

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *POP UP BOOK* BERBASIS
PERMAINAN PADA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 101903 LUBUK PAKAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SINESTIAR ELAZRA

NPM. 2002090083



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

2024

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 07 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

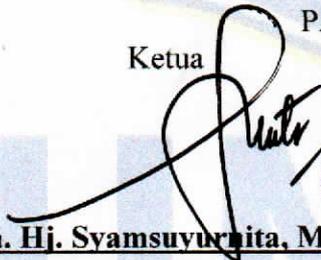
Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

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

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

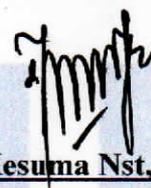
PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

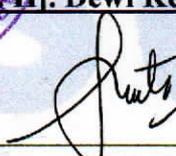
Sekretaris



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

ANGGOTA PENGUJI:

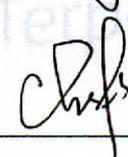
1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

1. 

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

2. 

3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan 25 Juli 2024

Disetujui oleh:

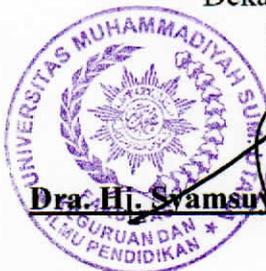
Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

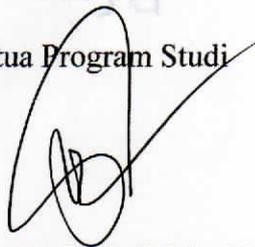
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsukurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sinestiar Elazra
 NPM : 2002090083
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
13 / 06 / 24	Penambahan teori di Bab <u>IV</u>	<i>[Signature]</i>	
24 / 06 / 24	lengkapi daftar isi, lampiran	<i>[Signature]</i>	
2 / 06 / 24	Perbaikan tulisan	<i>[Signature]</i>	
18 / 06 / 24	Perbaikan Abstrak	<i>[Signature]</i>	
25 / 07 / 24	ACC sidang	<i>[Signature]</i>	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan 25 Juli 2024
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam” Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Sinestiar Elazra
NPM. 2002090083

ABSTRAK

SINESTIAR ELAZRA, 2002090083. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan pada Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 101903 Lubuk Pakam”

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui bagaimana produk bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV. (2) Mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan. (3) Mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) Analyze atau Analisis; (2) Design atau Perancangan; (3) Development atau Pengembangan; (4) Implementation atau Penerapan; (5) Evaluation atau Evaluasi. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation atau Penerapan, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada materi keberagaman budaya indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi terhadap bahan ajar *pop up book* berbasis permainan 94% untuk ahli desain, 97% untuk ahli materi, 86% untuk ahli bahasa, artinya bahan ajar *pop up book* berbasis permainan masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan terhadap bahan ajar *pop up book* berbasis permainan untuk respon peserta didik diperoleh nilai 91% dan untuk respon guru diperoleh nilai 97%, artinya bahan ajar *pop up book* berbasis permainan masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar *pop up book* berbasis permainan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

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

KATA PENGANTAR



Assallam 'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillahirrabil'alamin, Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya. Dengan berkat rahmat dan karunianya Allah SWT, Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS Di Kelas Iv Sd Negeri 101903 Lubuk Pakam ”**.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Sekalu Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.** Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada saya selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
9. Terima kasih untuk orang tua penulis Azrai Hermansyah dan Eli Sukesih yang tidak kenal lelah berjuang dan berkorban untuk memberikan yang terbaik, perhatian serta cinta dan kasih sayang yang tidak pernah habis.
10. Terima Kasih kepada sahabat-sahabat penulis yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun

penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiin.

Medan, Agustus 2024

Sinestiar Elazra

2002090083

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teoritis.....	7
2.2 Kerangka Konseptual	27
2.3 Hipotesis.....	29
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Tahapan Penelitian	31
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	33
3.2.2 Sumber Data Penelitian	33
3.2.3 Instrument Penelitian	33
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	37
3.3 Rancangan Produk	41
3.3.1 Pengujian Internal	41
3.3.2 Pengujian Eksternal	42
3.4 Tahapan Pengembangan.....	42
3.4.1 Pembuatan Produk	44

3.4.2 Pengujian Lapangan.....	48
3.5 Jadwal Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Hasil	50
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Ahli Desain	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Ahli Bahasa	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Guru.....	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Siswa	36
Tabel 3.6 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima.....	37
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan	38
Tabel 3.8 Skor Skala Linkert Berkriteria Lima.....	39
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kepraktisan	40
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian.....	49
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Desain	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 4.4 Saran Dari Ahli Materi.....	56
Tabel 4.5 Saran Dari Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4.6 Rangkuman Kevalidan.....	58
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru.....	59
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Siswa	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	29
Gambar 3.1 Tahapan Model Addie	30
Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi Canva	45
Gambar 3.3 Tampilan Pemilihan Ukuran, Template, Warna dan Tulisan	45
Gambar 3.4 Tampilan Mencari Benda Elemen	46
Gambar 3.5 Tampilan Materi	46
Gambar 3.6 Tampilan Jenis File Yang Dapat Diunduh	47
Gambar 3.7 Tampilan Benda Elemen Sudah Digunting	47
Gambar 3.8 Tampilan Penyusunan Eleman	48
Gambar 3.9 Tampilan Permainan Roda Putar	48
Gambar 4.1 Desain Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	52
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	58
Gambar 4.3 Penggunaan Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	59
Gambar 4.4 Siswa Mengisi Angket.....	60
Gambar 4.5 Hasil Rekap Kepraktisan	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	71
Lampiran 2 Materi.....	82
Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	94
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Bahan Ajar <i>Pop Up Book</i>	97
Lampiran 5 Lembar Observasi Awal	99
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	101
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Desain	103
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Materi	106
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Bahasa	108
Lampiran 10 Lembar Angket Kepraktisan Guru	112
Lampiran 11 Lembar Angket Kepraktisan Siswa	114
Lampiran 12 Surat Permohonan Riset	120
Lampiran 13 Surat Balasan Riset.....	121
Lampiran 14 K 1	122
Lampiran 15 K 2	123
Lampiran 16 K 3	124
Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul	125
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal.....	126
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	127
Lampiran 20 Berita Acara Hasil Proposal	128
Lampiran 21 Berita Acara Hasil Proposal	129
Lampiran 22 Berita Acara Seminar Proposal.....	130
Lampiran 23 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	131
Lampiran 24 Surat Keterangan	132
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarasannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan.

Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan setiap individu dan masyarakat melalui peningkatan kemampuan intelektual, kemampuan emosional dalam menghadapi berbagai hal, dan kemampuan motorik dalam meningkatkan dan mengkoordinasikan gerakan individu. Pendidikan dapat tersalurkan dengan optimal dengan adanya bahan ajar yang baik. Salah satu bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang mencantumkan model, metode, serta media yang akan digunakan pada saat mengajar nantinya.

Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan agar setiap manusia dapat secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya dapat terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Pendidikan tidak dapat dipisahkan pada diri manusia. Manusia mengalami

proses pendidikan dimulai dari kandungan sampai beranjak dewasa selanjutnya menjadi tua. Pendidikan merupakan cahaya yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan arti kehidupan ini (Amelia, 2019).

Bahan ajar adalah alat bantu yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan Bahan Ajar ditujukan untuk memberi pelayanan pendidikan pada peserta didik. Pendidikan pada masa sekarang sangat bergantung pada tingkat kualitas dari guru untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang ada. Hal tersebut dapat diupayakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik agar dapat mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa menjadi lebih kreatif.

Bahan Ajar yang ada disekolah maupun yang dirancang langsung oleh guru masih sangat kurang memadai. Sarana dan prasarana yang ada disekolah sangat diperlukan dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang berisikan bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”. Dimana guru harus mampu menguasai strategi dalam mengajar dan mampu membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat disesuaikan dengan keadaan peserta didik di dalam kelas.

Guru memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan merupakan proses pembelajaran yang dapat terlihat aktif. Sehingga, keberhasilan dalam mencapai

tujuan pembelajaran dikaitkan dengan erat sesuai kompetensi yang dimiliki oleh guru. Oleh karena itu, usaha yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari kualitas gurunya. Guru harus memperhatikan strategi, Bahan Ajar, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat yang mampu diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang terlampir pada lampiran 8 halaman 85 dengan guru Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran.

Dalam menyampaikan isi materi kepada siswa perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa serta menimbulkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat terbangun. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi terbaru yang dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa. Untuk memberikan inovasi baru tersebut, peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar *Pop Up Book*. Peneliti menggunakan bahan

ajar *Pop Up Book* dengan tujuan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan membantu guru dalam memberikan materi yang diajarnya.

Berdasarkan penjelasan masalah yang terdapat di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. kurangnya tersedia bahan ajar yang tepat saat guru mengajar, dikarenakan guru kesulitan dalam membuat bahan ajar.
2. Guru belum pernah menggunakan bahan ajar *pop up book* karena kesulitan dalam merancang bahan ajar yang inovatif.
3. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.
4. Kurangnya antusias siswa dalam keterlibatan dan ketertarikan dalam proses pembelajaran dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan LKS.
5. Tidak adanya interaksi siswa dengan guru dikarenakan bahan ajar yang digunakan tidak melibatkan siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan terarah. Maka penelitian ini membatasi masalah penelitian ini pada **Pengembangan**

Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam .

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam?
3. Bagaimana kepraktisan produk bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk bahan ajar *pop up book* berbasis permainan pada pelajaran IPAS di kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya. produk ini bahan ajar berupa *pop up book* yang akan di kembangkan ini memiliki spesifikasi yaitu :

1. Untuk ukuran kertas Bahan Ajar *Pop Up Book* menggunakan ukuran A4. sedangkan untuk bahan buku peneliti menggunakan kertas Art Paper atau kertas Tik 260 gr.
2. Bahan Ajar *Pop Up Book* ini memuat materi “keberagaman budaya” bab 6 mata Pelajaran IPAS di Kelas IV. Buku berisi Tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan.
3. Bahan Ajar *Pop Up Book* merupakan serangkaian buku berbasis media cetak yang dilengkapi dengan permainan, agar siswa dapat terlibat dalam bahan ajar.
4. Kertas cover menggunakan hard cover.
5. Bahan Ajar *Pop Up Book* didesain agar tidak mudah rusak dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
6. Bahan Ajar *Pop Up Book* dibuat semenarik mungkin agar peserta didik termotivasi untuk belajar, mudah memahami materi sehingga materi yang dipelajari akan melekat di ingatan peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.2.1 Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Depdiknas dalam jurnal (Suprihatin & Manik, 2020) bahan ajar atau materi pelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut Lestari dalam jurnal (Sari & Yustiana, 2021) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau susasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Menurut Widodo dikutip dalam jurnal (Magdalena et al., 2020) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Disini menyatakan bahwa dalam pembuatan bahan ajar memang sangat banyak membutuhkan buku – buku sebagai acuan yang dilihat dan diperluas lagi dengan gaya tersendiri yang lebih menarik tetapi tetap belihat tujuan yang diharapkan.

