual, sesuai dengan alur materi yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Proses perancangan dimulai dengan penyusunan materi yang dikembangkan berdasarkan pokok bahasan dalam buku siswa kelas 4, dengan

materi Norma di Masyarakat. Materi ini kemudian dikemas dalam bentuk *pop up book* yang mengangkat motivasi belajar peserta didik dengan materi norma dimasyarakat, sehingga nilai-nilai budaya dapat tersampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh pembaca mudah.

Setelah materi disusun, langkah berikutnya adalah merancang desain visual *pop up book*. Produk *pop up book* yang dikembangkan menggunakan ukuran kertas A5 (21 cm x 14,8 cm) dengan jenis art full colour konstruk 160gsm, yang merupakan standar internasional (ISO paper size) dan cocok untuk ilustrasi berwarna. Ilustrasi dibuat dalam gaya kartun agar lebih menarik dan membantu memperjelas pesan serta nilai-nilai yang disampaikan dalam materi.

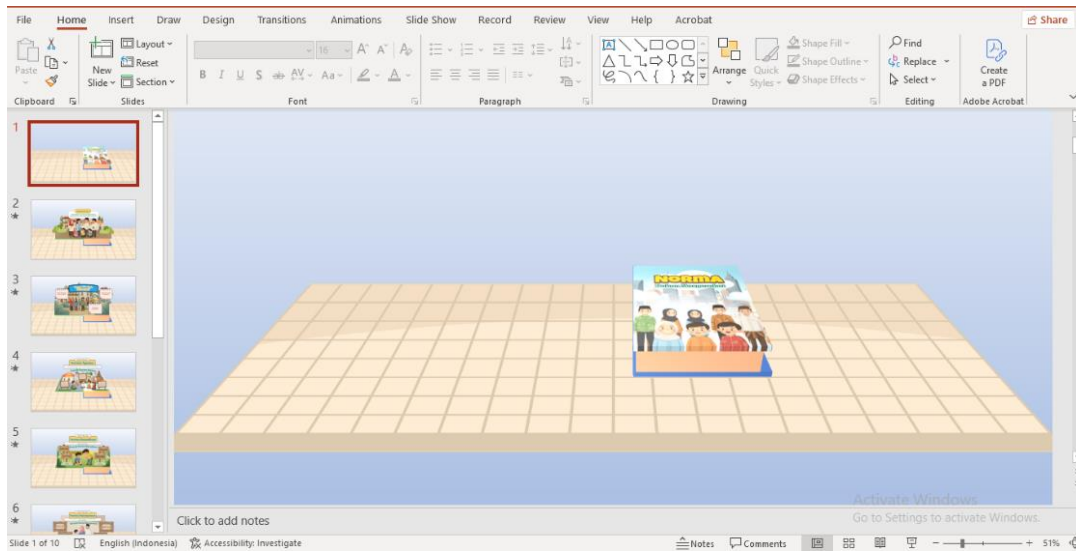
Perancangan desain *Pop Up Book Digital Audio Visual* dilakukan menggunakan aplikasi PPT, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka PPT melalui komputer untuk memulai proses pembuatan desain *pop up book* digital.

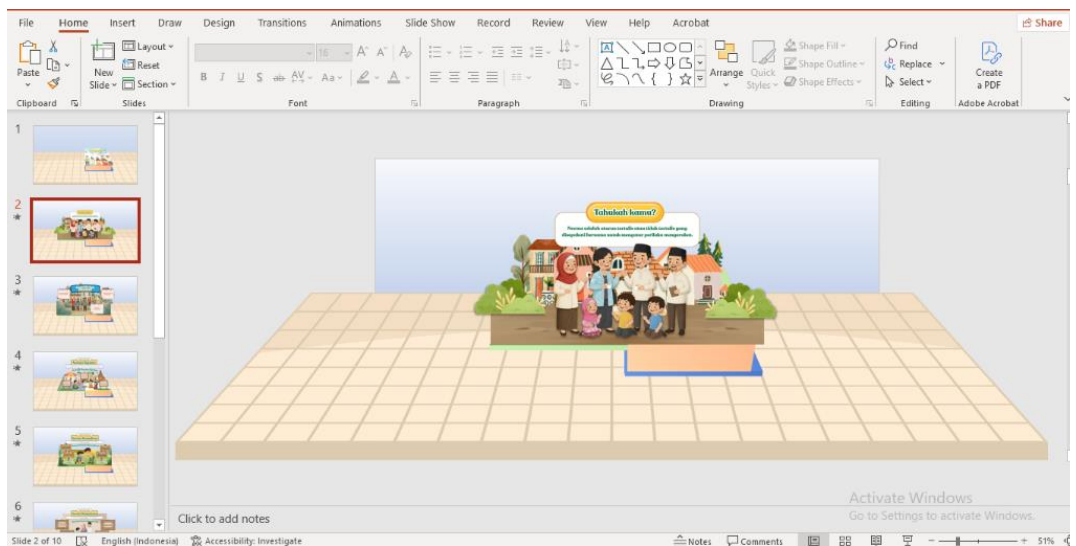


2. Pilih menu “Picture Format” dan tentukan jenis desain yang ingin dibuat.

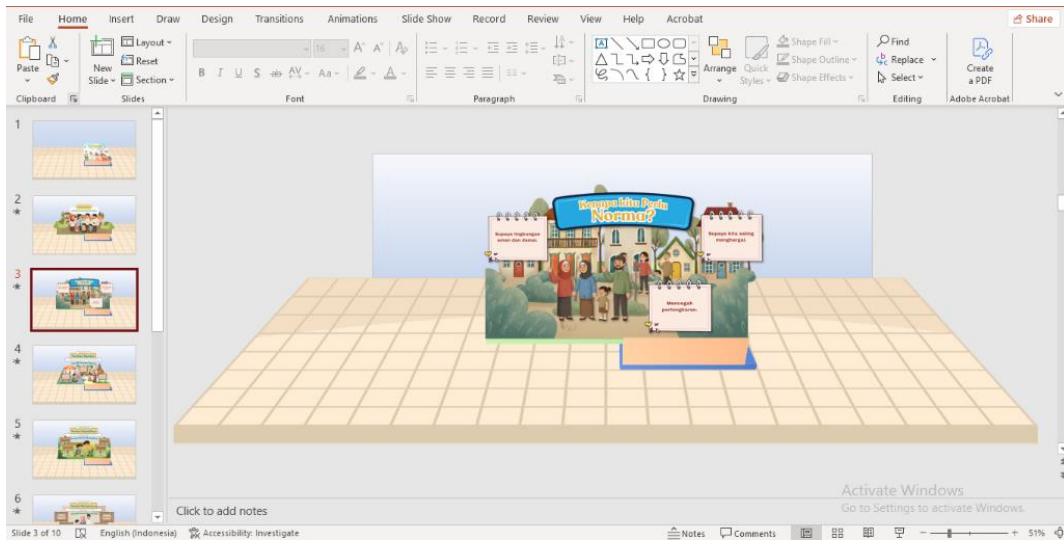
Sesuaikan ukuran halaman A5.



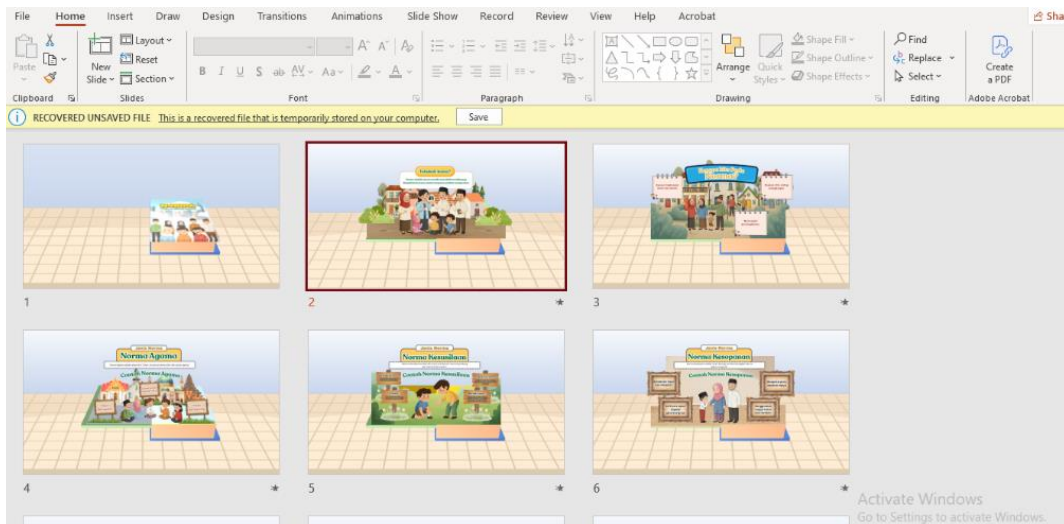
3. Mulai mendesain *pop up book* digital dengan bantuan desain PPT



4. Tambahkan latar belakang dan elemen-elemen yang membentuk panel serta ilustrasi.



5. Jika seluruh desain telah selesai, unduh komik dalam format PPT melalui menu “save as”



2.1.11 Kelebihan Media *Pop Up Book* Digital

Media pembelajaran Pop-up Book dianggap sebagai media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, karena media konkret seperti ini dapat membantu siswa sekolah dasar untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pop up book digital memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa. Tampilan visual yang interaktif, animasi pop up, serta efek gerak dan suara membuat materi pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Hal ini sangat membantu terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung cepat bosan dengan teks panjang. Dengan desain yang menarik, siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. (Habibi & Setyaningtyas, 2021)

Selain itu, pop up book digital mampu mempermudah pemahaman konsep abstrak. Materi yang sulit dapat disajikan dalam bentuk visual tiga dimensi, ilustrasi interaktif, dan simulasi sederhana sehingga siswa lebih mudah menangkap inti pembelajaran. Media ini juga mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual dan kinestetik, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten melalui klik, geser, atau animasi pop up. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Pop up book digital dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone kapan saja dan di mana saja. Guru juga lebih mudah melakukan pembaruan materi tanpa harus mencetak ulang media pembelajaran. Selain ramah

lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas, media ini juga mendukung pembelajaran digital yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Penelitian yang sejalan juga dijelaskan oleh Pramesti (2015: 3) mengenai kelebihan dari media *pop up book*, antara lain: (1) Media yang mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena di dalamnya terdapat objek-objek yang mudah untuk dipahami oleh anak (2) Termasuk media yang praktis karena sangat mudah untuk dibawa kemana-mana sebab terbuat dari bahan dasar kertas (3) Dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan turut aktif dalam pelaksanaan pembelajaran (4) Adanya objek-objek yang menarik sehingga menarik perhatian serta merangsang peserta didik untuk bisa menggambarkan apa yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik (5) Dapat membantu pendidik untuk merangsang peserta didik untuk mengembangkan kata-kata yang dimilikinya dengan menggunakan media *pop up book* sehingga peserta didik lebih berani dalam menyampaikan pesan yang ada di dalam media tersebut. (6) Memberikan visual gambar yang besar dan 3D. Gambar pada media *pop up book* terlihat lebih menarik karena dapat timbul Ketika halamannya dibuka tutup. (7) Setiap halamannya terdapat berbagai banyak gambar yang didesain bisa timbul, sehingga membuat peserta didik kagum dan menantikan halaman-halaman selanjutnya. (Ii & Teori, 2022)

2.1.12 Kekurangan Media *Pop Up Book* Digital

Meskipun pop up book merupakan media pembelajaran yang menarik serta efektif dalam menerapkan nilai-nilai yang terdapat dalam kehidupan namun media ini juga memiliki kekurangan, antara lain: (1) Membuat media pop up book membutuhkan waktu yang lama sebab membutuhkan keterampilan dan ketelitian yang tinggi, agar isi dari media dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik (2) Media yang belum diperjual belikan sehingga jika ingin menggunakan media pop up book maka harus membuat berdasarkan konten/isi yang telah ditentukan sebab umumnya yang dijual ialah media pop up book yang isinya banyak mengenai hewan- hewan, tumbuhan, dongeng hingga cerita rakyat.

Oleh karena itu, untuk menyesuaikan isi media harus bisa meluangkan waktu agar bisa membuat media tersebut (3) Meskipun merupakan media yang sederhana, dalam pembuatannya media ini memerlukan biaya yang banyak sebab di dalam media terdapat objek-objek yang secara detail menjelaskan mengenai apa yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga akan sesuai terkait konten isi dengan materi yang akan disampaikan. Serta kekurangan dari media Pop-up sendiri adalah waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. (Atikasari et al., 2022)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *pop up book* dapat membantu peserta didik dalam mewujudkan visual dari materi dengan menampilkan media digital dengan tampilan 3D. Sedangkan kekurangan dari

media pop up book yakni pembuatannya yang relatif lama dan membutuhkan biaya yang mahal.