Bahan ajar adalah suatu unsur terpenting di saat melaksanakan proses belajaran mengajar, yang harus dilaksanakan sekreatif mungkin, sehingga mampu menciptakan suatu proses belajar mengajar yang efektif. Pastinya untuk menghasilkan suatu proses belajar mengajar yang efektif membutuhkan suatu bahan ataupun alat pendukung dalam proses belajar mengajar (Dewi Pendit et al., 2022).

Menurut Komalasari,dkk dalam jurnal (Masithah et al., 2022) banyak bahan ajar yang digunakan sebagai pedoman belajar di sekolah tidak terdapat aktivitas prosedural yang bersifat kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, bahkan masih banyak materi IPA yang bersifat abstrak yang belum dapat dipahami oleh peserta didik serta proses kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Menurut Mudlofar (Suprihatin & Manik, 2020) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah suatu bentuk bahan yang digunakan pendidik untuk membantu dan melatih pembelajaran dalam mentransfer ilmu kepada siswa. Bahan ajar juga merupakan Kumpulan sarana dan alat pembelajaran yang memuat bahan pembelajaran, metode, batasan, dan metode evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai seluruh kompetensi guru dan siswa.

2. Fungsi Bahan Ajar

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

- a) Menjadi pedoman pendidik maupun peserta didik, dimana pendidik dapat memiliki pedoman dalam arahan aktivitas pembelajaran, sert terdapat kompetensi yang akan diajarkan dan diberikan pada siswanya.
- b) Bagi pendidik bahan ajar menjadi pedoman untuk dapat mengarahkan sekaligus menjadi makna dari kompetensi yang harus dikuasanya.
- c) Sebagai alat penilaiain dari segala proses kegiatan pencapaian belajar.

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

1. Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada siswa.
2. Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/dikuasanya.
3. Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang

ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Bahan ajar mempunyai fungsi yang sangat strategis di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsinya bahan ajar dibagi menjadi dua yaitu fungsi bahan ajar bagi pendidik dan fungsi bahan ajar bagi peserta didik. Secara lebih lanjut fungsi bahan ajar bagi pendidik terbagi menjadi menjadi empat. Pertama bahan ajar dapat digunakan untuk menghemat waktu pendidik dalam mengajar. Kedua bahan ajar dapat mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator sehingga meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Ketiga bahan ajar dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan bahan ajar merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik. Keempat bahan ajar bagi pendidik dapat digunakan sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.(Wulandari & Oktaviani, 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar perlu dirancang terlebih dahulu sebelum melakukan proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar menjadi menarik dan aktif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan bahan ajar sangat membantu peserta didik dalam menguasai materi.

3. Manfaat Bahan Ajar

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

a) Manfaat Bagi Guru

1. Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
2. Tidak tergantung pada buku teks yang terkadang sulit didapatkan.
3. Memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
4. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar.
5. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya maupun kepada dirinya.

b) Manfaat Bagi siswa

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
3. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

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

1. Adanya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai pula dengan kebutuhan peserta didik.
2. Guru tidak lagi bergantung pada buku teks yang sulit dipelajari.
3. Bahan ajar menjadi lebih bervariasi karena dikembangkan dari berbagai referensi.
4. bertambahnya khasana pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat bahan ajar dan membuat karya tulis.
5. Bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan, budaya dan lingkungan geografi siswa, akan mampu membangun komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat menambah percaya diri dan angka kredit, bahkan guru dapat menjadikan kumpulan bahan ajarnya menjadi sebuah buku yang diterbitkan .

Menurut (Wahyudi, 2022) mengatakan manfaat atau kegunaan adanya bahan ajar dalam perolehannya bagi pendidik dan siswa. Pendidik memiliki manfaat dalam pengembangan bahan ajar sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - 1) Peserta didik memperoleh kebutuhan sesuai tuntutan yang telah ditentukan kurikulum.
 - 2) Berkurangnya ketergantungan terhadap buku teks, yang tidak tentu perolehannya.
 - 3) Peserta didik memperoleh pengetahuan yang didapat dari berbagai sumber referensi yang terdapat di bahan ajar.

- 4) Guru memperoleh tambahan ilmu dan pengalaman serta pengetahuan setelah membuat bahan ajar.
- 5) Guru bersama peserta didik lebih mengembangkan komunikasi dan membangun keefektifan pembelajaran.
- 6) Pelaksanaan pembelajaran yang dibantu oleh bahan ajar menjadi lebih efisien.

2. Bagi Siswa

- 1) Kegiatan belajar lebih menjadi menarik dan menjadikan siswa bersemangat.
- 2) Peserta menjadi lebih kreatif dan memiliki kesempatan belajar mandiri yang diarahkan dan dibimbing oleh guru.
- 3) Memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi dari pelajaran yang belum ia kuasai.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bahan ajar yaitu sebagai media evaluasi yang dapat memberikan pengaruh baik kepada penggunaannya selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Prinsip-Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

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

a) Ditulis sendiri (*starting form scratch*)

Pada penulisan bahan ajar, guru menulis sendiri dan memerlukan pemahaman pada suatu bidang ilmu tersebut, agar dapat sesuai dengan prinsipnya. Bahan ajar tersebut harus berlandaskan pada kebutuhan peserta didik, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan belajar, tes-tes, dan umpan balik. Maka, dalam penulisan bahan ajar didasarkan pada (a) kajian pada materi; (b) rancangan pembelajaran; dan (c) kurikulum yang sudah tertata.

b) Informasi yang dikemas Kembali (*information repackaging*)

Pada tahap ini, dengan mengemas kembali dan memanfaatkan buku teks yang sudah lebih dulu ada, penulis bisa langsung menjadikannya sebagai patokan bahan dasar dalam pembuatan bahan ajar yang telah memenuhi kriteria maupun karakteristik yang bisa dilakukan untuk pedoman pendidik maupun siswa pada kegiatan pembelajaran.

c) Penataan dalam informasi (*compilation around text*)

Proses penataan kembali informasi hamper mirip dengan proses pengemasan kembali informasi. Tetapi pada proses penyusunan informasi dilakukan tanpa adanya perubahan apapun terhadap bahan-bahan yang digunakan, disini penulis biasa menambahkan berupa latihan soal, dan arahan bagaimana mereka memahami materi, serta tugas agar siswa dapat mengetahui apa pencapaian yang ada pada dirinya.

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

- 1) kelayakan materi atau isi dikembangkan berdasarkan prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, bermuatan nilai-nilai karakter, dan relevansi.
- 2) penyajian dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, sistematis, dan keaktifan.
- 3) kebahasaan dikembangkan berdasarkan prinsip kemudahan dan komunikatif.
- 4) kegrafikaan dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, serta kepraktisan.

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

- 1) konsep adalah suatu ide atau gagasan.
- 2) prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan suatu.
- 3) fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami.
- 4) proses adalah serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan.
- 5) nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model.
- 6) keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu yang baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip bahan ajar yaitu dapat ditulis sendiri ,informasi yang dikemas

kembali, penataan dalam informasi, kelayakan materi atau isi dikembangkan berdasarkan prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, bermuatan nilai-nilai karakter, dan relevansi.

2.2.2 Pop Up Book

1. Pengertian Bahan Ajar Pop Up Book

Menurut Baiduri,dkk (2019) *Pop Up Book* merupakan salah satu media pembelajaran kreatif yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar. *Pop up Book* merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran dengan menampilkan isi dari sebuah buku dalam bentuk 3 dimensi yang ditampilkan melalui penggabungan gulungan, putaran, maupun lipatan (Putriningsih & Putra, 2021).

Menurut Diyantari,dkk (2020) *Pop Up Book* merupakan buku yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat bergerak ketika halaman dibuka dan di dalam halaman-halaman tersebut terdapat gambar-gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang ditujukan agar pembaca tidak jenuh saat membaca (Putriningsih & Putra, 2021).

Menurut Dewanti,dkk menyatakan bahan ajar *pop up book* dapat mengembangkan kreativitas dan memudahkan menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik, selain itu *pop up book* juga memunculkan keinginan untuk membaca. Dengan kata lain, media *pop up book* memiliki daya tarik tersendiri bagi yang membaca untuk mempelajarinya lebih dalam lagi (Mustika & Ain, 2020).

Menurut Bluemel dan Taylor dalam jurnal (Ikbal et al., 2020) *pop-up book* merupakan sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Menurut Raesita dkk (2019) menambahkan bahwa media pop-up merupakan media yang memiliki tampilan berbagai obyek-obyek dari lipatan, gulungan kertas, ataupun yang lainnya yang dapat bergerak ketika halaman *pop-up* dibuka. Dalam pembuatan *pop-up* terdapat berbagai macam teknik dan metode, namun pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu memunculkan sesuatu yang menarik ketika halaman *pop-up* dibuka (Ikbal et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Pop Up Book* merupakan buku yang memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak atau mempunyai komponen 3 lapis dan memberikan persepsi cerita yang menarik, dimulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media ini sangat diminati oleh semua kalangan terutama anak sekolah dasar.

2. Manfaat Bahan Ajar *Pop Up Book*

Manfaat bahan ajar *pop-up book* menurut (Nabila et al., 2021) yaitu mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukan dengan lebih baik, mengembangkan kreativitas anak, merangsang imajinasi dan pengetahuan anak, dan penggunaan media yang mudah baik untuk pendidik serta peserta didik.

Menurut Dzuanda dalam (Setiyanigrum, 2020) Bahan ajar *Pop-Up Book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- a) Mengajarkan kepada siswa untuk memiliki rasa dalam bentuk menghargai sebuah buku dengan merawat dan menjaga buku dengan baik saat menggunakannya.
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat dengan guru atau orang tua hal ini dikarenakan *pop-up book* mempunyai bagian yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi terkait isi yang disajikan dalam *pop-up book*. (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- c) Meningkatkan kreatifitas siswa.
- d) Menumbuhkan imajinasi siswa.
- e) Meningkatkan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda.
- f) Menumbuhkan rasa cinta anak untuk membaca.

3. Kelebihan dan Kelemahan Bahan Ajar *Pop Up Book*

Menurut Safri,dkk dalam (Setiyanigrum, 2020) kelebihan dari bahan ajar *Pop-Up Book* adalah dapat membagikan pengalaman yang special kepada siswa melalui kegiatan dengan mengajak siswa untuk menggeser, membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam *pop-up book*.

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

- a) Buku *pop-up* dibuat dengan memakai kertas tebal supaya tidak mudah rusak (sobek).
- b) Tiap halaman buku *pop-up* memuat gambar yang menarik sehingga membuat anak didik lebih aktif serta antusias mengikuti kegiatan belajar.
- c) Buku *pop-up* dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

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

- a) Biaya yang cukup mahal untuk membeli alat dan bahan.
- b) Waktu yang relatif lama dalam pembuatannya.
- c) Diperlukan kreatifitas tinggi serta keuletan untuk menghasilkan media *pop up book* yang bagus dan menarik.

4. Langkah-Langkah Penggunaan *Pop Up Book*

Dalam penggunaan bahan ajar *pop up book* sangat , mudah seperti halnya menggunakan bahan ajar lainnya . Bahan ajar ini bisa di main kan oleh beberapa siswa sesuai dengan kegiatan yang di inginkan bahan ajar ini dilemngkapi dengan gambar dan materi di setiap gambarnya .hal ini dilakukan agar anak lebih mudah untuk mengenali dan mengingat nama-nama suku dan tarian yang ada di indonesia.berikut cara penggunaan *pop up book*.

1. pertama, buka *pop up book*.
2. Kedua, berdirikan gambar-gambar keberagaman budaya di indonesia yang sudah tertempel.
3. Ketiga, bacakan materi-materi yang sudah tertempel di atas kertas .

4. Keempat, guru menjelaskan materi dengan mengaitkan gambar yang sudah ada. Kelima, ulangi langkah-langkah tersebut pada halaman berikutnya.

2.2.3 Permainan Roda Putar

1. Pengertian Permainan Roda Putar

Roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kata lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Menurut Novianti Ria roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kata lain, roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar (Novianti, 2019)

Menurut Yustika Lanniari, roda putar adalah sesuatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut juga dapat menampilkan beraneka gambar yang bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik agar proses berjalan dengan aktif. Menurut Khairunnisa roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media roda putar adalah objek yang berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu dapat menghasilkan satu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir. Manfaat roda putar dalam penelitian ini adalah dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas pada permainan media roda putar (Anggraini & Ningrum, 2019).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, roda putar berbentuk lingkaran dan dibagi menjadi beberapa bagian yang telah ditulis atau ditempel gambar-gambar tertentu dan dimainkan dengan cara diputar.

2. Manfaat Permainan Roda Putar

Roda putar memberikan manfaat tersendiri dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui roda putar, siswa dapat belajar sambil bermain. Hal ini karena, roda putar yang ada dapat berputar apabila digerakkan oleh siswa atau guru dengan cara memutarnya. Ketika menggerakkan atau memutar bahan ajar tersebut, siswa pun antusias untuk belajar maupun mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selain bahan ajar dapat digerakkan, roda putar juga dikemas dengan warna yang bervariasi yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Hal ini juga senada dengan pendapat dari Arsyad yang menyatakan bahwa roda putar jika diimplementasikan dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena menyenangkan, menghibur, dan menarik untuk dilakukan sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar (Solichah dkk dalam Tia et al., 2023).

3. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Roda Putar

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif roda putar adalah sebagai berikut :

- a. Guru memperkenalkan permainan roda putar dalam proses pembelajaran.
- b. Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan edukatif roda pintar bersama siswa-siswi dengan cara memutar kertas yang ada di bahan ajar, ketika berhenti di tanda panah

maka siswa membaca pertanyaan dan berdiskusi tentang jawab yang benar lalu setelah siswa berdiskusi .

- c. Guru memanggil salah satu siswa untuk menggerakkan tanda panah sesuai dengan jawaban yang benar.
- d. Siswa diminta menggunakan bermain roda putar sesuai yang telah diajarkan guru.

4. Keunggulan Permainan Roda Putar

Permainan Roda putar dibuat karena mempunyai keunggulan yaitu :

- a. Roda putar terdiri dari bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar.
- b. Roda putar dapat meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.
- c. Roda putar dapat melatih motorik anak.
- d. Roda putar dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar.

2.2.4 Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman. Setelah itu, untuk pendalaman materi maka diberikan kegiatan yang bersinergi dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema kewirausahaan. Profil Pelajar Pancasila perlu dicapai peserta didik dalam setiap jenjang Pendidikan. Setiap profil lulusan dapat menunjukkan karakter dan kompetensi sesuai dengan nilai-nilai luhur

Pancasila. Sesuatu hal tentang profil pelajar Pancasila mulai diterapkan Kurikulum 2013 ataupun Kurikulum Merdeka (Rahmawati, Diana Yulias , Wening, Aprilia Putri , Sukadari .Rizbudiani, 2023).

Menurut Rohman,dkk (2023) menyatakan bahwa keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa (Septiana, 2023).

Menurut Azzahra,dkk (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Septiana, 2023).

Dari pendapat para ahli diatas, maka IPAS adalah gabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Dalam kurikulum merdeka, kedua mata Pelajaran ini digabungkan dengan harapan dapat memacu kreatifitas anak dalam mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Menurut Kebudayaan,dkk dalam jurnal (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP. Dalam

mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati atau mengamati, meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Anggraena,dkk (2022) IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks di jenjang SMP. Siswa melihat fenomena alam dan social secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiri misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023).

Adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Menurut Septiana (2023) terdapat enam tujuan IPAS, yaitu :

- a) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

- c) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS

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

Pada Fase A, peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan panca indera untuk mengamati kondisi lingkungan sekitar. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: lingkungan sekitar, panca indera, makhluk hidup dan perubahan benda, mengenal anggota tubuh, hewan dan tumbuhan, konsep waktu, nama hari, nama bulan, cuaca, identitas diri dan keluarga, dan kebersihan lingkungan.

Pada Fase B, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu konsep- konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia, siklus hidup makhluk hidup, pelestarian sumber daya alam, pelestarian makhluk hidup, perubahan wujud zat, energi, kemagnetan, gerak dan gaya, tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah, interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal dan sekolah, ragam bentang alam, peta, keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, kebutuhan dan keinginan, serta mata uang.

Pada Fase C, peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung dengan aturan tertentu untuk menjalankan fungsi yang berkaitan dengan konteks kebhinekaan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu melakukan suatu tindakan untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: sistem organ manusia dan cara menjaga kesehatannya, ekosistem, konsep gelombang, sumber energi alternatif, tata surya, rotasi dan revolusi bumi, kondisi alam di permukaan bumi, peta, kondisi geografis Indonesia, keragaman budaya nasional, perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan, kegiatan ekonomi, serta kearifan lokal.

2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam bahwa pembelajaran di kelas belum menggunakan bahan ajar yang inovatif. Guru masih menggunakan bahan ajar seadanya. Hal inilah yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Maka dari itu, dibutuhkan penanganan dari masalah tersebut dengan memilih bahan ajar yang kreatif, aktif, dan inovatif.

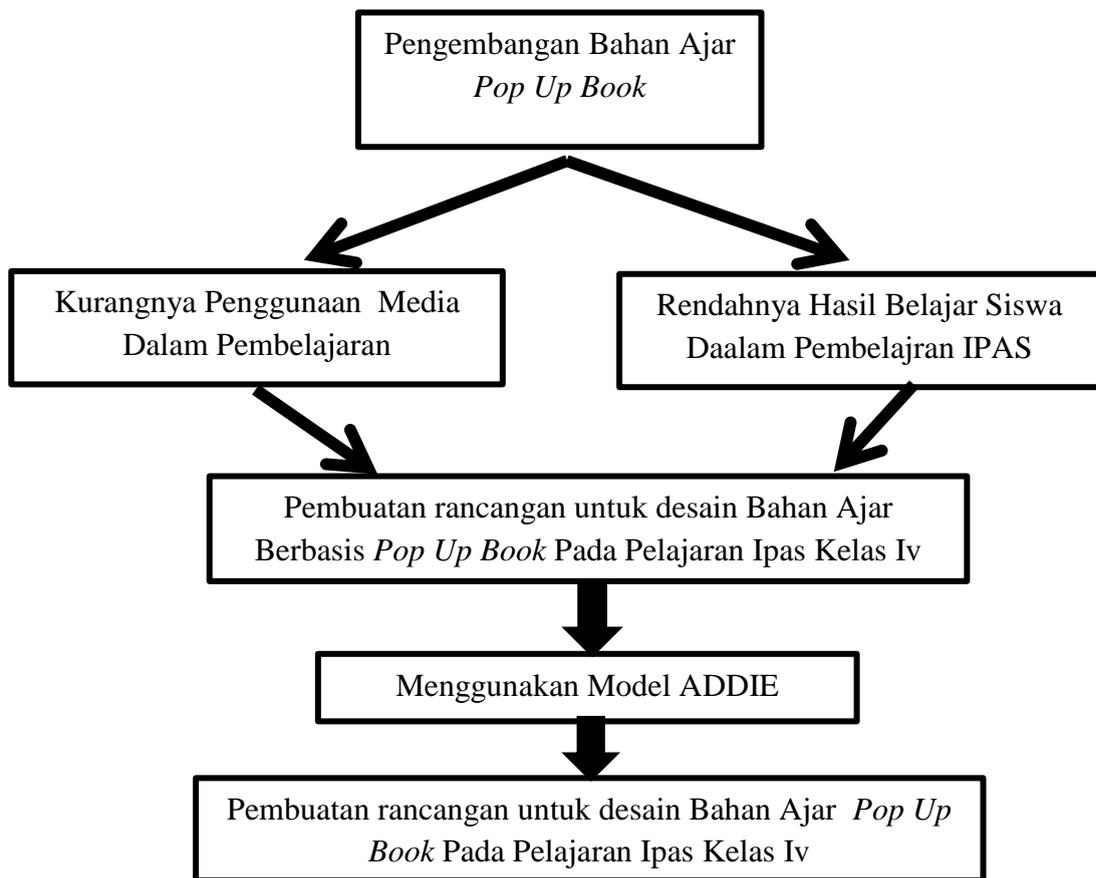
Pemilihan bahan ajar dalam proses pembelajaran khususnya dalam materi keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu Upaya untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Pemilihan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roput adalah salah satu bahan ajar yang cocok digunakan khususnya pada pembelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya Indonesia, yang pasti membutuhkan bahan ajar yang sesuai dan nyata, yang mampu memicu daya abstraksi siswa dan menambah serta merangsang imajinasi siswa.