2.1.13 Manfaat Media *Pop Up Book* Digital

(Devi et al., n.d.)Media *pop-up book* digital mampu dimanfaatkan bagi guru ketika menyajikan materi dikarenakan tampilan yang menyerupai buku dengan bentuk gambar timbul atau gambar bangun mampu memberikan visualisasi yang menarik bagi siswa. Berdasarkan bentuk dari media *pop-up book* digital maka akan mampu menyajikan materi aku dan kebutuhaku menjadi lebih menarik hingga mampu membuat peserta didik untuk mengetahui lebih jelas terkait kebutuhan yang perlu dipahami dan diketahui.(Pelajaran et al., 2025)

Manfaat dari *Pop-Up Book* digital dapat meningkatkan minat membaca peserta didik, memotivasi serta merangsang imajinasi peserta didik serta dapat membuat peserta didik mengembangkan kreatifitas sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan fakta yang ada, maka akan dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* pada materi norma dimasyarakat. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* digital diharapkan dapat sebagai penunjang atau pelengkap dalam pelaksanaan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih tertarik dalam pembelajaran.

Pop-up book digital adalah jenis buku yang menyajikan elemen tiga dimensi dibagian dalamnya saat buku dibuka, menciptakan gerakan dan visualisasi menarik untuk meningkatkan pemahaman materi, terutama bagi siswa

sebagai sasaran pembelajaran (Yudiana, 2024:52). Media yang dirancang oleh peneliti berupa pop-up book dalam format digital, bertujuan untuk mempermudah penggunaan oleh guru dan siswa serta menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui visualisasi gambar 3D (Iv & Dasar, 2025)

Manfaat dari media media pop up, yaitu: (1) Membantu anak untuk dapat dengan cepat menggali sebuah informasi (2) Memberikan anak sebuah pengalaman dalam membaca sehingga jika dilaksanakan terus-menerus akan meningkatkan kegemaran anak dalam membaca buku (3) Dapat meningkatkan peserta didik dalam memahami isi buku, sehingga anak akan dengan cepat menangkap materi yang disampaikan oleh guru (4) Membantu pendidik untuk menggali kemampuan peserta didik untuk mengetahui berbagai jenis bacaan yang ada (5) Mendorong anak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat berpartisipasi dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran (6) Memberikan peserta didik beberapa teks yang baik dan benar sehingga peserta didik dapat belajar.

2.1.14 Media Audio Visual

Aslan & Hasanah, (2025) Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat dibutuhkan. Media audio visual merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media audio visual dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah. Keberhasilan

penerapan media audio visual juga akan sangat berpengaruh pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Penerapan media audio visual tidak berdiri sendiri tanpa tantangan. Beberapa hambatan yang perlu diatasi meliputi kesiapan infrastruktur teknologi dan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat serta menyusun materi. Keberhasilan implementasi media audio visual sangat bergantung pada kelancaran akses terhadap perangkat seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai agar mampu merancang dan menggunakan media audio visual dengan cara yang efektif

Jumadi, (2021) menerangkan bahwa media Audio Visual merupakan media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sehingga siswa memiliki pengalaman sendiri secara langsung. Media Audio Visual juga memiliki banyak kelebihan dan sedikit kekurangandibanding media lainnya. Adapun kelebihan dan kekurangan media audio visual yakni: kelebihan media audio visual gerak/film yaitu: 1). film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya; 2) dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu; 3). penggambarannya bersifat tiga dimensional; 4) suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, (5) dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya; 6) kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan; 7) dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan media audio visual gerak/film yaitu:1) film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audiens; 2) audiens tidak akan dapat mengikut dengan baik kalau film diputar terlalu cepat; 3) apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan; 4) biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

Berdasarkan pernyataan diatas mengenai media audio visual dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu media penyampaian informasi atau materi dengan bantuan suara dan gambar yang menarik, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan disetiap penggunaannya.

2.1.15 Pengertian PKN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran yang mengarah kepada pembentukan kepribadian dan wujudnya terlihat dalam perilaku keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, perilaku etika dan moral serta rasa tanggung jawab kenegaraan dalam diri siswa. Kunci kesuksesan siswa dalam mempelajari PPKn adalah dengan menyampaikan 3 (tiga) hasil pokok yaitu: (1) informasi fakta secara lengkap; (2) menjelaskan konsep-konsep yang terkait dengan bidang studi; dan (3) nilai-nilai yang terkandung di balik fakta ataupun konsep. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami tiga hasil pokok tersebut, tidak terlepas dari keterampilan guru dalam menentukan pola pendekatan yang dipakai untuk pembelajaran.(Ppkn, 2016)

Pembelajaran PPKn sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan hanya itu-itu saja, namun kami ingin membuat pembelajaran semakin menarik dan variatif. Siswa diharapkan lebih memahami dan mengerti maksud dari norma-norma yang dijelaskan. Sebagai guru PPKn kami ingin mengubah persepsi negatif mayoritas peserta didik yang menganggap pembelajaran PPKn membosankan. Kami ingin membuktikan bahwa persepsi itu tidak sepenuhnya benar, Karena bagi kami kunci pendidikan ada pada guru, jika gurunya menyenangkan maka proses pembelajaranpun lebih menyenangkan. Kami tergerak untuk merumuskan proses pembelajaran yang mengkolaborasikan antara bermain dan belajar.(Tadulako & Tengah, 2022)

Mata Pelajaran Pendidikan Kewargaan Negara meliputi program pembelajaran isinya Sejarah Kebangsaan Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Kemudian dipadukan menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. Pendidikan Pancasila memiliki konotasi lebih luas dan utuh daripada “Pendidikan Moral Pancasila, karena Pancasila tidak hanya memiliki dimensi moral, tetapi juga mengandung konsep, nilai, moral, dan norma. Karena itu, perubahan ini sangat tepat. Materi yang terkandung dalam pelajaran PPKn tidak jauh berbeda dengan materi yang terkandung dalam pelajaran.(Indonesia et al., 2020)

2.1.16 Penelitian Yang Relevan

Setelah menelaah karya ilmiah yang relevan, penulis menemukan bahwa terdapat penelitian serupa berkaitan dengan topik yang tengah dibahas. Oleh sebab itu, penelitian ini adalah pengembangan dari studi dan riset yang telah ada.

1. Wulandari et al. (2023) menyatakan penggunaan media *pop-up book* sebagai alat pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tertentu, seperti pembelajaran PPKN (J. I. Pendidikan, n.d.)
2. Pramesti (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Tema Peristiwa Kelas III SDN Pakem 01” yang menyatakan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks yang tersedia sehingga pembelajaran kurang menarik dikarenakan penggunaan media belum optimal. Penyajian materi dalam buku teks juga kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya media yang mendukung pembelajaran yaitu mengaplikasikan dalam media *Pop Up Book*.
3. (Dyk et al., 2010) yang menerangkan bahwasanya pembelajaran yang menggunakan buku bergerak dan buku *Pop-Up Book* merupakan strategi pembelajaran yang inovatif karena mampu membentuk pengalaman belajar dengan lebih interaktif, menarik, serta yang bermakna untuk setiap peserta didik.
4. (Yuningsih et al., 2022) bahwasanya *Pop-Up book* digital menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang bisa membuat para peserta didik mempunyai ketertarikan serta keingintahuan dalam proses membaca.
5. (Yahzunka & Astuti, 2022) penelitian ini juga menunjukkan bahwa hasil penelitiannya terkait dengan menggunakan media *Pop Up Book* berbasis literasi digital dapat menarik perhatian siswa dan juga dapat mencapai pemahaman pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi yang

semakin canggih. Dari paparan penelitian terdahulu yang relevan dapat menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* digital dapat mengembangkan potensi siswa sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran baik dari segi kemandirian, kerja sama, dan keterampilan sosial siswa dengan teman dan guru sehingga terlaksana kegiatan pembelajaran yang kondusif dan efektif.

6. Widiani et al. (2023) menyatakan bahwa dengan media *pop-up book* pemahaman konsep pada materi Tumbuhan mengalami peningkatan, guru dan peserta didik dapat melaksanakan interaksi sosial dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. (Susilawati et al., 2025)

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama	Tahun	Perbedaan Penelitian	Persamaan
1.	Wulandari	2023	Penelitian wulandari melakukan penelitian dengan <i>pop up book</i> saja, tidak dengan <i>pop up book</i> digital.	Penelitian wulandari sama dengan penelitian yang saya lakukan, dengan sama sama meningkatkan motivasi belajar
2.	Pramesti	2024	pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks yang tersedia sehingga pembelajaran kurang menarik dibanding dengan <i>pop up book</i> digital	Penelitian pramesti sama sama ingin mengembangkan minat peserta didik.

3.	Dyk	2010	Namun penelitian Dyk tidak dengan dilakukan menggunakan media digital tetapi media langsung dengan berbentuk <i>pop up book</i> digital seperti buku 3D.	Peneliti Dyk menggunakan buku bergerak dan buku <i>Pop-Up Book</i> merupakan strategi pembelajaran yang inovatif sama dengan penelitian yang saya lakukan untuk membangun pembelajaran inovatif.
4.	Yuningsih	2022	Penelitian Yuningsih ini mengembangkan untuk proses utama keingintahuan dalam proses membaca dan melihat, tidak berfokus pada motivasi disetiap peserta didik.	Penelitian Yuningsih menggunakan elemen visual, audio, dan animasi yang bisa membuat para peserta didik mempunyai ketertarikan didalam melihat vidio pop up book digital.
5.	Yahzunka & Astuti	2022	Penelitian ini menarik perhatian siswa dan juga dapat mencapai pemahaman pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, tetapi tidak mengutamakan	Penelitian Yahzunka sama untuk memperkenalkan peserta didik untuk menggunakan teknologi yang semakin berkembang seperti

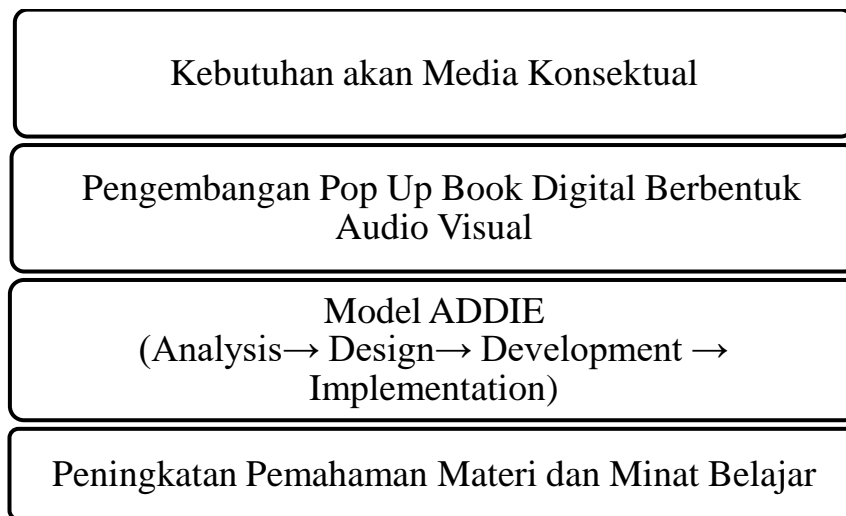
			pengembangan motivasi secara langsung.	sekarang ini.
6.	Widiana	2023	media <i>pop-up book</i> pemahaman konsep pada materi Tumbuhan dengan media langsung tidak sama dengan penelitian saya dengan media digital <i>pop up book</i> terbaru, dengan tema untuk menarik minat peserta didik.	Penelitian ini dengan pemahaman konsep pada materi Tumbuhan mengalami peningkatan, guru dan peserta didik dapat melaksanakan interaksi dengan media sama dengan penelitian yang saya lakukan untuk pengembangan media terutama digital.

2.2 Kerangka Konseptual

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa tampak antusias dan aktif bertanya, sementara sebagian besar lainnya kurang media digital dalam pembelajaran serta kurang bersemangat dan cepat merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, sehingga belum mampu menumbuhkan motivasi belajar yang optimal. Padahal, siswa pada jenjang sekolah dasar lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan

kontekstual, di mana materi disajikan dalam bentuk gambar, tayangan, atau cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.