Maka dari itu, pemilihan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roput dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas. bahan ajar *Pop Up Book* ini merupakan buku kreasi buatan tangan yang tampilannya dapat dinikmati dari berbagai arah pandangan dan mempunyai Panjang, lebar, dan tinggi serta tebal atau biasa

disebut dengan buku tiga dimensi. bahan ajar *Pop Up Book* berbasis permainan roput cukup diminati karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi dan juga tampilan visual yang lebih berdimensi membuat lebih nyata dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan dalam mengajar harus baik dan tepat guna agar siswa dapat memahami materi dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Maka, bahan ajar berbasis *Pop Up Book* ini diharapkan dapat menjadi alternatif belajar yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengenal tentang kebudayaan yang ada di Indonesia.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

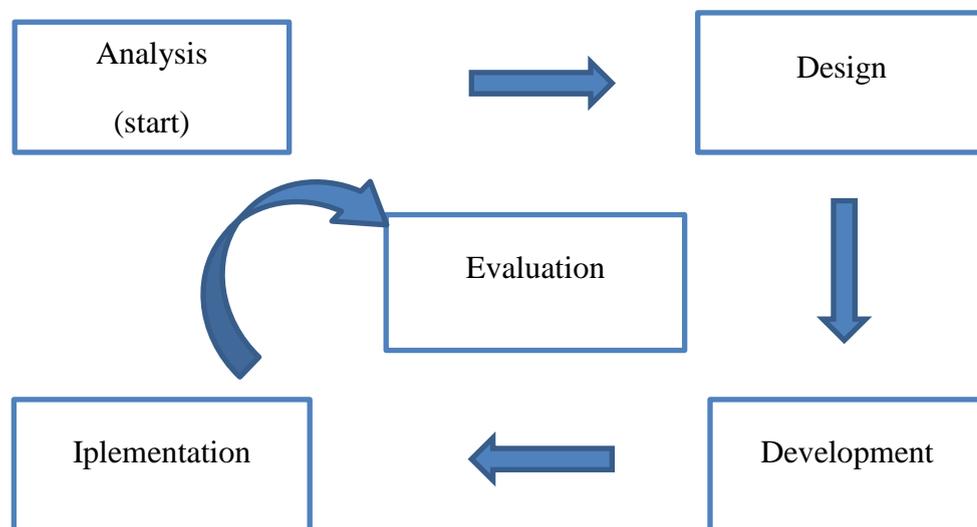
1. Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan terhadap pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya sangat valid.
2. Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan terhadap pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya sangat praktis.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research And Development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut . Penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar berbasis *pop up book*, Adapun pengumpulan informasi mengenai penggunaan produk yaitu dengan *Research*, sedangkan menghasilkan produk *pop up book* yaitu dengan *Development*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh (Winaryati, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan diatas merupakan langkah – langkah dalam pengembangan bahan ajar berbasis *pop up book*. Adapaun Tahapan penelitian ADDIE sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahapan pengembangan bahan ajar berbasis *pop up book* model addie dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pengembangan bahan ajar berbasis *pop up book* ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal yaitu: analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

Pada proses pembelajaran di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam membutuhkan perangkat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dimana pada umur tersebut siswa membutuhkan suasana pembelajaran dengan bermain sehingga pembelajaran yang dibangun tidak menjadi monoton dan membosankan bagi siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan kedua model ADDIE ini merupakan tahap desain, yang dimana pada tahap ini peneliti memulai mendesain atau menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu berupa *pop up book* . Pada tahap ini perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain awal media yaitu membutuhkan aplikasi canva. Berikut ini desain awal yang telah dibuat untuk media pembelajaran *pop up book* .

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ke 3 selanjutnya pengembangan untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perencanaan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. Untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berupa mengukur kevalidan, kepraktisan produk dan yang terakhir mengukur keefektifan produk. Pada pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di Indonesia menggunakan media yang sudah dikembangkan kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap ke 4 ini membahas mengenai implementasi pada produk, untuk itu produk yang akan diuji cobakan dilakukan di kelas IV pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian untuk menguji kualitas produk berupa pop up book pada materi Keberagaman budaya Indonesia. Penyampain materi pembelajaran akan disampaikan melalui penggunaan produk yaitu *pop up book*. Dalam tahapan implementasi ini pastinya akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan serta keefektifan produk yang sudah dikembangkan.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam dan tahap uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang beralamatkan JL. Cempaka Bakaran Batu Lubuk Pakam.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan bahan ajar *pop up book* ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga orang dosen ahli materi, bahasa dan ahli media, dan satu orang guru untuk validasi praktis. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV A SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang terdiri atas 30 peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis Permainan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar *Pop Up Book* berbasis Permainan dengan materi keberagaman budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Instrumen penelitian

ini menggunakan lembar validasi angket respon guru dan peserta didik. Berikut penjabaran instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data:

1. Lembar Validasi

a. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen untuk penilaian materi berupa angket validasi dan aspek penilaian, yaitu materi, Keakuratan dan komunikatif pada produk yang dikembangkan. Selanjutnya analisis data yang diperoleh dapat dipertimbangkan atau masukan dalam revisi prosuk yang akan di kembangkan. Kisi-kisi instrumen angket ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini .

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Nomor pernyataan
1.	Materi	1,2,3,4
2.	Keakuratan	5,6
3.	Komunikatif	7,8

(Dian Apriliani et al., 2023)

b. Instrument Penilaian Ahli Desain

Instrumen untuk ahli media berupa angket validasi dengan aspek penilaian, yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan media yang di tinjau dari aspek tampilan, penyajian media dan bahan. Kisi-kisi instrumen ahli media dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini .

Tabel 3.2
kisi-kisi instrument ahli Desain

No	Aspek yang di nilai	Nomor pernyataan
1.	Kepraktisan bahan ajar	1,2,3,4
2.	Tampilan bahan ajar	5,6,7,8,9
3.	Kelayakan grafikasi	10,11,12,13
4.	Keamanan digunakan	14,15

(Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, 2023)

c. instrumen angket validasi bahasa

Instrumen 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. Kisi-kisi instrument validasi ahli Bahasa terdapat pada tabel 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.3
kisi-kisi instrument ahli Bahasa

No	Askep penilaian	Nomor Butir
1.	Lugas	1,2,3,4,5,6,7
2.	Kesesuaian kaidah bahasa	7,8
3.	Penggunaan simbol dan istilah	9,10

(Harefa, 2022)

2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Bahan Ajar

Instrumen kepraktisan bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan peneliti adalah jenis angket tertutup yang digunakan untuk mengukur apakah bahan ajar pembelajaran yang telah

dikembangkan praktis dalam proses pembelajaran. Maka dalam Penelitian ini instrumen kepraktisan terdiri dari dua jenis yaitu :

a. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Angket ini akan diberikan guru pada saat uji coba produk yang sudah dibuat. Instrumen Respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis *pop up book*. Kisi-kisi angket respon guru yaitu

Tabel 3.4
kisi-kisi instrument angket respon guru

No	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Ketertarikan pada produk	1,2,3,4,5
2.	Materi yang terdapat di bahan ajar <i>pop up book</i>	6
3.	Bahasa yang digunakan	7

(Riska, 2019)

b. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Angket ini di berikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrumen respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis *pop up book*. Adapun kisi-kisi angket respon siswa yaitu :

Tabel 3.5
kisi-kisi instrument angket respon siswa

No	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Ketertarikan pada produk	1,2,3,4,5
2.	Materi yang terdapat di bahan ajar <i>pop up book</i>	6,7,8
3.	Bahasa yang digunakan	9

(Riska, 2019)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Data yang telah didapatkan dengan menggunakan instrumen-instrumen penelitian selanjutnya akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk menjelaskan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar *pop up book*.

1. Analisis Kevalidan

Pada validitas ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian produk bahan ajar berbasis *pop up book* yaitu : (1) tidak valid, (2) kurang valid, (3) cukup baik, (4) valid , dan (5) sangat valid ditentukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan menggunakan skala likert berupa ketentuan yang dapat dilihat.

Tabel 3.6

Skor Skala Linkert Berkriteria Lima

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

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

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

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

Keterangan :

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Menentukan Kategori validitas setiap aspek dan keseluruhan aspek yang ditetapkan menggunakan skala rating scale, data mentah yang di peroleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam tabel berikut :

Tabel 3.7

kriteria tingkat Kevalidan

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

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Dari table diatas maka, jika hasil validitas para ahli mencapai presentase nilai 61%-80%, maka media pembelajaran dinyatakan layak digunakan, namun

jika validitas para ahli mencapai nilai 21%-40%, maka media pembelajaran dinyatakan tidak layak digunakan.