Media pembelajaran digital sebagai jembatan untuk membantu proses belajar mengajar. *Pop up book* digital merupakan bentuk media pembelajaran yang memberikan informasi atau materi berupa visual atau gambar menarik dengan warna. Dalam perkembangan teknologi, dengan adanya *smartphone*, *pop up book* digital bisa disimpan di *smartphone* siswa maupun orang tua siswa, *pop up book* digital ini disebut sebagai media digital terbaru. Media *pop up book* digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan model 3-D yaitu dengan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Dengan begitu peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Pengembangan *pop up book* digital dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, karakteristik peserta didik yang relevan, serta kurikulum yang berlaku pada mata pelajaran PKn kelas IV, khususnya pada materi “Norma Di Masyarakat” Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi dengan menarik. Tahap pengembangan mencakup pembuatan desain visual dan validasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kesesuaian isi dan tampilan. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan *pop up book* kepada siswa kelas IV untuk melihat respon dan kepraktisannya dalam pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi bertujuan menilai kualitas produk dan tingkat efektivitasnya dalam mendukung pemahaman motivasi belajar peserta didik.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah susunan dua kata yaitu hupo dan thesis, hupo memiliki arti “sementara atau lemah kebenarannya” sedangkan kata thesis memiliki arti “pernyataan/teori”, dengan demikian maka pengertian hipotesis ini adalah pernyataan sementara yang nantinya perlu dilakukan uji kebenarannya. hipotesis adalah sebuah jawaban sementara pada suatu masalah yang mana dibutuhkan uji kebenaran secara empirik, hipotesis ini sebagai pernyataan hubungan dari apa yang sedang dicari dan dipelajari pada suatu masalah, sehingga hipotesis ini bisa dikatakan sebagai keterangan yang masih diramalkan dari hubungan fenomena yang kompleks, maka tidak salah apabila perumusan hipotesis ini menjadi penting pada penelitian. (Hamdani, 2025)

Berdasarkan uraian teori dan kerangka konseptual diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan untuk digunakan.

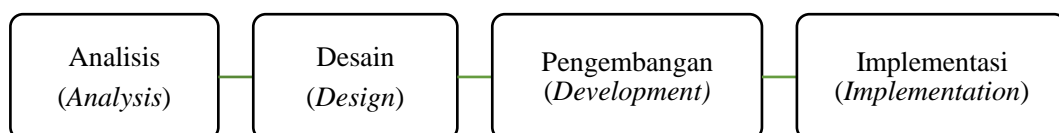
2. Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital yang akan dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan untuk digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang telah teruji tingkat kevalidannya sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Meilani & Erita, 2023). *R&D* merupakan suatu proses atau langkah sistematis dalam menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada agar layak untuk digunakan (Ummi & Erita, 2021). Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model **ADDIE**, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluation* (evaluasi) (Sekarsari & Maharani, 2025). Namun, tahap evaluasi (*evaluation*) tidak dilakukan karena penelitian ini masih dalam lingkup skripsi. Bagan berikut ini, menampilkan bagan penelitian pengembangan **ADDIE** dalam penelitian ini mencakup.



Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian ADDIE

Berikut merupakan langkah-langkah dari model ADDIE ini yaitu (Analysis, Design, Development).

1. Analisis

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis latar belakang atau perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Setelah menganalisis perlunya pengembangan dilakukan, peneliti juga perlu melakukan analisis pada kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut digunakan.

2. Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan tahapan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan media pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi dari pembelajaran. Rancangan ini bersifat konseptual untuk mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Development

Tahap development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Implementasi

Rancangan dan produk yang telah selesai direalisasikan diimplementasikan pada situasi dan kelas yang nyata. Dari implementasi yang telah dilakukan

akan didapatkan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media pembelajaran tersebut.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan ketika setelah tatap muka sedangkan sumatif dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran berakhir. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran pada pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran.

(Mulyasari & Doly, n.d.)

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Masyarakat Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan yang berlokasi di Jl. Sekata No 55, Sei Agul, Medan Barat, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki permasalahan yang dianggap relevan dengan fokus penelitian yang akan dilakukan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan yaitu pada Oktober 2025 sampai dengan Maret 2026, yang meliputi tahap persiapan, pengembangan media, validasi, dan uji terbatas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat rincian waktu penelitian dibawah ini.

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Jadwal																															
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan judul	■	■																														
2	Penyusunan Proposal			■	■	■	■																										
3	Bimbingan Proposal							■	■	■	■																						
4	Persetujuan Seminar Proposal											■	■																				
5	Seminar Proposal											■	■																				
6	Revisi													■	■	■	■																
7	Persiapan Penelitian															■	■																
8	Pelaksanaan Penelitian																	■	■	■	■												
9	Pengolahan Data																			■	■												
10	Penyusunan Laporan																					■	■										
11	Sidang Skripsi																							■	■								
12	Revisi Skripsi																									■	■	■	■				

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini Adalah siswa kelas IV SDS Muhammadiyah

11 Medan dengan jumlah 30 orang siswa yang terdiri dari laki laki dan

peempuan. Selain itu , guru kelas IV juga terlibat dalam proses uji coba dan pengisian angket respon.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media *pop up book* digital yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar sederhana pada siswa kelas IV

3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Pembuatan Produk

Pembuatan media *pop up book* digital dirancang menggunakan aplikasi *Canva* yang disajikan dalam format digital. Produk yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun peneliti menyesuaikannya dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini membatasi proses pengembangan hanya sampai tahap implementasi atau uji coba produk, karena tahap evaluasi membutuhkan pengujian berskala besar untuk menilai efektivitas media secara menyeluruh, yang tidak memungkinkan dilakukan dalam waktu penelitian yang terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan, bukan pada pengukuran efektivitas secara luas. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang telah melalui proses validasi dan uji coba awal secara memadai sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Data awal dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data ini digunakan untuk menentukan kebutuhan dan konten yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang *storyboard*, tampilan, animasi, narasi, dan fitur interaktif. Media dibuat menggunakan perangkat lunak seperti *Canva*, dan *Adobe Animate* untuk menghasilkan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa yaitu media *pop up book* digital.

4. Validasi Desain

Produk awal dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

- a. Ahli materi menilai kesesuaian isi, bahasa, dan tujuan pembelajaran.
- b. Ahli media menilai aspek tampilan, desain, interaktivitas, dan teknis.

5. Revisi Produk

Hasil penelitian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih layak digunakan.,

6. Uji Coba Terbatas

Media yang telah direvisi kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada 15 siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan. Tujuan uji coba adalah untuk melihat pemahaman siswa, kemudahan penggunaan, serta respon terhadap media.

7. Revisi akhir

Berdasarkan uji coba terbatas, peneliti melakukan revisi akhir terhadap media agar siap digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

3.4.1 Sumber Data Penelitian

Dalam proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dalam bentuk data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari responden atau subjek penelitian yang memberikan informasi kepada peneliti (Sugiyono, 2020). Data primer umumnya dikumpulkan langsung dari sumber utama untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dan relevan. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sedangkan untuk angket kepraktisan yaitu dilakukan oleh responden yaitu guru dan siswa (Dan, n.d.)

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak diperoleh langsung oleh peneliti, melainkan melalui perantara, seperti pihak lain atau melalui berbagai dokumen pendukung (Sugiyono, 2020). Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini dengan mengajukan permohonan izin guna memperoleh bukti-bukti yang relevan dari buku absen dan buku penilaian siswa.

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai acuan untuk menilai kualitas produk media pembelajaran berupa *pop up book* digital. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena, baik yang terjadi di lingkungan alamiah maupun sosial (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, instrumen wawancara digunakan untuk menggali dan menganalisis kebutuhan guru serta siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *pop up book* digital pada kelas IV.

a. Instrumen Kevalidan

Validasi merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dikatakan sah atau valid. Instrumen yang memiliki validitas tinggi menunjukkan bahwa alat tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan instrumen dengan validitas rendah menandakan sebaliknya (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, untuk memastikan kevalidan media *pop up book* digital yang dikembangkan, dilakukan proses analisis validasi dengan menggunakan lembar validasi sebagai instrumen penilaian utama. wawancara, lembar observasi atau panduan pengamatan, tes, skala sikap, dan sebagainya. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media pada penelitian ini mencakup penilaian terhadap aspek teknis, aspek desain, serta kualitas alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media *Pop up book* digital. Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi

pembelajaran, khususnya pengembangan media digital dan multimedia pendidikan. (Ummah, K., & Rachmadtullah, R. (2021).

Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Butir
1	Aspek Tampilan (<i>Display</i>)	Media <i>Pop up book</i> memiliki tampilan dan warna yang menarik	1
		Warna yang digunakan harmonis, tidak mencolok, dan mendukung kenyamanan saat membaca	2
		Gambar dan ilustrasi <i>pop up book</i> jelas, proporsional dan mendukung isi materi	3
		Ketepatan posisi gambar di dalam media <i>Pop Up Book</i>	4
2	Kesederhanaan Desain	Animasi berjalan dengan baik dan nyaman dilihat	5
		Efek suara, narasi atau musik selaras dengan visual	6
		Animasi mendukung pemahaman cerita, bukan sekedar hiasan	7
3	Dapat digunakan individu	Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa	8
		Media tidak mudah rusak dan aman digunakan karna berbentuk digital	9
		Media memungkinkan interaksi dasar (klik, pindah halaman)	10

Sumber: (Nisrina et al., 2022) dan dimodifikasi peneliti

2. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *Pop up book* digital telah sesuai dengan kaidah kebahasaan Bahasa Indonesia. Lembar validasi bahasa berisi tentang kelayakan bahasa media Pop-Up Book untuk meningkatkan aspek bahasa, dan juga untuk mengetahui masukan dan saran dari validasi segi bahasa terhadap media *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Butir
1	Lugas	Struktur kalimat sederhana dan sesuai kemampuan siswa kelas IV SD	1
		Kosakata mudah dipahami dan sesuai dengan pengalaman siswa	2
		Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas	3
2	Kesesuaia	Penyampaian bahasa menarik	4
		Susunan kalimat efektif dan sesuai kaidah tata bahasa	5
		Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	6
3	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia	7
		Sesuai dengan kehidupan sehari hari siswa.	8
4.	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon.	Penggunaan istilah tepat dan konsisten	9

3. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pada media *Pop-Up Book* pada materi pembelajaran Norma di masyarakat. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
			Butir
1	Isi Materi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Materi mendukung pencapaian kompetensi	2
		Materi mudah dipahami.	3
2	Ketepatan Isi	materi akurat, benar, dan sesuai konsep	4

	Materi	Materi disajikan runtut dan mudah dipahami oleh siswa	5
3	Kesesuain Meteri	Pilihan kata sesuai usia dan perkembangan siswa	6
4	Kelayakan Penyajian Materi	Materi sesuai kebutuhan	7
5	Kebermanfaatan Materi	Materi mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran	8
		Materi sesuai kemajuan	9

b. Instrumen Kepraktisan

Angket penilaian oleh guru kelas IV. Angket penilaian guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book*. Instrumen angket guru disusun untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran *pop up book*. Melalui instrumen ini, peneliti mengumpulkan saran serta masukan dari guru guna melakukan penyempurnaan dan pengembangan media pembelajaran. Angket penilaian guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

4. Kisi kisi Instrumen Angket Respon Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan (Angket Respon Guru)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
			Butir
1	Kemudahan Media	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Media Mudah dioperasikan oleh guru dalam belajar	1
2	Efisien waktu	Media membantu guru dalam menghemat waktu dalam penyampaian materi	1
		Media dapat digunakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.	1
3	Kesesuain Meteri	Materi dalam media sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.	1
		Media Mendukung penyampaian materi secara runtut	1

4	Mudah diinterpretasikan	Informasi yang disajikan mudah dipahami guru	1
5.	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	Media dapat digunakan tanpa pendampingan penuh oleh guru.	1
6	Daya Tarik	Tampilan media menarik perhatian siswa	1
		Media meningkatkan motivasi belajar	1

Sumber: (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

5. Kisi kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa dibuat sebagai alat untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk melihat kepraktisan media dalam pembelajaran.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen (Angket Respon Siswa)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
			Butir
1	Kemudahan dalam penggunaan	Penggunaan instruksi tepat dan jelas	1
		Media mudah di operasikan	1
2	Waktu yang diperlukan	Media mudah digunakan dimana saja	1
		Media dapat dipakai pada waktu yang lama	1
3	Daya tarik produk	Teks dibuat dengan jelas.	1
4	Mudah diinterpretasikan	Memberikan kesan kepada peserta didik dalam belajaran PPkn	1
5	Penyajian	Materi dan bahasa mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran	1

Sumber: (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Untuk lembar angket siswa dengan aspek penilaian tampilan Pop-Up Book, materi, kebahasaan, dan penggunaan . Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3.4.3 Analisis Data Penelitian

Analisis data merupakan proses mengumpulkan dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini, analisis data dilakukan terhadap hasil validasi para ahli materi, media, dan bahasa, serta terhadap instrumen kepraktisan media pembelajaran.

a. Analisis Hasil Validasi Media , Materi dan Bahasa

Penilaian kelayakan oleh para ahli menggunakan skala likert. Skala pengukuran likert yang digunakan terdiri atas lima pilihan jawaban, yang sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat baik dengan rentan skor 1-5, dimana skor tertinggi adalah 5. Analisis kevalidan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai untuk pembelajaran di sekolah.

Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor Validasi Oleh Para Ahli dengan Skala Likert

Skor	Kriteria penilaian	Keterangan
5	SB	Sangat Baik
4	B	Baik
3	CB	Cukup Baik
2	KB	Kurang Baik
1	SKB	Sangat Kurang Baik

(Sugiyono,2023)

Analisis data yang diperoleh dari angket skala likert dapat dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = presentase skor

$\sum X$ – Jumlah skor jawaban yang diberikan

$\sum X_{maks}$ = Jumlah skor maksimal

Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan *pop up book* digital yang telah dikembangkan. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Oktaviana dan Ramadhani (2023), sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

p = presentasi kevalidan

skor total = total skor yang didapat

skor maksimal = total skor maksimal

Tabel 3.8 Skala Kriteria Validasi Media Pembelajaran

Persentase Rentang %	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media, media *pop up book* digital dianggap valid jika persentase validasi 61% - 80% dengan revisi kecil, dan cukup valid jika 41% - 60%, namun memerlukan revisi signifikan sebelum digunakan.

b. Analisis Hasil Lembar Angket penilaian Guru dan Siswa

Analisis tanggapan pendidik dan peserta didik dilakukan menggunakan instrumen kepraktisan, dengan skor dari guru dan siswa diklasifikasikan sesuai kategorinya. Agar instrumen kepraktisan dinyatakan sesuai, setiap indikator yang diberikan kepada guru dan siswa harus minimal bernilai 4, sehingga *pop up book* digital memenuhi kriteria kepraktisan yang diharapkan.

Persentase total nilai respons dari siswa dan guru terhadap seluruh pernyataan dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Oktaviana dan Ramadhani (2023), sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

p = presentasi kepraktisan

$skor\ total$ = total skor yang didapat

$skor\ maksimal$ = total skor maksimal

Tabel berikut menunjukkan kategori kepraktisan media pembelajaran berdasarkan persentase tanggapan guru dan siswa. Klasifikasi ini digunakan untuk menilai sejauh mana media *pop up book* digital mudah digunakan dan sesuai diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 3.9 Skala Kriteria Kepraktisan Angket Guru dan Siswa

Interval (%)	Keterangan
80-100%	Sangat praktis
60-80%	praktis
40-60%	Cukup praktis
20-40%	Kurang praktisk
0 -20%	Tidak praktis

Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan angket guru dan siswa, media *pop up book* digital dianggap praktis digunakan jika persentase kepraktisan 40% - 60%. Sebaliknya, jika skor <60%, media ini dianggap kurang praktis digunakan.

3.5 Rancangan Produk

3.5.1 Pengujian Internal

Pada penelitian ini menggunakan 3 validasi ahli, yaitu : validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Validasi ahli adalah proses pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan. Validasi dapat dilakukan dengan meminta pendapat dari beberapa ahli, diantaranya yaitu :

- a. Ahli Desain media Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media *Pop Up Book* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain media ini dilakukan oleh satu orang validator yakni (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)
- b. Ahli Bahasa Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk

peserta didik. Ahli bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yakni (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

- c. Ahli Materi Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media *Pop Up Book* dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi Norma di Masyarakat pada mata pelajaran PKn. Ahli materi ini dilakukan oleh satu orang validator yakni (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

3.5.2 Pengujian Eksternal

Tahap berikutnya adalah melakukan uji eksternal atau kepraktisan, di mana *pop up book* digital audio visual akan dicoba langsung oleh guru dan siswa untuk menilai efektivitasnya dalam pembelajaran. Uji eksternal ini dilakukan setelah uji internal atau uji kelayakan produk selesai, sehingga menggunakan prototipe II yang telah diperbaiki. Penilaian pada uji eksternal difokuskan pada kegunaan dan kepraktisan media dari perspektif pengguna, termasuk kemudahan penggunaan, daya tarik *pop up book*, dan kemampuan media dalam mendukung proses belajar siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah mengumpulkan data lapangan sebagai dasar penyempurnaan produk berikutnya, termasuk pengembangan ide-ide baru yang telah disiapkan untuk ditingkatkan dalam uji eksternal.

- a. Respon Guru

Respon guru dilakukan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran Pop Up Book tersebut dalam pembelajaran, guru melihat apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru juga menilai apakah penggunaan media pembelajaran layak digunakan dan guru dapat memberikan nilai melalui lembar angket yang diberikan oleh peneliti

b. Respon Siswa

Respon siswa juga digunakan untuk melihat ketertarikan siswa dengan media tersebut. Siswa dapat melihat respon siswa dibuat sebagai alat untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

3.6 Tahapan Pengembangan

3.6.1 Rancangan Awal (Tahapan Desain)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan atau desain media *pop up book digital* berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan mencakup desain konten materi serta desain media yang dikembangkan menggunakan aplikasi PPT dan CapCut dalam bentuk buku digital. Proses perancangan diawali dengan pembuatan sampul yang dirancang untuk memberikan kesan awal yang menarik. Sampul ini memuat judul *pop up book*, tema, serta elemen visual yang membuat peserta didik lebih termotivasi dan agar dapat menarik perhatian pembaca.

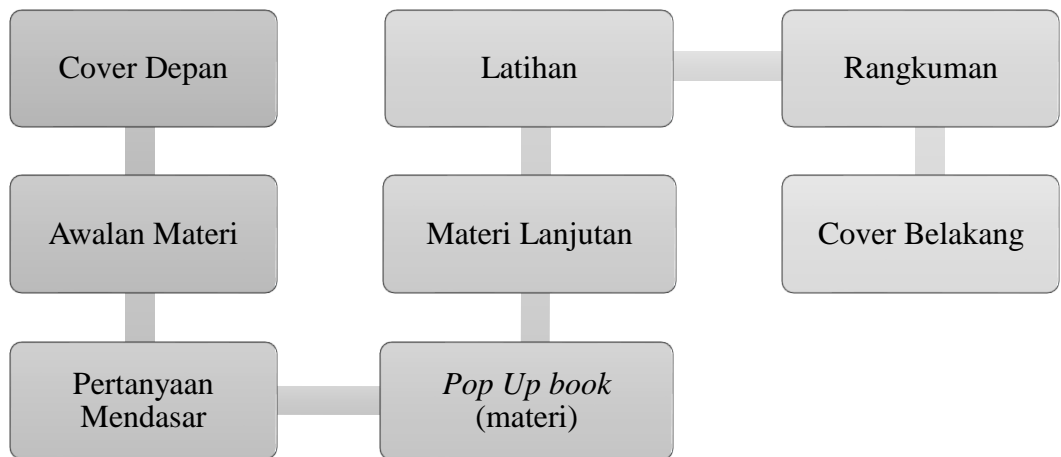
Setelah sampul, disiapkan kata pengantar yang berisi penjelasan singkat mengenai tujuan pengembangan *pop up book*. Kata pengantar juga menjelaskan manfaat media ini dalam pembelajaran PPkn Materi norma

dimasyarakat, serta harapan agar *pop up book* dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep norma dimasyarakat dan menyenangkan. Untuk menunjang keefektifan penggunaan, disertakan petunjuk penggunaan yang memberikan panduan bagi guru dan siswa mengenai cara membaca serta memanfaatkan *pop up book* dalam pembelajaran. Bagian ini menekankan bagaimana *pop up book* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Dalam *pop up book* diawali dengan materi singkat mengenai pengertian materi norma di masyarakat, serta diberikan kesan dengan ditambahkan desain desain menarik yang terkait dengan materi norma dimasyarakat sehingga menambahkan kesan yang menarik saat melihat *pop up book* digital. Materi yang disampaikan dalam *pop up book* diambil dari buku pelajaran PPKn dan dikembangkan dalam bentuk bacaan yang lebih menarik dan animasi lainnya. Materi norma dimasyarakat dikemas lebih menarik dan lebih baik lagi sehingga menambah minat dan motivasi belajar dengan media digital yang interaktif agar siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

Bagian akhir *pop up book* berisi penutup yang memuat rangkuman materi serta pesan motivasi untuk mendorong siswa terus belajar dan termotivasi didalam setiap pembelajaran. Pada tahap perancangan ini, peneliti juga menyusun lembar validasi media dan materi yang akan diuji oleh ahli. Selain itu, referensi tambahan dikumpulkan untuk memastikan bahwa pengembangan *pop up book* digital untuk melihat perkembangan media selaras dengan prinsip

pembelajaran efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta minat dalam belajar. Rancangan kerangka *pop up book* digital dapat dilihat pada gambar dibawah ini:.



Gambar 3.2 Rancangan *Pop Up Book* Digital

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Medan. Penelitian ini didorong oleh sejumlah masalah yang teridentifikasi di kelas. Masalah-masalah ini termasuk guru yang masih belum membuat media pembelajaran terutama media digital dan masih menggunakan buku siswa sebagai panduan dalam menyampaikan pelajaran, serta pengamatan langsung terhadap siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dan wawancara dengan wali kelas. Masalah-masalah tersebut di atas berdampak pada pembelajaran yang membosankan dan menurunkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran terutama pembelajaran Pkn untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka sulit memahami materi pelajaran karena mereka menganggapnya tidak menarik.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti percaya bahwa untuk mengatasi masalah yang ada, media pembelajaran yang inovatif harus diciptakan. Pembuatan media *pop up book* digital audio visual solusi yang ditawarkan oleh peneliti. Guru kelas IV di SD Muhammadiyah 11 Medan belum pernah menggunakan media *pop up book* digital, oleh karena itu peneliti menawarkan solusi ini. Karena mengandung nilai moral dan budaya, media *pop up* digital merupakan sumber belajar yang menarik. Media *pop up book* digital audio visual juga dibuat semenarik mungkin dengan materi yang menarik, audio pendukung dan warna yang menarik. Oleh karena itu, media

pop up book digital ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mencegah dari rasa bosan, sehingga memungkinkan mereka untuk memperhatikan dan memahami informasi atau materi yang sedang diajarkan.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini berfokus pada pengembangan berupa produk media *pop up book* digital audio visual. Hasil dari produk media *pop up book* digital audio visual ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pengembangan pada media *pop up book* digital audio visual ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu 1. Analisis (*Analysis*), 2. Perencanaan (*Design*), 3. Pengembangan (*Development*), 4. Implementasi (*Implementation*), dan 5. Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi (*Evaluation*) adalah lima tahap yang membentuk model ADDIE. Pengembangan media *pop up book* digital audio visual melalui lima tahapan tersebut. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, peneliti hanya mampu melakukan penelitian dan pengembangan sampai pada tahap implementasi.

4.1.1 Tahap Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a) Analisis Kebutuhan

Pada penilaian kebutuhan, tujuan peneliti adalah untuk mengumpulkan data mengenai kondisi serta kebutuhan yang harus dipenuhi siswa sebelum

dikembangkannya suatu media pembelajaran. Dalam proses pengembangan materi ajar yang perlu diteliti ketahuilah kebutuhan pembelajaran agar media pembelajaran bisa digunakan sesuai kebutuhan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan.

b) Analisis Kurikulum

Dalam proses analisis kurikulum, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan. Tahap ini dilakukan guna menetapkan kompetensi awal dan indikator keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Medan. Adapun kurikulum yang berlaku di SD Muhammadiyah 11 Medan adalah Modul Ajar Pembelajaran Medalam.

Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran

Kompetensi Awal	Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu mengetahui dan memahami materi norma dimasyarakat serta mengembangkan pemahaman mengenai norma yang ada di Indonesia.	Peserta didik mampu mengetahui isi materi Norma dimasyarakat pada media yang ditampilkan dengan intonasi dan pemahaman yang baik, mampu menyimak dan menjelaskan kembali isi teks.

c) Analisis Siswa

Berdasarkan data hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan, ditemukan beberapa fakta pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Di antaranya, masih banyak siswa yang kurang memiliki motivasi belajar, baik terhadap

materi pelajaran maupun saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Pkn dan lainnya. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat kegiatan pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta masih adanya siswa yang lebih memilih melakukan aktivitas lain saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan interaktif agar dapat menumbuhkan motivasi belajar.

d) Analisis Materi



Dalam tahap analisis materi Dalam tahap analisis materi, peneliti mencantumkan apa isi yang tercakup dalam Media *pop up book* digital yang terkandung di dalamnya tercantum *Pop Up Book* Digital pada Materi Norma di masyarakat sebagai berikut:



1. Berisi materi lengkap mengenai norma di dalam masyarakat mulai dari macam macam norma.
2. Terdapat bagian khusus yang menjelaskan norma norma yang ada disekitar lingkungan masyarakat
3. Animasi yang membantu dalam isi materi agar menarik
4. Profil animasi yang memuat tabel tokoh beserta sesuai dengan norma
5. Adanya berbagai contoh norma apa saja yang baik dan yang buruk.
6. Mencantumkan pertanyaan mengenai isi materi.

2. Tahap Desain (*Design*)

a) Merancang Media *Pop Up Book* digital Audio Visual

Peneliti mulai merencanakan format media yang akan dibuat pada tahap ini. Dengan menggunakan program PPT dan Capcut, desain desain sampul media pop up book pertama kali dibuat. Sampul dibuat dengan memadukan tampilan warna yang menarik dengan gambar gambar animasi sesuai dengan isi materi “Norma di masyarakat”. Berikut ini langkah langkah pembuatannya:

No	Gambar	Keterangan
1.		Membuat desain cover pada <i>Pop Up Book</i> dengan menggunakan aplikasi PPT. Di lengkapi dengan warna yang menarik dan background yang telah sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2.		Peneliti memilih tema yang sesuai dan mengeditnya kemudian peneliti mengetik materi langsung pada aplikasi PPT dan menambahkan elemen-elemen gambar yang menarik dan mendukung materi yang telah dibuat. Dengan ada 10 bagian halaman

3.		<p>Pada halaman 3, 4, 5& 6 Bahan ajar ini lengkap karena memadukan materi bacaan, nilai karakter, serta dengan contoh langsung di dalam kehidupan mengenai materi yang ada.</p>
4.		<p>Terdapat bagian pertanyaan pada isi <i>Pop Up Book</i> digital, dengan pertanyaan terkait materi yang sudah terlebih dahulu ada. Dengan bantuan laptop dan infocus siswa dapat mengaksesnya.</p>

Gambar 4.1 Desain Pop Up Book Digital

b) Menyusun Instrumen

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

c) Menyusun Modul Ajar

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

pop up book digital audio visual. Adapun modul ajar yang sudah disusun terlampir.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini bahan ajar akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Validator bahan ajar ini dilakukan oleh 3 dosen ahli. Hasil dari validasi digunakan sebagai tahap awal dari melakukan revisi dan menyempurnakan bahan ajar yang akan dikembangkan.

1. Uji Kelayakan / Validasi Ahli

a) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan guna menilai kecocokan dan kelayakan Media *pop up book* digital yang dikembangkan. Validasi menggunakan instrumen angket dengan skala likert penilaian 5 poin, dimana, Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Netral = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Pada penilaian validator ahli media menunjukkan semua indikator pada aspek yang dinilai semua mendapat nilai tertinggi yaitu nilai 5. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media menggunakan angket.

Tabel 4.2 Hasil Angket Validator Media

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	45	50	90%	Sangat Valid

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi yang diberikan

f = Perolehan Skor

n = Skor maksimal

$$p = f / n \times 100$$

$$p = 45 / 50 \times 100$$

= 90% (Sangat Valid)

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang didapat melalui penyebaran angket validasi ahli media mendapatkan presentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *pop up book* digital dapat dianggap layak di gunakan pada proses belajar mengajar.

b) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh pakar materi ini dirancang untuk menjamin kesesuaian dan kelayakan Media *pop up book* digital yang telah disusun. Validasi menggunakan instrumen angket dengan skala likert penilaian 5 poin, di mana “ Setuju Sekali =5” “Setuju=4”, “Ragu-Ragu=3”, “Tidak Setuju=2”, “Sangat Tidak Setuju=1”. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media yang menggunakan angket:

Tabel 4.3 Hasil Angket Validator Bahasa

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Amin Basri, S.Pd. I., M.Pd	44	45	97%	Sangat Valid

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi yang diberikan

f = Perolehan Skor

n = Skor maksimal

$$p = f / n \times 100$$

$$p = 44 / 45 \times 100$$

= 97% (Sangat Valid)

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang didapat melalui penyebaran angket validasi ahli bahasa mendapatkan presentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *pop up book* digital dapat dianggap layak di gunakan pada proses belajar mengajar.

c) Validasi Ahli Materi

Evaluasi oleh pakar materi dipakai untuk mengukur seberapa jauh kelayakan media *pop up book* digital dengan materi norma dimasyarakat yang telah dikembangkan. Validasi menggunakan instrumen angket dengan skala likert penilaian 5 poin, di mana Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Netral = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju =1. Dari data penilaian validator ahli materi penilaian tertinggi 5 disemua aspeknya. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi yang menggunakan angket:

Tabel 4.4 Hasil Angket Validator Materi

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Gita Julia				Sangat

	Ningsih, S.Pd., I	41	50	82%	valid
--	-------------------	-----------	----	------------	-------

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi yang diberikan

f = Perolehan Skor

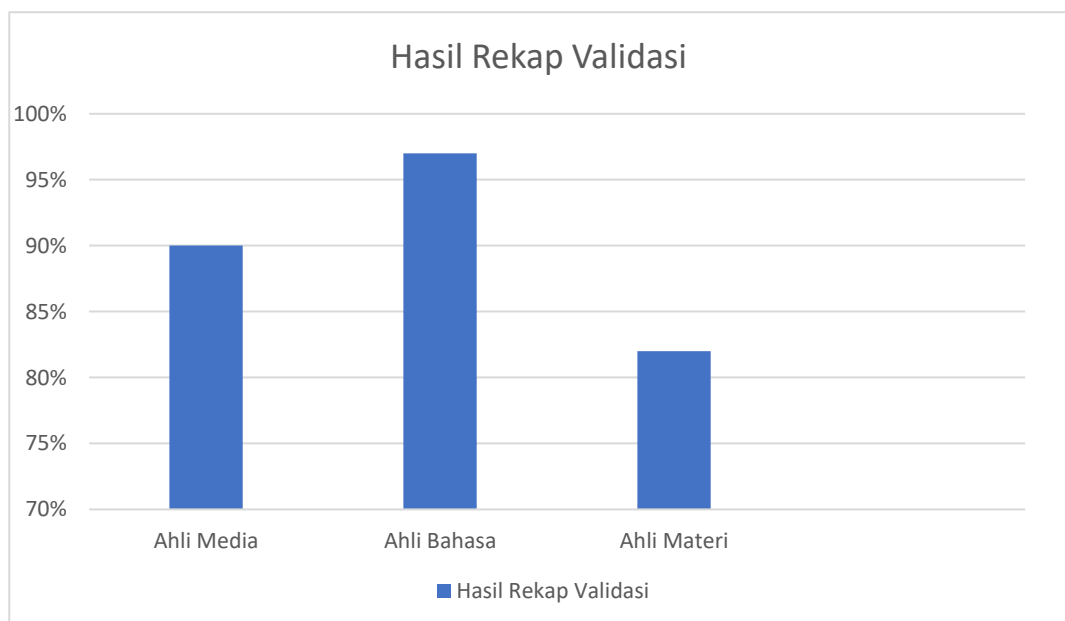
n = Skor maksimal

$$p = f / n \times 100$$

$$p = 41 / 50 \times 100$$

$$= 82\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang didapat melalui penyebaran angket validasi ahli materi mendapatkan presentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *pop up book* digital dapat dianggap layak di gunakan pada proses belajar mengajar.



Gambar 4.2 Rekap Validasi

Gambar 4 menggambarkan presentase kelayakan berdasarkan data yang didapatkan melalui validasi oleh ahli media mencapai 90% dikategorikan sangat cocok untuk digunakan. Validasi dari para ahli bahasa mencapai 97% dianggap sangat cocok untuk digunakan. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli materi menunjukkan 82% dan juga termasuk kategori sangat layak untuk diterapkan.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada fase implementasi ini, pengembangan materi pembelajaran norma di masyarakat yang mengacu pada model Project Based Learning (PjBL)

dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2026. Pelaksanaan ini di mulai pada pertemuan pertama, kegiatan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), mulai pukul 08.10 hingga 09:20 WIB. Materi yang dibahas adalah Norma di masyarakat, menggunakan Media *Pop up Book* Digital Audio Visual. Proses pembelajaran dimulai dengan tahapan yang terdapat pada rancangan pelaksanaan pembelajaran Modul Ajar.



Gambar 4.3 Penggunaan Media Pop Up Book Digital

Tahap ini uji coba untuk mengukur kepraktisan Media *pop up book* digital yang telah dirancang dengan menguji cobakan untuk peserta didik sebagai responden pada uji kepraktisan respon siswa sebanyak 30 orang dan juga guru sebagai responden untuk uji kepraktisan respon guru.

a) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Pengujian terhadap kepraktisan Media *pop up book* digital audio visual yang dilakukan dengan satu orang oleh wali kelas IV. Hasil uji coba Media *pop up book* digital mengandalkan instrumen berupa angket, yang dapat dilihat yaitu:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Gita Julia Ningsih, S.Pd., I	50	50	100%	Sangat praktis

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi yang diberikan

f = Perolehan Skor

n = Skor maksimal

$$p = f /n \times 100$$

$$p = 50 /50 \times 100$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Hasil uji kepraktisan guru melalui Media *pop up book* digital dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan diperoleh hasil presentasi hasil sebesar 100% dengan kategori Sangat Praktis.

b) Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Selama uji coba kepraktisan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan, peneliti mengambil 30 orang siswa sebagai responden. Dengan demikian pengembangan media *pop up book* digital audio visual mencapai tujuan dan melihat dari tanggapan siswa terhadap angket respons siswa:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Siswa Kelas IV	1.440	1.500	96%	Sangat praktis

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi yang diberikan

f = Perolehan Skor

n = Skor maksimal

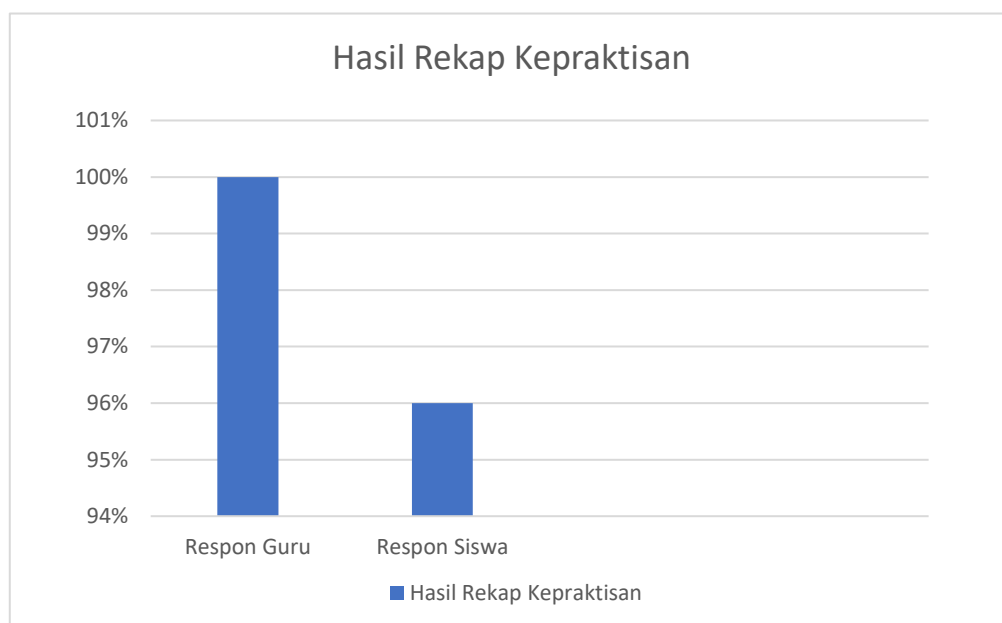
$$p = f / n \times 100$$

$$p = 1.440 / 1.500 \times 100$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Hasil uji kepraktisan dari media *pop up book* digital dalam kelompok kecil yang berjumlah 30 orang siswa pada kelas IV SD

Muhammadiyah 11 Medan diperoleh hasil presentasi hasil sebesar 96% dengan kategori Sangat Praktis.



Gambar 4.4 Rekap Kepraktisan

Dari gambar 4.4 menunjukkan presentase kelayakan yang dinilai dari respon guru menunjukkan jumlah 100% termasuk kedalam kategori terlalu praktis, sementara respon siswa memperoleh jumlah 96% termasuk kedalam kategori sangat praktis untuk digunakan.

4.2 Pembahasan

Hasil dari penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya mengindikasikan bahwa perancangan media *pop up book* digital yang berlandaskan pada mata pelajaran PKn Fase B diterapkan menerapkan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, dan Penerapan.

4.2.1 Proses Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

Dalam fase Analisis (*Analysis*), langkah-langkah yang diambil mencakup mengumpulkan segala jenis informasi yang dapat dijadikan sebuah bahan untuk menghasilkan produk media ajar, mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, serta siswa, dan materi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menentukan masalah mendasar yang ada pada kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang benar-benar ada di lingkungan sekolah, harapan dan solusi permasalahan dasar yang berlangsung selama proses pembelajaran di kelas, pada analisis siswa ini, dilakukan untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran PKn khususnya materi pada Norma di Masyarakat. Diambil untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam analisis materi ini, dilakukan untuk melakukan bentuk materi pembelajaran dalam satuan pendidikan. Bertujuan agar media *pop up book* digital yang dikembangkan tetap konsisten pada tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dari temuan analisis ini, peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan Media ajar dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan pemahaman konsep kepada siswa, terutama pada materi Norma di Masyarakat.

Selama tahap Perancangan (*Design*), peneliti mulai menyusun media *pop up book* digital yang disusun berdasarkan temuan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, tahap perancangan ini dilaksanakan dengan

menetapkan elemen akan diperoleh dalam Media ajar berdasarkan pada Materi Norma di masyarakat.