2. Analisis Kepraktisan

Kriteria kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran bahan ajar berbasis *pop up book* dilihat dari hasil lembar pengamatan berupa angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dimana isi dari lembar angket merujuk pada keterlaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *pop up book*. Analisis angket respon guru dan peserta didik akan dilakukan dengan cara menghitung banyaknya peserta didik yang memberikan respons sesuai dengan aspek yang ditanyakan dalam lembar respon peserta didik. Yaitu (1) tidak Praktis, (2) kurang praktis, (3) cukup praktis, (4) praktis, dan (5) sangat praktis. ditentukan oleh angket respon guru dan peserta didik menggunakan skala likert berupa ketentuan yang dapat dilihat :

Tabel 3.8
Skor Skala Linkert Berkriteria Lima

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

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

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

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

Keterangan :

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Menentukan Kategori validitas setiap aspek dan keseluruhan aspek yang ditetapkan menggunakan skala rating scale, data mentah yang di peroleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam tabel berikut :

Tabel 3.9
Kriteria Tingkat Kepraktisan

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

sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Dari table diatas maka, jika hasil validitas para ahli mencapai presentase nilai 61%-80%, maka media pembelajaran dinyatakan layak digunakan, namun jika validitas para ahli mencapai nilai 21%-40%, maka media pembelajaran dinyatakan tidak layak digunakan.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

1. Ahli Media

Ahli Media digunakan untuk mengukur kelayakan dari Media Bahan Ajar *Pop Up Book* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain ini dilakukan oleh satu orang validator yakni Bapak Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

2. Ahli Materi

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

3. Ahli Bahasa

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

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Angket Respon Guru

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

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Pop Up Book*. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan penggunaan bahan ajar, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

3.4 Tahapan Pengembangan

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

1. Tahap *Analyze*

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

2. Tahap *Design*

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

- a. Menganalisis kompetensi awal dan capaian pembelajaran serta menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Merancang rancangan awal Bahan Ajar *Pop Up Book* yang didesain menggunakan canva.
- c. Mengembangkan Bahan Ajar *Pop Up Book* pada materi pembelajaran keberagaman budaya meliputi,cover,Kompetensi awal,capaian

pembelajaran, petunjuk penggunaan media, dan menjawab pertanyaan atau soal permainan tersebut, media siap dibuat.

3. Tahap *Develop*

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

4. Tahap *Implement*

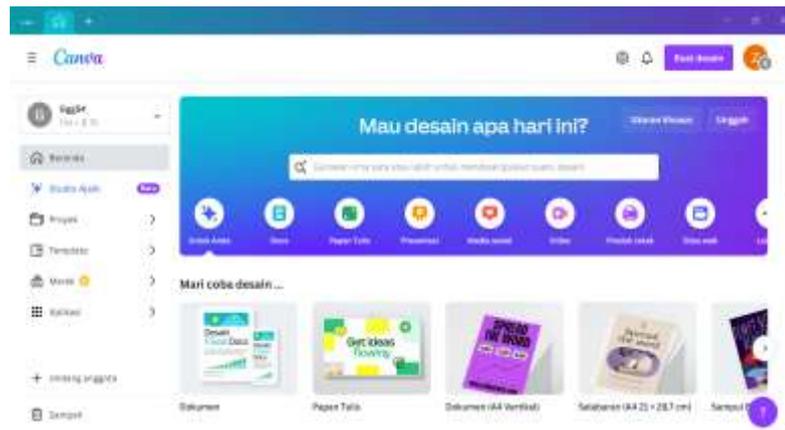
Tahap ini adalah tahapan uji coba media pada sekolah SD Negeri 101903 Lubuk Pakam setelah dinyatakan valid dan praktis oleh para ahli. Pada tahap ini hal yang harus dipersiapkan yaitu, waktu, peralatan bahan ajar yang diperlukan serta perangkat pembelajaran seperti modul ajar untuk alur pembelajaran yang lebih tersistematis. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai, bagikan angket kepada guru dan siswa

3.4.1 Pembuatan Produk

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

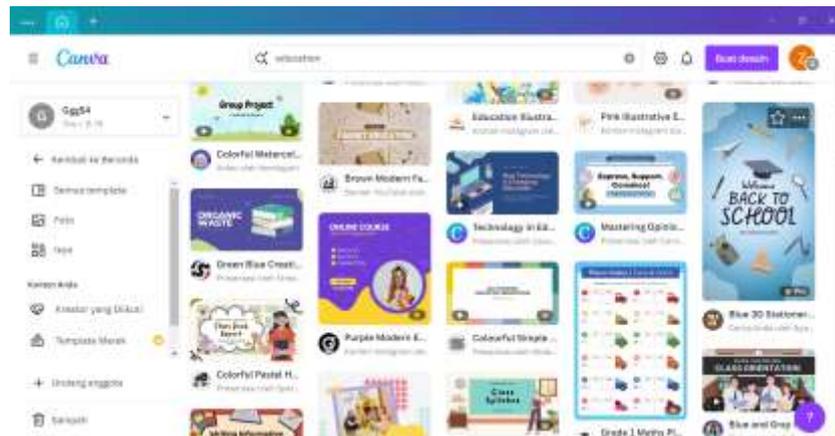
1. Tahap Desain Baground

- a. Menentukan Materi Pembelajaran.
- b. menyiapkan aplikasi canva untuk mendesain *pop up book*.



Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi Canva

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



Gambar 3.3 Tampilan Pemilihan Ukuran, Template, Warna dan tulisan

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



Gambar 3.4 Tampilan Memcari Benda Elemen

- f. menyusun materi dengan gambar yang menarik.



Gambar 3.5 Tampilan Materi

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



Gambar 3.6 Tampilan Jenis File Yang Dapat Diunduh

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

2. Tahap Cutting eleman

- menyiapkan aplikasi canva lalu mencari elemen yang sesuai dengan materi.
- kemudia cetak menggunakan kertas art paper ukuran 260 gram.



Gambar 3.7 Tampilan Benda Elemen Sudah Digunting

3. Tahap Prnyusunan

- a. setelah buku dan elemen sudah di cetak.
- b. masuk ketahap penyusunan di dalam buku yang sudah di cetak.



Gambar 3.8 Tampilan penyusunan eleman

- c. Permainan Roda putar.



Gambar 3.9 Tampilan permainan roda putar

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam pengembangan berupa bahan ajar *pop up book* materi keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu dimintakan validasi kepada ahli yang ditunjuk untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar *pop up book*. Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat bahan ajar lebih sempurna dari

bahan ajar awalnya. Kecocokan bahan ajar ingin diujikan sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melakukan validasi ahli desain media, materi, dan bahasa. Masukan dari pakar dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diujicoba lapangan.

3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan April 2024 s/d bulan juni 2024. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.10 Waktu Penelitian

NO	Jenis kegiatan	Bulan									
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
1.	Pengajuan Judul	■									
2.	ACC Judul	■									
3.	Bimibingan Proposal		■	■							
4.	ACC Proposal		■	■	■						
5.	Seminar Proposal					■					
6.	Perbaikan proposal						■				
6	Riset Penelitian						■	■	■		
7.	Bimbingan Skripsi									■	
8.	ACC Sidang Skripsi									■	
9.	Sidang Skripsi										■

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Deskripsi Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang beralamatkan di JL. Cempaka Bakaran Batu Lubuk Pakam. Penelitian ini menguji pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan rodput yang diterapkan pada kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam semester II tahun ajaran 2023 / 2024. Adapun penelitian pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan bahan ajar dibatasi pada tahap implementasi yaitu bahan ajar akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan bahan ajar ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup Analisa Kebutuhan siswa Dan analisis Karakteristik siswa.

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai ketersediaan bahan ajar penelitian ini. Hasil diskusi yang diperoleh, menurut guru bahan ajar *pop up book* berbasis permainan sangat membantu dalam proses pembelajaran

agar siswa lebih tertarik dan senang karena penyajian materi yang memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. siswa dapat mendemonstrasikan buku ini sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan adanya hal baru. Dikarenakan guru belum pernah menggunakan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan tersebut. Selain itu proses pembelajaran menjadi aktif dengan adanya timbal balik antara guru dan peserta didik.

b) Analisis Karakteristik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran kurang tersedianya bahan ajar yang tepat saat guru mengajar, guru hanya berpegang pada buku paket dan LKS sehingga suasana pembelajaran membosankan, terlihat siswa jenuh yang membuat siswa tidak berkonsentrasi dan peserta didik lainnya hanya terpaku pada penjelasan guru saja, antusias belajar siswa rendah sehingga melakukan aktivitas lain seperti bermain. Dengan demikian peneliti memilih bahan ajar *pop up book* berbasis permainan yang bisa membangun semangat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang telah di sampaikan guru.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

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

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan yakni berupa

bahan ajar *pop up book* berbasis permainan. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang dapat mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran.

Gambar	Keterangan
	<p>Bahan ajar <i>pop up book</i> berbasis permainan ini dilengkapi dengan warna yang menarik dan background yang telah sesuai dengan judul bahan ajar dan materi yang akan di ajarkan.</p>
	<p>Bahan ajar <i>pop up book</i> ini terdiri dari 17 halamn, dihalamn pertama terdapat petunjuk penggunaan ,di halaman selanjutnya terdapat materi, dan halaman terakhir terdapat permainan yang dapat dimainkan siswa.</p>
	<p>Bahan ajar ini terdapat permainan roda putar yang diman siswa dapat memutar roda tersebut lalu berhenti di tanda panah dan siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, setelah mendapatkan jawaban siswa dapar menggeserkan tanda panah yang ada di halaman 12 untuk menunjukkan jawaban yang benar.</p>

Gambar 4.1 Desain Bahan Ajar *Pop Up Book*

b) Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu : (a) instrumen ahli materi, (b) instrumen ahli 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 bahan ajar *pop up book* berbasis permainan. Adapun modul ajar yang sudah disusun terlampir.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

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

a) Validasi Ahli Desain

Validasi desain dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Bapak Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024. Penilaian ini dilakukan dengan menampilkan bahan ajar *pop up book* beserta lembar angket penilaian

kepada validator ahli desain . Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Total skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd	71	75	94%	Sangat Valid

Berdasarkan ahli desain diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 94% kategori sangat valid. Maka pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli desain layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi desain dapat di lihat pada lampiran 3 halamn 94.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kejelasan materi yang digunakan dalam mengembangkan Bahan ajar. Validasi materi dilakukan oleh satu dosen ahli Ibu Karin Wanda , S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024. Penilaian ini dilakukan dengan menampilkan bahan ajar pop up book beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli materi. Berikut ini adalah tabel hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Materi

Validator	Total skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd	39	40	97%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 97% kategori sangat valid. Maka

pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli Materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi desain dapat di lihat pada lampiran 4 halamn 95.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kesesuaian bahasa/kalimat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan bahan ajar pop up book beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli bahasa. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Hail Validasi Bahasa

Validator	Total skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd	43	50	86%	Valid

Berdasarkan peilaian ahli bahasa diatas menunjukkan bahwa bahan ajar yang di tampilkan valid dengan presentasi 86% kategori valid. Maka pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuan, untuk melihat respon dari ahli Materi layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi desain dapat di lihat pada lampiran 5 halamn 96.