Pada fase Pengembangan (*Development*), peneliti melakukan kegiatan merealisasikan desain produk yang dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap pengembangan desain produk peneliti mengembangkan materi Norma di Masyarakat di dalam Media *Pop up book* digital. Kesimpulan yang peneliti peroleh pada tahap ini media *pop up book* digital, setelah proses pengembangan selesai, media ajar kemudian divalidasi oleh tim ahli untuk menilai tingkat kevalidannya. Jika terdapat bagian yang belum memenuhi kriteria, Oleh karena itu, media ajar diperbaiki dengan mempertimbangkan pendapat dari tim ahli agar menjadi hasil yang layak dan valid untuk pembelajaran.

Pada fase Implementation, media *pop up book* digital yang sudah valid dapat diuji coba pada peserta didik. dengan melakukan proses pembelajaran didalam kelas, tahap keempat dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap penerapan berupa media *pop up book* digital divalidasi oleh para validator. Selanjutnya kegiatan ini memberikan lembar angket untuk mengumpulkan respon dari peserta didik sebagai alat untuk mengukur respon dan motivasi terhadap penggunaan media *pop up book* digital yang menggunakan materi Norma di masyarakat. Hasil penilaian peserta didik terhadap Media di peroleh total % dengan kategori sangat baik. Dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran yang penggunaan

media *pop up book* digital audio visual materi norma di masyarakat dalam Mata pelajaran PKn dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

4.2.2 Kelayakan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

Proses validasi media *pop up book* digital memerlukan terdapat tiga validator, yaitu ahli materi, media, dan bahasa yang melakukan validasi untuk menilai keakuratan media *pop up book* digital. Hasil validasi para ahli diperoleh sebelum di uji cobakan media *pop up book* digital yang telah dirancang.

Tabel 4.7 Rekap Validasi Media

No	Indikator	Item	Skor diperoleh	Skor maksimal
1	Media <i>Pop up book</i> memiliki tampilan dan warna yang menarik	1	5	5
	Warna yang digunakan harmonis, tidak mencolok, dan mendukung kenyamanan saat membaca	2	4	5
	Gambar dan ilustrasi <i>pop up book</i> jelas, proporsional dan mendukung isi materi	3	5	5
	Ketepatan posisi gambar di dalam media <i>Pop Up Book</i>	4	5	5
2	Animasi berjalan dengan baik dan nyaman dilihat	5	5	5
	Efek suara, narasi atau musik selaras dengan visual	6	4	5
	Animasi mendukung pemahaman cerita, bukan sekedar hiasan	7	5	5
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa	8	5	5
	Media tidak mudah rusak dan aman digunakan karna berbentuk digital	9	5	5
	Media memungkinkan interaksi dasar (klik, pindah halaman)	10	2	5
Jumlah		10	45	50

Adapun tanggapan hasil dari Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd.,M.Pd. seorang ahli media dan dosen FKIP UMSU mendapatkan rata-rata mencapai 90%, yang tergolong dalam kategori 'Sangat Valid'. Proses validasi ini dilakukan pada hari Jumat, 27 Februari 2026.

Aspek penilaian terdiri dari 10 item penilaian yang memiliki aspek yang berbeda beda pada setiap butirnya. Indikator Media memiliki tampilan dan warna yang menarik mendapatkan skor 5, indikator warna yang digunakan harmonis mendapatkan skor 4, indikator gambar dan ilustrasi *pop up book* jelas mendapatkan skor 5, indikator ketepatan posisi gambar di dalam media mendapatkan skor 5, indikator Animasi berjalan dengan baik mendapatkan skor 5, indikator Efek suara, narasi atau musik mendapatkan skor 4, indikator animasi mendukung pemahaman cerita mendapatkan skor 5, indikator media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa mendapatkan skor 5, indikator media memungkinkan(klik,pindah halaman) mendapatkan skor 2. Dari hasil tersebut skor keseluruhan sesuai yang diharapkan.

Tabel 4.8 Rekap Validasi Bahasa

No	Indikator	No butir	Skor diperoleh	Skor maksimal
1	Struktur kalimat sederhana dan sesuai kemampuan siswa kelas IV SD	1	5	5
	Kosakata mudah dipahami dan sesuai dengan pengalaman siswa	2	5	5
	Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas	3	5	5
2	Penyampaian bahasa menarik	4	5	5
	Susunan kalimat efektif dan sesuai kaidah tata bahasa	5	5	5

	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	6	5	5
3	Struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia	7	5	5
	Sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	8	5	5
4.	Penggunaan istilah tepat dan konsisten	9	4	5
	Jumlah	9	44	45

Adapun tanggapan hasil dari Ahli bahasa, Bapak Amin Basri, S.Pd. I., M.Pd seorang dosen di FKIP UMSU, mencapai nilai rata-rata 97% di kategori "Sangat Valid". Validasi ini dilakukan pada hari Kamis, 26 Februari 2026.

Aspek penilaian terdiri dari 10 item penilaian yang memiliki aspek yang berbeda-beda pada setiap butirnya, dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan tabel diatas. Dari hasil tersebut skor keseluruhan sesuai yang diharapkan.

Tabel 4.9 Rekapian validasi Materi

No	Indikator	No butir	Skor diperoleh	Skor maksimal
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	1	4	5
	Materi mendukung pencapaian kompetensi	2	4	5
	Materi mudah dipahami.	3	5	5
2	materi akurat, benar, dan sesuai konsep	4	5	5
	Materi disajikan runtut dan mudah dipahami oleh siswa	5	5	5
3	Pilihan kata sesuai usia dan perkembangan siswa	6	5	5
4	Materi sesuai kebutuhan	7	4	5
5	Materi mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran	8	4	5
	Materi sesuai kemajuan	9	5	5

Jumlah	9	41	50
---------------	----------	-----------	-----------

Adapun tanggapan hasil dari ahli materi adalah Ibu Gita Julia Ningsih S.Pd. I seorang guru SD Muhammadiyah 11 Medan, mendapatkan rata-rata 82% dengan kategori "Sangat Layak". Proses verifikasi ini dilaksanakan pada hari senin, 9 Maret 2026.

Aspek penilaian terdiri dari 9 item penilaian yang memiliki aspek yang berbeda beda pada setiap butirnya. Indikator Materi sesuai dengan capaian pembelajaran mendapatkan skor 4, indikator Materi mendukung pencapaian kompetensi mendapatkan skor 4, indikator Materi mudah dipahami mendapatkan skor 5., indikator materi akurat, benar, dan sesuai konsep mendapatkan skor 5, indikator Materi disajikan runtut dan mudah dipahami oleh siswa mendapatkan skor 5, indikator pilihan kata sesuai usia dan perkembangan siswa mendapatkan skor 5, indikator materi sesuai kebutuhan mendapatkan skor 4, indikator Materi mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran mendapatkan skor 4, indikator Materi sesuai kemajuan mendapatkan skor 5.

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator para ahli dapat dari analisis yang dilakukan, Media *pop up book* digital dinilai tepat diterapkan pada aktivitas pembelajaran di sekolah.

4.2.3 Kepraktisan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

Setelah melalui kelayakan oleh para ahli, media akan diuji coba pada siswa. Uji coba ini dijalankan pada kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan yang berjumlah 30 siswa pengujian ini dilakukan pada Selasa, 10

Maret 2026. Kepraktisan ini bertujuan untuk menguji media *pop up book* digital sehingga dapat diketahui apakah praktis atau tidak digunakan. Uji kepraktisan dilakukan pada tahap Implementasi (Implementaion), peneliti menguji pada guru kelas IV yaitu Ibu Gita Julia Ningsih S.Pd. I. pada Senin, 9 Maret 2026 mendapat presentase rata-rata 100% kategori “Sangat Praktis”. Uji coba kepraktisan ini terdiri dari 10 aspek yang dinilai yang dimana nilai tertinggi mendapatkan nilai “SB=5” dan nilai terendah mendapat nilai “SK=1”

Pada hasil uji coba kepraktisan pada siswa kelas IV pada Senin, 9 Maret 2026 mendapat presentase rata-rata mencapai 96% dalam kategori "Sangat Praktis". Proses uji coba kepraktisan ini terdiri dari 10 indikator yang dinilai yang dimana nilai tertinggi memperoleh skor "SK=5", sementara nilai terendah mendapatkan nilai “SB=1”.

Berdasarkan pengembangan Media *pop up book* digital melalui pendekatan yang dilakukan berhasil disimpulkan bahwa media *pop up book* digital ini sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan minat belajar siswa serta siswa lebih aktif dan kreatif dalam pelajaran dikelas terlihat dari penilaian validasi para ahli, serta dalam hal kepraktisan bagi guru dan siswa menunjukkan nilai sangat baik menyatakan “Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual Pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan ” Sangat efektif digunakan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari (2023) menyatakan penggunaan media *pop-up book* digital sebagai alat pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tertentu, seperti pembelajaran PPKN (J. I. Pendidikan, n.d.) Dan menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book* digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan tampilan yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami Mendapat penilaian aspek dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 89,3%, validasi ahli materi memperoleh nilai 92% pada aspek tertentu. Penilaian aspek dari validasi ahli bahasa mencapai rata-rata sebesar 87% . Aspek validasi media mencapai nilai 89%, sedangkan untuk aspek validasi Media *pop up book* dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. \

Penelitian sebelumnya juga sejalan dengan Widiana et al. (2023) menyatakan bahwa dengan media *pop-up book* pemahaman konsep pada materi Tumbuhan mengalami peningkatan, guru dan peserta didik dapat melaksanakan interaksi sosial dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.(Susilawati et al., 2025). Mendapat penilaian aspek dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 92%, pada aspek tertentu. Penilaian aspek dari validasi ahli bahasa mencapai rata-rata sebesar 81% . Aspek validasi media mencapai nilai 94,6%, sedangkan untuk aspek validasi Media *pop up book* dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil temuan yang telah dijelaskan dalam BAB IV, dapat disimpulkan beberapa poin yang menjadi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dirumusan masalah. Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual materi Norma di Masyarakat menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mencakup beberapa langkah-langkah yang dilalui meliputi analisis, perancangan, pengembangan, dan penerapan. Proses ini dilaksanakan secara sistematis, dimana tahap analisis, peneliti melakukan penilaian terhadap kebutuhan dan kurikulum, karakteristik, serta materi. Kemudian, pada proses desain menggunakan PPT dan CapCut premium dan dijadikan beberapa slide tampilan dan tambahan audio visual dengan tahapan merancang komponen, materi. Sementara itu, dalam penyusunan instrumen mencakup validasi oleh para pakar dalam bidang materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media *pop up book* digital dapat dimanfaatkan dengan baik. sebagai media pembelajaran dikelas. Media *pop up book* digital berikutnya diuji cobakan pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Kevalidan Media *pop up book* digital didapat dari pengembangan oleh para ahli validasi yaitu pakar media, pakar bahasa dan pakar materi

menilai bahwa Media *pop up book* digital sesuai untuk diterapkan tanpa revisi. Hasil dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 82% Kategori “Sangat Layak” menunjukkan bahwa hasil evaluasi oleh pakar media diperoleh skor 90%, yang diklasifikasikan sebagai “Sangat Layak”, sedangkan hasil penilaian ahli bahasa, mencapai 97% yang dinilai tergolong “Sangat Layak” yakni menunjukkan bahwa Media *pop up book* digital relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

3. Kepraktisan hasil uji coba pengembangan yang dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan diperoleh hasil penilaian melalui angket tanggapan siswa dengan persentase 96% di kategorikan “Sangat Praktis” serta angket tanggapan guru dengan persentase 100% di kategorikan “Sangat Praktis” termasuk efektif digunakan. Disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan Media *pop up book* digital audio visual dengan materi Norma di masyarakat dapat membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

5.2 Saran

Sejalan dengan pengembangan setelah melaksanakan penelitian, peneliti memberikan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Pembuatan Media *Pop up book* digital audio visual materi norma di masyarakat di SD Muhammadiyah 11 Medan dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga media ini dapat lebih bermanfaat

2. Untuk memperdalam dan memperluas materi pembelajaran dalam *Media pop up book* digital audio visual ini, sebaiknya lebih banyak peneliti yang terlibat dalam pengembangannya.
3. Untuk penelitian yang akan datang dalam pengembangan materi pembelajaran ini dapat menghasilkan beberapa variasi dari *Media pop up book* digital supaya lebih memotivasi dan membuat semangat minat belajar peserta didik dalam belajar mengajar didalam kelas