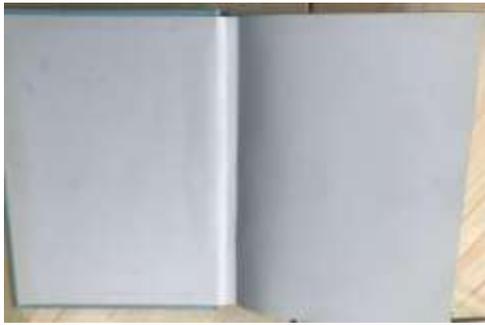
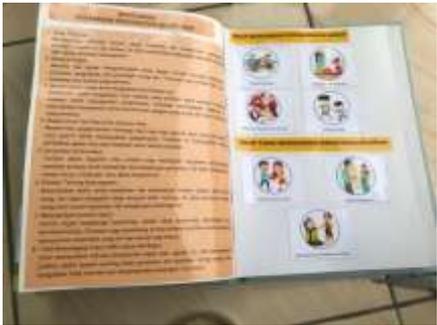
1. Revisi Produk

Penilaian yang diberikan oleh para ahli pada bahan ajar *pop up book* memerlukan revisi sebelum produk layak untuk di uji coba terhadap siswa. Revisi yang dilakukan sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli. Berikut beberapa revisi yang dilakukan.

a) Revisi Produk Oleh Dosen Ahli Materi

Terdapat beberapa saran untuk perbaikan bahan ajar dari sisi materi, di dalam angket terdapat pernyataan tentang isi materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa tetapi di dalam bahan ajar *pop up book* belum terdapat materi tentang kehidupan sehari-hari siswa. Berikut adalah revisi pada bahan ajar *pop up book berbasis permainan* :

Tabel 4.4
Saran Dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

b) Revisi Produk Oleh Dosen Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian dari validator ahli bahasa, ada beberapa hal yang perlu disempurnakan yaitu, perbaikan pada kompetensi awal penulisan pada kata mempelajari harus diubah sesuai dengan kaidah EYD. Berikut dibawah ini adalah revisi pada bahan ajar *pop up book berbasis permainan*:

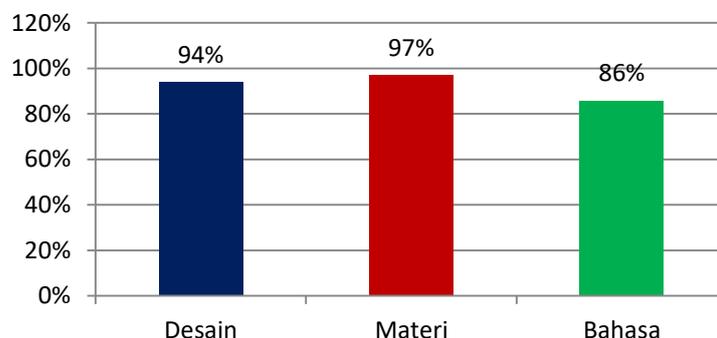
Table 4.5
Saran Dari Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Berdasarkan masukan dan saran dari validator, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Saran dan masukan yang telah diberikan sangat membantu peneliti agar mendapatkan hasil yang lebih baik agar produk bahan ajar *pop up book* mendapatkan hasil yang lebih baik agar bermanfaat ketika dipergunakan di lapangan sekolah dasar.

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

Gambar 4.2 hasil rekap validasi



Gambar 4.1 Diagram Persentase Aspek Keseluruhan Bahan ajar

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

Tabel 4.6
Tabel Rangkuman Kevalidan

Aspek Validasi	Persentase Hasil Validasi	Kategori
Desain	94%	Sangat Valid
Materi	97%	Sangat Valid
Bahasa	86%	Valid

Bahan ajar yang dikembangkan telah divalidasi sebanyak satu kali yaitu validasi desain desain, validasi materi dengan sekali revisi dan validasi Bahasa dengan sekali revisi. Dari aspek validasi desain media diperoleh 94% dengan kategori Sangat Valid, kemudian validasi Materi memperoleh 97% dengan kategori Sangat Valid. Kemudian validasi Bahasa memperoleh persentase 86% dengan kategori Valid.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan Bahan ajar *pop up book* dilakukan pada hari Kamis, 06 Juni 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama

dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 08.30- 10.50 WIB. Materi yang dibahas adalah keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan bahan ajar *pop up book*. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari Modul ajar yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.3 Penggunaan Bahan Ajar *Pop Up Book*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi bahan ajar. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut : (1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas, dan (2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa yang diambil dari kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut :

a) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

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

**Tabel 4.7
Hasil Kepraktisan Guru**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Zuraidah S.Pd	34	35	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat dilihat bahwa hasil angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 97%, maka dikategorikan “Sangat Praktis”. Dengan demikian, bahan ajar *pop up book* dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 97.

b) Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa



Gambar 4.4 Siswa Mengisi Angket

Pada uji coba produk lapangan terhadap kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang mengambil responden penelitian sebanyak 30 siswa diketahui bahwa bahan ajar mendapatkan penilaian. Dengan demikian pengembangan bahan ajar *pop up book* mencapai tujuan dengan melihat respon dari siswa terhadap angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

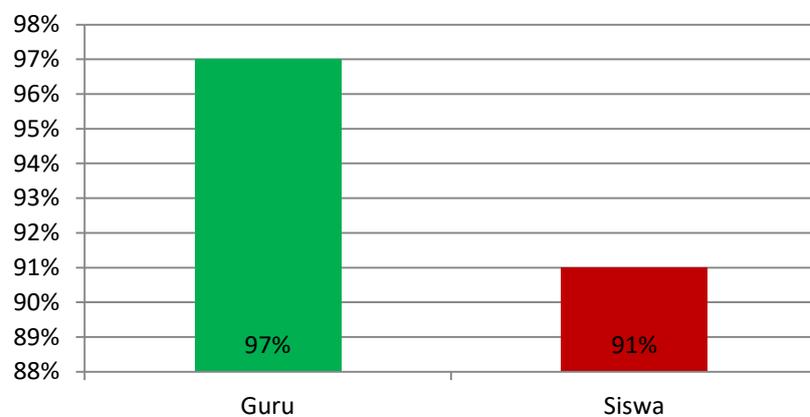
**Tabel 4.8
Hasil Angket Respon Siswa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa kelas IV	1.224	1.350	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan skor hasil penilaian angket respon siswa terhadap produk bahan ajar *pop up book* telah diperoleh persentase sebesar 91%, dalam kriteria kepraktisan

produk menurut Fitra dan Maksum (2021) jumlah persentase nilai 90%-100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *pop up book* sangat praktis untuk dipergunakan peserta didik pada jenjang sekolah dasar kelas IV. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 98. Hasil dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

Gambar 4.5 hasil rekap kepraktisan



5.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *pop up book* yang di kembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. bahan ajar *pop up book* ini disusun berdasarkan kebutuhan guru serta siswa di SD 101903 Lubuk Pakam.

Penggunaan bahan ajar bukan berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. dengan adanya bahan ajar diharapkan terjadi komunikasi yang efektif

dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan oleh guru didepan kelas, sebaliknya guru mudah menstanfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan adanya bahan ajar guru dapat membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti.

Bahan ajar *pop up book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi, yang unik dan menarik dan bermakna, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar didalam kelas. Bahan ajar *pop up book* yang berbentuk buku, materi yang disampaikan didalam bahan ajar berbentuk gambar yang menarik, bahan ajar *pop up book* ini mampu memuat berbagai macam materi-materi yang terdapat pembelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia sehingga bahan ajar tersebut dikatakan fleksibel.

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan bahan ajar sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba bahan ajar *pop up book* yang telah di desain. Hasil tanggapan dari validator ahli desain 94% “sangat valid”, ahli materi 97% “sangat valid”, dan ahli bahasa 86% “valid”. Dengan hasil dari penilai para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *pop up book* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil kelayakan dari para ahli bahan ajar *pop up book* dapat di uji coaba pada kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang berjumlah 30 siswa. uji coba dilakukan pada hari kamis tanggal 6 juni 2024. selain itu pada tahap implementasi dapat diketahui bahwa hasil uji coba keperaktisan guru

mendapatkan presentasi 97% “sangat praktis” dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 91% “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan bahan ajar *pop up book* di kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

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

Terdapat beberapa perbedaan pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan ini dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Widya et al., 2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas VI” , yaitu 1) segi mata pembelajaran , pada penelitian sebelumnya jika dilihat dari segi mata pelajaran, mata pelajaran dalam pengembangan tersebut memuat mata pelajaran Matematika sedangkan pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yang memuat mata Pelajaran IPAS, 2) Segi Materi, pada peneliti sebelumnya pengembangan produk yang dilakukan materi masih sedikit yang tercantum di bahan ajar yang di kembangkan dalam produk tersebut. sedangkan pada penelitian ini produk yang dibuat mencantumkan penjelasan terkait materi sebagai pengantar agar sebelum menggunakan Bahan ajar *pop up book* berbasis

permainan dapat membaca sekilas penjelasan mengenai materi keberagaman budaya Indonesia. Pada penelitian sebelumnya, materi juga telah disarankan agar dikembangkan ke tahap yang lebih lanjut yaitu menambah materi-materi lainnya sesuai materi yang dikaji, 3) Segi Bahan, pada penelitian sebelumnya produk yang dikembangkan tidak menjelaskan menggunakan bahan apa, sedangkan pada penelitian ini produk yang di kembangkan menggunakan kertas hard paper untuk cover dan isi menggunakan kertas 260 gram, 4) segi berbasis peneliti sebelumnya menggunakan berbasis *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan *Pop Up Book*, sedangkan peneliti menggunakan berbasis permainan roda pintar untuk membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran.