DAFTAR PUSTAKA

- 3) 1) 2) 3). (2021). 9(1), 31–38.
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). *Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 1(3).
- Artikel, I. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Asjad, M. F. (2024). *Jurnal Pendidikan | Jurnal Pendidikan. Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 3(2), 65–78.
<http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>
- Cahyani, W. D., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). *Pengembangan Media Animasi 3 Dimensi untuk Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. 07(August), 2554–2565.
- Dahnial, Irfan, A. (2024). *Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).
- Dahnial, I. (2023). *Technology Pedagogical Content Knowledge-based learning model in Citizenship Education courses*. 20(1), 15–25.
- Dan, K. (n.d.). *No Title*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dasar, S. (2025). *Cendekia pendidikan*. 17(9).
- Dita, D. U., Yarhsal, D., Al-washliyah, U. M. N., Pembelajaran, M., Up, P., Digital, B., Media, L., Book, P. U., & Rights, M. (2024). *1,2 1 , 2. 01(02)*.
- Dungga, E. F., Indarti, Y., Kedokteran, P. S., Kedokteran, F., & Negeri, U. (2023). *1 , 2 1,2. 20(2)*, 484–494.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Media Pop-Up*

- Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. 05(02), 1341–1351.*
- Hartati, S. (2025). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 064966 Medan. 8(1), 8–14.*
- Ii, B. A. B., & Teori, A. K. (2022). *Bab ii kajian pustaka. 10–29.*
- Inayah, A., Harahap, F. K. S., Widia, F., Purba, H. M., & ... (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di MI/SD. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 674–681.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12446%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12446/9577>
- Indonesia, D., Negara, P. K., & Kewarganegaraan, P. (2020). *No Title. 63–82.*
- Iv, K., & Dasar, S. (2025). *1, 2 1,2. 10.*
- Kebutuhan, A., Media, P., Sains, B. L., Atikasari, Y., & Desstya, A. (2022). *Jurnal basicedu. 6(4), 6638–6645.*
- Khairunisa, K., Nurani, Y., & Jahja, Y. (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur. 2, 1–11.*
- Komunikasi, J., & Hasanah, M. (2025). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS VII MTSS YASTI PIMPINAN TAHUN PELAJARAN 2023-2024. 3(1), 10–17.*
- Mulyasari, R., & Doly, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR). 334–342.*
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). *Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika. 10(1), 32–38.*
- Pelajaran, M., Kelas, I., & Sdn, I. V. (2025). *3 1,2,3. 11.*
- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Dahnia, I., Wanda, K., & Wahyudin, R. (2024). *Behavioristic Approach Strategy Fostering a Spirit of Nationalism in the Elementary School Teacher Education Study Program. 12(1), 1–13.*
- Pendidikan, J. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan*

- Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Gemolong.* 30(2), 341–352.
- Pendidikan, J. I. (n.d.). *1 1,* , 1 , 1. 04(01)*, 49–62.
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvi, V., Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xvi, V. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018.* XVI(1).
- Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar (. (2018).* V.
- Ppkn, P. (2016). *Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak.* 3(1), 1–13.
- Putri, R. S. Y., MZ, A. . S. A., & Zativalen, O. (2024). *Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(5), 5640–5650.*
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269>
- Sa, H. (2025). *Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian.* 2(2), 64–73.
- Sekarsari, A., & Maharani, S. D. (2025). *Pengembangan Media Pop-Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa.* 7(2), 244–252.
- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Suku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammad Sholeh.* 4(1), 138–150.
- Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., Moral, P., & Dini, A. U. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA POP UP BOOK DALAM MENANAMKAN PENDIDIKAN MORAL PADA ANAK USIA DINI Devi Dwi Cahyani Maya Mustika Kartika Sari.* 73–86.
- Susilawati, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2025). *Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.* 10(1), 158–164.
- Tadulako, U., & Tengah, S. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN BULETIN PADA.* 6(1), 672–679.

LAMPIRAN

Lampiran 1 (Modul Deep Learning)

MODUL PEMBELAJARAN

“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PKN”

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM	
Satuan Pendidikan	SDS Muhammadiyah 11 Medan
Kelas / Fase	IV
Domain/ Topik	PPKN/ Norma
Sub Materi	Noema di Masyarakat
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i> (PBL)
Pendekatan	Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35Menit)
Kompetensi Awal	Peserta didik mampu mengetahui dan memahami materi norma dimasyarakat serta mengembangkan pemahaman mengenai norma yang ada di Indonesia
Profil Lulusan (Kurikulum Merdeka)	<ul style="list-style-type: none"> • Keimanan • Kewargaan • Penalaran Kritis • Kreativitas • Kolaborasi • Kemandirian • Kesehatan • Komunikasi
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyektor • Speaker • LKPD/ Quiz
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Media <i>Pop Up Book</i> Digital • Internet • Buku PPKn
Media Pembelajaran	Media <i>Pop Up Book</i> Digital Digital
Target Peserta Didik	Peserta didik regular/ tipikal tanpa hambatan belajar
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengetahui isi materi Norma dimasyarakat pada media yang ditampilkan dengan intonasi dan

	pemahaman yang baik, mampu menyimak dan menjelaskan kembali isi teks.
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengetahui dan menyebutkan norma dimasyarakat dengan benar • Peserta didik Memahami norma dimasyarakat, menjelaskan kembali isi materi • Peserta didik mengevaluasi norma di masyarakat • Peserta didik Mengidentifikasi apa saja norma dimasyarakat dengan tepat
Pemahaman Bermakna	Peserta didik mampu menyebutkan apa saja norma dimasyarakat dalam media <i>pop up book</i> digital dengan pengalaman, pengetahuan awal, serta situasi nyata kehidupan
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu mendengar apa saja norma dimasyarakat, sebutkan apa saja? 2. Setelah mengetahui norma dimasyarakat, apa norma yang paling utama ? 3. Apakah norma dimasyarakat sangat penting dan mengapa alasannya?
Persiapan Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran. 2. Guru menyiapkan media pembelajaranyang akan digunakan. 3. Guru menyiapkan bahan ajar seperti buku 4. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan kebutuhan dalam proses pembelajaran. 5. Guru mengkondisikan peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

	6. Menyiapkan <i>Quizz</i> atau tes untuk peserta didik.
--	--

B. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN


Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan			10 Menit
Orientasi Masalah	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik (PPM- Keimanan dan ketaqwaan)	1. Peserta didik merespon salam dan sapaan dari guru dengan sopan sebagai wujud sikap beriman dan bertaqwa. (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	2. Peserta didik memanjatkan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran. (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	
	3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik	3. Peserta didik menyampaikan kehadiran saat guru melaksanakan absensi.	
	4. Guru menginstruksi peserta didik untuk memperhatikan sekitar jika ada sampah. (PPM-Kewargaan)	4. Peserta didik membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk tanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan sekolah. (PPM- Kewargaan)	
	1. Guru menayangkan media <i>pop up book digital</i> dengan materi norma dimasyarakat di depan kelas.	1. Peserta didik menyimak media yang ditampilkan (PPM Bernalar kritis)	

	<p>2. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu mendengar apa saja norma dimasyarakat, sebutkan apa saja? 2. Setelah mengetahui norma dimasyarakat, apa norma yang paling utama ? 3. Apakah norma dimasyarakat sangat penting dan mengapa alasannya?(PPM- Bernalar Kritis) <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (PPM-Komunikasi)</p>	<p>2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang tujuan pembelajaran (PPM- Penalaran Kritis)</p>	
Kegiatan Inti Mengorganisasikan Peserta didik	1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.	1. Peserta didik berdiskusi kelompok (PPM- Kolaborasi)	45 Menit
	2. Guru memberikan tugas untuk menganalisis terkait materi yang disajikan dalam media <i>pop up book</i> digital.	2. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru berkelompok (PPM-Kolorasi)	
	3. Guru		

	mengontruksikan setiap kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan yaitu membuat <i>mind mapping</i> terkait cerita (PPM- Kolaborasi dan Kreativitas)		
Membimbing Penyelidikan	1. Guru menjelaskan sedikit terkait media yang ditampilkan serta menjelaskan tentang norma dimasyarakat	1. Peserta didik memperhatikan guru	
	2. Guru meminta peserta didik menyebutkan apa saja norma dimasyarakat, dan mana yang paling penting?	2. Peserta didik menyebutkan norma dimasyarakat (PPM- Mandiri, Bernalar kritis)	
Mengembangkan dan Menyajikan	1. Guru meminta siswa membuat tugas mind mapping tentang norma dimasyarakat yang disajikan secara berkelompok.	1. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok.	
	2. Guru menjelaskan sekilas terkait tugas yang diberikan.	2. Peserta didik membagi tugas masing masing.	
	3. Guru meminta peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas.	3. Peserta didik menanggapi presentasi (PPM Komunikasi, Gotong royong)	
Evaluasi dan Refleksi	1. Guru bertanya kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. 2. Guru bertanya kepada peserta didik “nilai apa yang dapat	1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 2. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan pendapat (PPM- Refleksi)	

	kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?".		
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi singkat (PPM- Penalaran Kritis) 2. Guru menyimpulkan materi bersama peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa, salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan evaluasi 2. Peserta didik menyampaikan pendapat reflektif 3. Peserta didik membaca doa dan menjawab salam. 	
Penilaian			
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan: Tes singkat dan LKPD • Keterampilan : Mind Mapping dan Presentasi • Sikap: Kerja sama, Antusiasisme. 			

Mengetahui,
Kepala SDS Muhammadiyah 11Medan



Rosmifa D. D. S.Pd.
NPM. 1.199.321

Medan, Februari 2026

Wali Kelas IV



Gita Julia Ningsih S.Pd., I

Penyusun



Darnia

Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual Pada
Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Muatan : Kelas IV

Materi : Norma di Masyarakat

Penyusun : Darnia

Dengan hormat

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Materi Norma Di Masyarakat, maka melalui lembar Validasi ahli media pada media ini kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penelitian media yang telah dibuat pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam media ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = sangat kurang
2 = kurang setuju
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

B. Identitas

Nama : Salman Alparisi, S.Pd., M.Pd

NIP/NIDN :

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media <i>Pop up book</i> memiliki tampilan dan warna yang menarik					✓
2	Warna yang digunakan harmonis, tidak mencolok, dan mendukung kenyamanan saat membaca				✓	
3	Gambar dan ilustrasi <i>pop up book</i> jelas, proporsional dan mendukung isi materi					✓
4	Ketepatan posisi gambar di dalam media <i>Pop Up Book</i>					✓
5	Animasi berjalan dengan baik dan nyaman dilihat					✓
6	Efek suara, narasi atau musik selaras dengan visual				✓	
7	Animasi mendukung pemahaman cerita, bukan sekedar hiasan					✓
8	Media tidak mudah rusak dan aman digunakan karna berbentuk digital					✓
9	Media memungkinkan interaksi dasar (klik, pindah halaman)					✓

	peserta didik belajar secara mandiri.		✓			
	Jumlah					

C.Kritik dan Saran (secara Keseluruhan)

SEDIKALAH PERUNJUK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

D.Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, media *pop up book* digital dinyatakan

1	Layak digunakan untuk diuji coba
2	Layak digunakan untuk di uji coba dengan revisi sesuai saran
3	Tidak layak diuji coba

Mohon bapak/ibu melingkari salah satu huruf sesuai kesimpulan.

Medan, Maret 2026



(Salman Alparisi, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul penelitian : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual Pada
Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Muatan : Kelas IV

Materi : Norma di Masyarakat

Penyusun : Darnia

Dengan hormat

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma Di Masyarakat, maka melalui lembar Validasi ahli bahasa pada media ini kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penelitian bahasa yang telah dibuat pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa dalam media ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = sangat kurang
2 = kurang setuju
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

B. Identitas

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

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Lugas						
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/ materi					✓
2	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran					✓
3	Kosakata dan kalimat memiliki makna yang jelas dan mudah dipahami.					✓
Ketepatan Kaidah Bahasa						
4	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif					✓
5	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.					✓
Penggunaan istilah/symbol						
6	Istilah yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.					✓
7	Symbol bahasa mudah dikenali dan tidak membingungkan.					✓
Kesesuaian bahasa dengan TP						
8	Bahasa tidak mengandung bias/kekerasan kata yang tidak sesuai.					✓
9	Bahasa pada materi mendukung peningkatan motivasi belajar pada pemahaman siswa sesuai konteks tema pembelajaran kelas IV SD				✓	

- Komentor/ saran

Layak digunakan dengan Revisi. Sesuai.

- Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan dinyatakan :

1	Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2 ✓	Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi
3	Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon bapak/ibu melingkari salah satu huruf sesuai kesimpulan.

Medan, Februari 2026



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

Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual Pada
Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Muatan : Kelas IV

Materi : Norma di Masyarakat

Penyusun : Darnia

Dengan hormat

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma Di Masyarakat, maka melalui lembar Validasi ahli materi pada media ini kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penelitian materi yang telah dibuat pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi dalam media ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan.

A.Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = sangat kurang
2 = kurang setuju
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

B. Identitas

Nama : Gita Julia Ningsih S.Pd.,I

NIP/NIDN : -

Instansi : SD Muhammadiyah 11 Medan

No	Aspek yang dinilai	Indikator	skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi Materi	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran PPKN di kelas IV				✓	
		Materi mendukung pencapaian kompetensi membaca siswa				✓	
		Materi mudah dipahami.					✓
2	Ketepatan Isi Materi	materi akurat, benar, dan sesuai konsep					✓
		Materi disajikan runtut dan mudah dipahami oleh siswa					✓
3	Kesesuaian Meteri	Pilihan kata sesuai usia dan perkembangan siswa					✓
4	Kelayakan Penyajian Materi	Teknik dan ilustrasi saling mendukung untuk memahami isi alur materi				✓	
5	Kebermanfaatan Materi	Materi mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran				✓	
		Materi berpotensi meningkatkan hasil belajar, terutama pada motivasi belajar					✓

Jumlah

41

C. Kritik dan Saran (secara Keseluruhan)

Secara keseluruhan materi yang disajikan ringkas dan mudah dipahami oleh siswa.

D. KesimpulanBerdasarkan penilaian yang telah dilakukan, media *pop up book* digital dinyatakan :

①	Layak digunakan untuk diuji coba
2	Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi sesuai saran
3	Tidak layak diuji coba

Mohon bapak/ibu melingkari salah satu huruf sesuai kesimpulan

Medan, Maret 2026



(Gita Julia Ningsih, S.Pd.,I)

Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Guru

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN GURU

Judul penelitian : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual Pada
Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Muatan : Kelas IV

Materi : Norma di Masyarakat

Penyusun : Darnia

Dengan hormat

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual pada Mata Pelajaran PKn Materi Norma Di Masyarakat, maka melalui lembar kepraktisan guru pada media ini kami memohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penelitian lembar angket yang telah dibuat pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/ibu akan sangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam media ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi yang akan dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = sangat kurang
2 = kurang setuju
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

B. Identitas

Nama : Gita Julia Ningsih S.Pd.,I

NIP/NIDN :

Instansi : SD Muhammadiyah 11 Medan

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media mudah di operasikan oleh guru dalam pembelajaran					✓
2	Ketersediaan dan kejelasan dalam menggunakannya					✓
3	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa di bantu dengan guru					✓
4	Penggunaan media tidak memerlukan waktu yang lama					✓
5	Tingkat kontekstualisme dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
6	Media pembelajaran mendukung penyampaian materi secara runtut					✓
7	Informasi yang disajikan dalam media mudah di pahami oleh guru dan peserta didik.					✓
8	Tampilan media pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

9.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					✓
10.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik.					✓
Jumlah		50				

C.Kritik dan Saran (Secara Keseluruhan)

Sarannya adalah untuk menyediakan speaker agar suara dapat mendengar ~~itu~~ dengan jelas.

D.Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, media *pop up book* digital dinyatakan :

①	Layak digunakan untuk diuji coba
2	Layak digunakan untuk di uji coba dengan revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan untuk diuji coba

Mohon bapak/ibu melingkari salah satu huruf sesuai kesimpulan.

Medan, Maret 2026



(Gita Julia Ningsih S.Pd., I)

	Prasetio											
29.	Talita Zahra Taufiq	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
30.	Hana Khalila	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	45
Jumlah											1440	
Presentase											96%	

Lampiran 7 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

Nama : ANDINI PUTRI HARIS

Kelas : 14 - A

A. Petunjuk Pengisian

Mohon berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan, sebagai penilaian siswa sesuai dengan skala penilaian dibawah ini!

Keterangan :

1 = sangat kurang

2 = kurang setuju

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
2	Menurut saya gambar pada media <i>Pop up book</i> digital bagus dan jelas					✓
3	Media <i>pop up book</i> digital sangat menarik dan meningkatkan motivasi belajar.					✓
4	Menurut saya materi dalam media mudah di pahami dan menarik.					✓
5	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop up book</i> digital mudah di pahami					✓

6	Tampilan dari media <i>pop up book</i> sangat menarik dan beranimasi					✓
7	Tulisan terbaca dengan jelas, dan menurut saya pemilihan warnanya bagus.					✓
8	Menurut saya penulisan huruf jelas sesuai dengan ukuran, warna huruf.					✓
9.	Media <i>pop up book</i> mempermudah dalam pembelajaran					✓
10.	Dengan media <i>pop up book</i> digital, pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan.					✓
Jumlah						

**Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa
Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual**

Nama : *DAFFA*

Kelas : *IV - A*

A. Petunjuk Pengisian

Mohon berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan, sebagai penilaian siswa sesuai dengan skala penilaian dibawah ini!

Keterangan :

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang setuju
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
2	Menurut saya gambar pada media <i>Pop up book</i> digital bagus dan jelas				✓	
3	Media <i>pop up book</i> digital sangat menarik dan meningkatkan motivasi belajar.					✓
4	Menurut saya materi dalam media mudah di pahami dan menarik.					✓
5	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop up book</i> digital mudah di pahami					✓

6	Tampilan dari media <i>pop up book</i> sangat menarik dan beranimasi					✓
7	Tulisan terbaca dengan jelas, dan menurut saya pemilihan warnanya bagus.					✓
8	Menurut saya penulisan huruf jelas sesuai dengan ukuran, warna huruf.					✓
9.	Media <i>pop up book</i> mempermudah dalam pembelajaran					✓
10.	Dengan media <i>pop up book</i> digital, pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan.					✓
Jumlah						

Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa
Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual

Nama : *Talita Zahra Tawfiq*
 Kelas : *IV.A*

A. Petunjuk Pengisian

Mohon berikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, sebagai penilaian siswa sesuai dengan skala penilaian dibawah ini!

Keterangan :

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang setuju
- 3 = cukup baik
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
2	Menurut saya gambar pada media <i>Pop up book</i> digital bagus dan jelas					✓
3	Media <i>pop up book</i> digital sangat menarik dan meningkatkan motivasi belajar.					✓
4	Menurut saya materi dalam media mudah di pahami dan menarik.					✓
5	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop up book</i> digital mudah di pahami					✓

6	Tampilan dari media <i>pop up book</i> sangat menarik dan beranimasi					✓
7	Tulisan terbaca dengan jelas, dan menurut saya pemilihan warnanya bagus.					✓
8	Menurut saya penulisan huruf jelas sesuai dengan ukuran, warna huruf.					✓
9.	Media <i>pop up book</i> mempermudah dalam pembelajaran					✓
10.	Dengan media <i>pop up book</i> digital, pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan.					✓
Jumlah						

**Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa
Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Audio Visual**

Nama : **ABIDZAR FAWWAZ**

Kelas : **IVA**

A. Petunjuk Pengisian

Mohon berikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan, sebagai penilaian siswa sesuai dengan skala penilaian dibawah ini!

Keterangan :

1 = sangat kurang

2 = kurang setuju

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan menggunakan media <i>pop up book</i> digital , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
2	Menurut saya gambar pada media <i>Pop up book</i> digital bagus dan jelas					✓
3	Media <i>pop up book</i> digital sangat menarik dan meningkatkan motivasi belajar.					✓
4	Menurut saya materi dalam media mudah di pahami dan menarik.					✓
5	Bahasa yang digunakan pada media <i>pop up book</i> digital mudah di pahami					✓

6	Tampilan dari media <i>pop up book</i> sangat menarik dan beranimasi					✓
7	Tulisan terbaca dengan jelas, dan menurut saya pemilihan warnanya bagus.					✓
8	Menurut saya penulisan huruf jelas sesuai dengan ukuran, warna huruf.					✓
9.	Media <i>pop up book</i> mempermudah dalam pembelajaran					✓
10.	Dengan media <i>pop up book</i> digital, pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan.					✓
Jumlah						

Lampiran 8 (Dokumentasi)

DOKUMENTASI



OBSERVASI DIKELAS IV

Proses Kegiatan Belajar Mengajar






Proses Pengisian Angket



Lampiran 09 Permohonan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1813/SK/BAN-PT/Ak.KPIPT/XXI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 637/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 Medan, 16 Ramadhan 1447 H
 Lamp : --- 05 Maret 2026 M
 Hal : Permohonan Izin Riset


Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 11 Medan
 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 : Darnia
 N P M : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan


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





Dekan
Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.
 NIDN: 0004066701

Pertinggal



Lampiran 10 Balasan surat keterangan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN BARAT
SD MUHAMMADIYAH 11 MEDAN**

Jl. Sekata No. 55 Medan Kel. Sei Agul Kec. Medan Barat - 20117
Telp. (061) 6635218 Email: sdmhd11@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. : 059 / SD MHD-11 / III / 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rosmija Dalimunthe, S.P.
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Muhammadiyah 11 Medan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Darnia
NPM : 2202090261
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan riset/penelitian di SD Muhammadiyah 11 Medan pada tanggal 06 Maret 2026 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Media Pop Up Book Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 07 Maret 2026
Ks. SD Muhammadiyah 11



Rosmija Dalimunthe, S.P.
NBM. 1.199.321

Lampiran 11 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi

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 : Darnia
 N P M : 2202090261
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Penggunaan Media <i>Pop Up Book</i> Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma Di Masyarakat Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan	21/9/2025 
	Pengaruh Tindakan Media Roda Putar Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Mengeja Siswa Kelas I SDS Muhammadiyah 11 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Canva Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Di SDS Muhammadiyah 11 Medan	

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

Medan, 30 September 2025

Hormat Pemohon,




Darnia

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

Lampiran 12 Permohonan persetujuan proyek proposal

From : 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 : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma Di Masyarakat Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan


Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : **Dr.Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.** 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 September 2025
 Hormat Pemohon,


 (Darnia)

Keterangan
 Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Prodi

Lampiran 13 Pengesahan Proyek Proposal Dosen Pembimbing



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

Nomor : 2556/II.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 : Darnia
 N P M : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media *Pop UP Book* Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma di Masyarakat Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 11 Medan

Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

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 : 21 Oktober 2026

Medan, 29 Rabi'ul Akhir 1447 H
 21 Oktober 2025 M



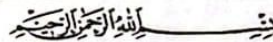
Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
01/10/2025	Acc Judul	
24/11/2025	Bimbingan Bab 1	
26/11/2025	Memperbaiki isi Bab 1	
02/12/2025	Bimbingan Bab II	
04/12/2025	Memperbaiki Kerangka Pikir	
08/12/2025	Memperbaiki Tahapan Pengembangan	
15/12/2025	Membuat Rancangan Produk	
18/12/2025	Acc Proposal	

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia M.Pd

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Darnia
NPM : 2202090261
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

seminar proposal.

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


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


Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia M.Pd

Lampiran 16 Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Efektivitas Penggunaan Media *Pop Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Norma di Masyarakat Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Menjadi:

Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

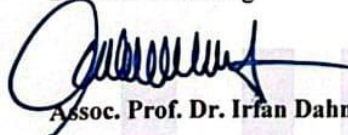
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

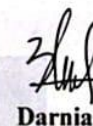
Medan, Februari 2026

Menyetujui


Hormat Pemohon

Dosen Pembimbing


 Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnial, M.Pd.


 Darnia

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik
 Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan**
 Menjadi:

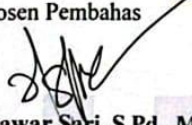
**Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran
 PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Menyetujui

Dosen Pembahas


 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO. Fit

Dosen Pembimbing


 Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18 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 Senin, 29 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	<i>Analisis Data Penelitian</i>
2.	<i>Perbaiki Instrumen Penelitian</i>
3.	<i>Rumusan masalah</i>

Medan, Februari 2026

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran 19 Lembar Pengesahan Hasil seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio
 Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD
 Muhammadiyah 11 Medan

Pada hari Jum'at, tanggal 13 Februari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

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 اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Darnia
 NPM : 2202090261
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 11 Medan

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,

Darnia

1775776761500_PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK
DIGITAL AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN PKN SISWA
KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 11 MEDAN.docx

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	4108 words — 9%
2	repository.unja.ac.id Internet	202 words — 1%
3	eprints.umm.ac.id Internet	185 words — 1%
4	www.researchgate.net Internet	176 words — 1%
5	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet	145 words — 1%
6	jkm.my.id Internet	135 words — 1%
7	edu.pubmedia.id Internet	127 words — 1%
8	jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id Internet	95 words — 1%
9	repository.ar-raniry.ac.id Internet	95 words — 1%
10	jptam.org Internet	93 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : DARNIA
NPM : 2202090261
Tempat/Tgl Lahir : Paya Tusam, 09 Juli 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak Ke : 3 dari 3 Bersaudara
Email : darnia210@gmail.com
Alamat : Dusun IV Sidodadi Panglong, Desa Paya Tusam

Pendidikan Formal

1. PAUD/TK Pertiwi Paya Tusam (2009-2010)
2. SDN 056610 Paya Tusam (2010-2016)
3. SMP N 1 Wampu (2016-2017)
4. SMA S Esa Prakarsa Selesai (2019-2022)
5. Tahun (2022-2026), tercatat sebagai mahasiswa Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 07 Mei 2026

Darnia
2202090261