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

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar materi keberagaman budaya Indonesia menggunakan pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh (Winaryati, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi penelitian hanya sampai tahap *implementation* yaitu tahap penerapan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka peneliti hanya sampai tahap *implementation*.
2. Kelayakan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar dilihat dari hasil para validator ahli yaitu : Validasi desain media diperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid”, validasi bahasa diperoleh nilai sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid” , validasi materi diperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori “Valid”. Berdasarkan hasil presentase dari ketiga validator ahli diatas dikatakan dengan kategori penilaian “**Sangat Valid**” sehingga bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar layak digunakan.
3. Hasil penilaian kepraktisan pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori “Sangat Praktis” dan untuk respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 91% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan penilaian kepraktisan respon guru dan respon peserta didik tersebut disimpulkan

bahwa bahan ajar *pop up book* berbasis permainan rodput ke dalam kategori **“Sangat Praktis”**.

5.2 Saran

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

1. Pengembangan bahan ajar *pop up book* berbasis permainan roda putar perlu terus dikembangkan pada materi lainnya karena dapat menarik perhatian siswa saat belajar serta didukung dengan komponen interaktifitas yang membuat siswa dapat menggunakan bahan ajar secara mandiri.
2. Materi yang disampaikan melalui bahan ajar *pop up book* hendaknya lebih bervariasi agar ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Perlu memahami cara menggunakan bahan ajar *pop up book* dalam menerapkan permainan roda putar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65.
<https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Amelia, C. (2019). Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 775–779.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. (2019). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 1–6.
- Dewi Pendit, S. S., Amelia, C., Azizah, A., Pilok, N. A., & Sitepu, M. S. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1941>
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Djuwita, P. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Nilai Dan Lingkungan. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 14–19.
<https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v5i1.1114>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Handayani, W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kedalam Bentuk Media Pop Up Book Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Negeri 65 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 44–53.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9271>
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9271/3801>
- Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berbasis Explicit Instruction pada Materi Menulis Surat Dinas. ... *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–9.
<https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/49>
<https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/download/49/15>
- Ikkal, M. S., Rafiqah, & Khuzaimah, A. U. (2020). Pengembangan Modul

- Pembelajaran IPA Fisika Berbasis Pop-up Book. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 53–60.
- Inggit Dyaning Wijayanti, A. E. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD* Inggit. 08(September), 2100–2112.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Maryani, D. (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 54–59. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1600>
- Masithah, I., Wahab Jufri, A., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 149–152. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Educhild*, 4(1), 56–63.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>
- Rahmawati, Diana Yulias, Wening, Aprilia Putri, Sukadari, Rizbudiani, A. D. (2023). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3(2), 524–532.
- Riska. (2019). No Title. *Kisi-Kisi Instrumen*.
- Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, A. (2023). SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1275--1289.
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>

- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 2016–2020.
- Sitanggang, M. M. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Pantun Berbantuan Media Pop Up Book Pada Siswa Kelas V SDN 173131 Tarutung*. 173131. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/49292%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/49292/3/9>. NIM. 8206182028 CHAPTER I.pdf
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Widya, P. N., Ariyanto, L., & Murtianto, Y. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Contextual Teaching and Learning Berbantuan Pop Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 95–101. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i2.5769>
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>

LAMPIRAN

Lampiran 1



**MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA 2024**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Sinestiar Elazra
Nama Sekolah : SD NEGERI 101903 Lubuk Pakam
Mata Pelajaran : IPAS
Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Sinestiar Elazra
Instansi	: SD NEGERI 101903 Lubuk Pakam
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 6/ Indonesia kaya budaya
Materi Pembelajaran	: Kekayaan Budaya
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mempelajari keberagaman budaya Indonesia ❖ Mempelajari rumah adat dan baju adat budaya Indonesia ❖ Mempelajari macam-macam tarian budaya Indonesia ❖ Mempelajari jenis makanan dan alat musik budaya Indonesia 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berkebhinnekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Minimum 25 Peserta didik, Maksimum 30 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat mengetahui keberagaman budaya indonesia ❖ Peserta didik dapat mengetahui rumah adat dan baju adat budaya indonesia ❖ Peserta didik dapat mengetahui macam-macam tarian budaya indonesia ❖ Peserta didik dapat mengetahui jenis makanan dan alat musik budaya indonesia 	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

C. PERTANYAAN PEMANTIK

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

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

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

1) Peralatan Pembelajaran

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

- a) Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan

2) Bahan Ajar

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

- a) Bahan ajar *pop up book* berbasis permainan merupakan alternatif bagi guru.
Dengan demikian, guru dapat memihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

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

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin dan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.

Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPAS dilaksanakan pada jam pertama.

- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai

kegiatan belajar.

- b) c) Guru mengajak peserta didik untuk tepuk semangat
- c) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- d) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengansila-sila Pancasila untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- e) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

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

3) Kegiatan Penutup

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

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

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

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

F. ASESMEN / PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran 1

berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.

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

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

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

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 6.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 6.1 Lembar Informasi Kebudayaan Indonesia

Macam-macam Kebudayaan Khas Indonesia

Berikut adalah kebudayaan contoh kebudayaan yang khas dan unik di Indonesia.



Tari Saman, Masyarakat Gayo, Aceh

Sumber: Suara Muhammadiyah, Kultum Ramadhan 2021.

Tari Saman sudah ada sejak abad ke – 13. Kemudian berkembang oleh Syekh Saman dengan memasukkan pesan – pesan keagamaan. Para penari duduk berlutut dengan tumit dan berbaris dengan rapat. Kostum yang digunakan dilengkapi bordir motif Gayo yang berwarna – warni yang melambang alam dan nilai – nilai luhur. Tarian Saman menggunakan dua unsur gerak dasar yaitu tepuk tangan dan tepuk dada.



Rumah Tongkonan, Toraja, Sulawesi Selatan

Sumber: www.yuktravel.com, 2021.

Pemukiman Tradisional Tana Toraja telah masuk dalam daftar usulan calon nominasi warisan dunia. Pemukiman Tradisional Tana Toraja merupakan tradisi yang terus hidup dari generasi ke generasi setidaknya 700 tahun atau lebih. Tongkonan dalam bahasa Toraja diartikan sebagai tempat duduk (tongkon= duduk). Rumah ini selalu menghadap ke utara sebagai bentuk kepercayaan masyarakat Toraja agar selalu mendapat berkah.



Senjata tradisional Sundu, Nusa Tenggara Timur

Sumber: www.perpustakaan.id, 2021.

Walaupun termasuk ke dalam jenis keris, perbedaan antara sundu dengan keris sendiri sangat mencolok. Nampak terlihat sundu memiliki mata pisau lurus dan melengkung. Pada mata pisau dan penutup terdapat ukiran yang merupakan ciri khas budaya daerah NTT. Motif ukiran ini biasanya menggunakan motif burung. Senjata ini termasuk ke dalam jajaran senjata nusantara yang dianggap sakral. Penyimpanan dan kepemilikan dari senjata ini juga mempunyai aturan sendiri.



Rumah Honai, Masyarakat Dani, Papua
 Sumber: www.liburdulu.com, @yu_wander, 2020

Masyarakat suku Dani hidup belajar untuk bertahan hidup dari alam. Pada suatu waktu mereka memperhatikan burung-burung yang sedang membuat sarang. Burung terbang kian kemari mengumpulkan ranting-ranting kayu dan rumput-rumput kering. Kemudian terbentuklah sarang yang bulat dan hangat. Berdasarkan pengamatan itu, masyarakat suku Dani mulai belajar membuat rumah yang dapat melindungi mereka dari cuaca panas, dingin, dan hujan. Rumah itu dikenal dengan nama honai, atau onai yang berarti rumah.



Suku Dayak, Kalimantan Barat
 Sumber: www.inibaru.id, GNFL, 2018.

Masyarakat Dayak Kanayatn memiliki kearifan lokal dalam mengelola alam dan lingkungannya, misalnya dalam perladangan. Padi adalah tanaman yang sakral bagi masyarakat Dayak Kanayatn. Kehadiran padi dalam masyarakat Dayak Kanayatn diidentikkan dengan kehidupan. Mereka sangat menghormati padi, yang diwujudkan melalui aturan-aturan adat istiadat yang harus dilaksanakan, mulai dari pembukaan lahan sampai memanen.



Alat Musik Angklung, Jawa Barat
 Sumber: www.kompas.com, Nabilla Ramadhan, 2020.

Alat musik angklung berkembang luas di Indonesia terutama daerah Jawa Barat. Dulunya angklung dipakai pada upacara ritual keagamaan (persembahyangan). Kata 'angklung' sendiri berasal dari bahasa Sunda 'angkleung-angkleungan' yaitu gerakan pemain angklung, serta dari suara 'klung' yang dihasilkan instrumen bambu ini. Sejak November 2010, Angklung telah ditetapkan sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

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

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

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

2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemkomarves) mencatat hingga Desember 2019).

Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

3. Perbedaan Kondisi Alam

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

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

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

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

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

Pada topik ini, peserta didik akan mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. Kegiatan dimulai dengan melakukan eksplorasi literasi, wawancara, serta diskusi. Saat berkolaborasi dalam membuat peta keberagaman, mereka akan belajar memecahkan permasalahan dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, berlatih kemandirian, dan meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan refleksi peserta didik akan berfikir kritis terhadap materi yang telah dipelajari serta menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya yang dimiliki.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: liputan6.com/Meita Fajriana; freepik.com/Georgejmcittle

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

C. GLOSARIUM

Bhinneka tunggal ika

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

Capaian pembelajaran

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

Dasar negara

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

Sekutu

Peserta pada suatu perusahaan dan sebagainya.

Asas

Dasar yaitu sesuatu yang menjadi tumpuan berpikir atau beroendapat.

D. DAFTAR PUSTAKA

Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.

Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.

Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity,*

and Purpose in the Contemporary Classroom. Melbourne, Australia. Seastar Education.
Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong
Education.
Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gajah Mada University
Press.
Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.

Mengetahui

Kepala Sekolah

Mengetahui

Guru Kelas

Abdul Qadir Harahap, S.Ag
NIP : 197106132006041019

Elfrianti Siregar, S.Pd . SD

Medan, Januari 2024

Peneliti

Sinestiar Elazra
2002090083

Lampiran 2 : Materi (Keberagaman Budaya bangsaku)

Materi

Keberagaman Budaya

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

Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

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

Cara Melestarikan Budaya

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

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

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

Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras. Kita akan mempelajari 5 keberagaman budaya yang ada di Indonesia yaitu :

1. Sumatera Barat



Rumah Gadang adalah nama untuk rumah adat Minangkabau yang merupakan rumah tradisional dan banyak jumpai di Sumatera Barat, Indonesia.

Pakaian Bundo Kanduang secara umum memiliki desain yang berbeda-beda dari setiap nagari atau sub suku yang ada di Sumatera Barat. Perbedaan diantaranya terletak pada ornamen dan pernik yang digunakan serta perlengkapan lain seperti suntiang (hiasan kepala). Namun, ada beberapa kelengkapan khusus yang ada dalam jenis-jenis pakaian adat tersebut.



Jenis Tarian khas

Tari Pasambahan
Minang



Tari Indang



Tari Piring



Tari Payung



➤ Tari Pasambahan Minang

Tari Pasambahan Minang bertujuan guna menyambut tamu istimewa sebagai ucapan selamat datang. Selain itu juga sebagai ungkapan hormat kepada tamu yang sudah diundang. Gerakan dari Tari Pasambahan Minang meliputi gerakan silat, berserak serta membungkuk. Seiring berkembangnya zaman, tarian ini selalu ada dalam pentas seni dan bersifat untuk hiburan saja.

➤ Tari Indang

Tarian ini ditarikan 7 orang pria, akan tetapi seiring berkembangnya zaman, tarian Indang juga dilakukan oleh wanita. Tarian ini diciptakan untuk menyebarkan dakwah Islam oleh Syekh Burhanudin.

➤ Tari Piring

Tari Piring biasanya berjumlah ganjil yaitu 3 sampai 7 orang penari, bisa laki-laki maupun perempuan dan juga bisa berpasang-pasangan. Tarian ini awalnya diciptakan sebagai ucapan terima kasih karena hasil panen yang melimpah.

➤ Tari Payung

Tari Payung merupakan tari tradisional dari Minangkabau, Sumatera Barat. Penari dari tarian ini berjumlah 4 sampai 8 orang penari secara berpasang-pasangan. Tari Payung melambangkan simbol kasih sayang. Menurut kepercayaan masyarakat, payung merupakan wujud perlindungan dari hujan dan juga panasnya matahari.

Makanan Dan Alat Musik Khas Sumatera Barat

1. Rendang

Menu yang dibuat dari olahan daging sapi dan aneka rempah ini pernah menduduki peringkat pertama dalam daftar 50 hidangan paling lezat di dunia versi CNN International, lho. Sobat Pesona harus tahu nih, ternyata aneka bumbu dan rempah yang digunakan untuk mengolah rendang merupakan bumbu yang mengandung antiseptik.



Meski saat ini rendang sangat mudah dijumpai di berbagai daerah, penghasil rendang yang sangat legendaris dan terkenal kualitasnya tetap ada di Minangkabau, yakni daerah Payakumbuh.

2. Ikan Asam Pedas

Menu yang satu ini biasa juga dikenal dengan nama ikan asam pedas dalam Bahasa Indonesia. Masakan dengan rasa asam dan pedas ini siap memberikan sensasi segar pada lidah dan perut Sobat Pesona. Tak terbatas pada satu jenis ikan saja, menu



ikan asam padeh bisa menggunakan berbagai jenis ikan, mulai dari ikan tongkol, kakap, cumi, gurame, hingga ikan kembung. Tak sabar ingin mencicipinya? Sobat Pesona bisa langsung meluncur ke daerah Solok, Padang Panjang, atau Pariaman untuk merasakan kelezatan ikan asam padeh yang otentik

3. Rabano (Rebana)



Rebana atau rabano dalam bahasa Minang merupakan alat musik sejenis gendang yang pada bagian sebelah mukanya diberi kulit hewan. Rebana termasuk alat musik ritmis, artinya instrumen musik ini bisa mengatur ritme atau irama pada musik. Rebana merupakan alat musik perkusi atau pukul tradisional yang kerap ditampilkan dalam upacara atau pertunjukan yang berhubungan dengan agama Islam.

4. Serunai



Sarunai atau serunai merupakan alat musik tiup khas Minang yang berasal dari dataran India Utara, yang digunakan dalam musik pemikat ular tradisional India. Setelah dikenal oleh masyarakat Minangkabau, serunai pun populer sebagai alat musik Sumatera Barat.

Serunai tradisional Minang dibuat dari batang padi, kayu atau bambu, tanduk kerbau atau daun kelapa. Sementara itu, bagian penghasil bunyi pada serunai

terbuat dari kayu capo ringkik atau bambu talang yang ukurannya sebesar ibu jari tangan. Batang yang kecil disebut puput (pupuik).

2. Papua



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

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

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



Jenis Tarian khas

Tari Sajojo



Tari Aluyen



Tari Musyoh



Tari Suanggi



➤ Tari Sajojo

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

➤ **Tari Aluyen**

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

➤ **Tari Musyoh**

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

➤ **Tari Suanggi**

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

Makanan Dan Alat Musik Khas Papua

1. Papeda



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

2. Kue Lontar



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

3. Tritom



Alat musik triton yang umumnya dibuat dari kulit kerang yang berada di pantai, untuk mendapatkan kerang tersebut bisa

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

4. Atowo



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

3. Jawa Tengah



Nama rumah adat Jawa Tengah tidak hanya Rumah Joglo. Ada 4 bentuk tempat tinggal tradisional yang ada di Jawa Tengah yaitu bentuk Panggangpe, bentuk Kampung, bentuk Limasan, dan bentuk Joglo. Bentuk Joglo memang lebih dikenal dibandingkan dengan bentuk lainnya. Rumah Joglo, dahulu, merupakan simbol status sosial dan hanya dimiliki oleh orang-orang yang mampu. Bahan-bahan untuk membuat Joglo memang lebih mahal dan lebih banyak. Selain membutuhkan biaya, waktu yang diperlukan juga cukup banyak.

Jawi Jangkep merupakan pakaian adat Jawa Tengah resmi yang digunakan oleh pengantin pria. pakaian adat ini berupa baju beskap yang dilengkapi macam motif bunga dengan bawahan yang berupa kain jarik dengan cara dililitkan ke pinggang. pakaian ini mempunyai aksesoris berupa blankon, ada juga senjata tradisional yakni keris yang akan disisipkan pada bagian belakang dan alas kaki berupa selop dengan tambahan bunga melati yang digunakan pada bagian leher.



Jenis Tarian Khas Jawa Tengah

Tari Gambyong



Tari Kuda Lumping



Tari Bondan Payung



Tari Kethek Ogleng



➤ **Tari Gambyong**

Tari Gambyong ini asalnya dari Surakarta atau Solo. Mulanya tarian ini dibawakan sekadar sebagai tarian rakyat Awalnya, tarian ini hanya sebuah tarian rakyat untuk menyambut musim panen padi. Namun kini, Tari Gambyong menjadi salah satu tarian Jawa Tengah untuk menyambut tamu dan bersifat sakral.

➤ **Tari Kuda Lumping**

Tarian Jawa Tengah yang tidak kalah mengagumkan yakni tari ebeg atau dikenal dengan sebutan kuda lumping yang menggunakan properti boneka kuda. Tarian ini merupakan tarian rakyat yang banyak dipentaskan sebagai hiburan warga atau sebagai syukuran hajatan.

➤ **Tari Bondan Payung**

Tari Bondan Payung dari Surakarta. Tarian ini bercerita tentang ibu yang sangat menyayangi anak-anaknya, karena itu bentuk tarian Bondan sangat simpel dibandingkan dengan tarian lainnya. Ciri khas dari tari ini yakni penarinya yang membawa payung, boneka bayi serta kendi.

➤ **Tari Kethek Ogleng**

Tarian Jawa tengah bernama Kethek Ogleng. Secara bahasa, kata tersebut berasal dari kata kethek ogleng dari suku kata kethekk dan ogleng. Kethek artinya kera dan ogleng berasal dari suara yang seolah terdengar Ogleeeng... Ogleeeng...

Makanan Dan Alat Musik Khas Jawa Tengah

1. Nasi Liwet



Menu nasi yang tak boleh dilewatkan dari daftar makanan khas daerah Jawa Tengah adalah nasi liwet. Nasi Liwet berasal dari Solo. Keunikan yang menonjol dari makanan ini adalah makanan ini disajikan dengan tambahan santan dan daun pandan untuk membuat cita rasanya menjadi lebih gurih.

2. Getuk



Bagi kamu yang sudah sering berkunjung ke berbagai kota di Jawa Tengah, pasti sudah tak asing dengan makanan ini. Makanan ini biasanya juga dijadikan sebagai oleh-oleh makanan khas Jawa tengah. Awalnya getuk hanya berwarna putih saja, namun sekarang muncul getuk dengan berbagai varian jenis seperti getuk goreng. Rasanya yang legit dan nikmat sangat cocok untuk dijadikan camilan saat bersantai bersama keluarga.

3. Slenthem



Slenthem adalah bagian dari alat musik gamelan yang terbuat dari lempengan logam tipis berukuran besar, yang kemudian disusun dengan dawai dan direntangkan pada tabung sehingga

mengeluarkan bunyi rendah atau bergema dalam timbre saron, ricik dan balungan. Bagaimana cara memainkan Slenthem? Kurang lebih seperti memukul balungan, ricik dan saron. Posisi tangan kanan menggerakkan alat pukulnya dan tangan kiri menahan getaran yang terjadi pada pelat logam (petet).

4. Kendang



Alat musik jenis ini terbuat dari nangka, kelapa atau campedak dan dimainkan dengan cara dipukul. Setelah itu kulit kerbau sering digunakan untuk permukaan yang mengeluarkan suara bass (bam). Sedangkan kulit kambing digunakan untuk permukaan luar yang menghasilkan suara bernada tinggi (chang). Untuk mengikat kulit, orang sering menggunakan tali rotan yang bisa diatur, dikencangkan atau dilonggarkan untuk mengubah nada dasar. Semakin erat senar pada kulit, semakin keras suaranya. Untuk memainkan alat musik ini tidak membutuhkan benda pemukul, melainkan menggunakan telapak tangan.

4. Bali



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

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



Jenis Tarian Khas Bali

Tari Barong



Tari Cendrawasi
Bali



Tari Legong



Tari Kecak



➤ Tari Borang

Tarian Bali yang selanjutnya ini tentunya sudah tidak asing lagi bagi Anda. Ya, tari barong memang sangatlah terkenal. Tari ini merupakan warisan dari agama Hindu, walaupun orang beranggapan bahwa ini mirip tarian China, barongsai. Padahal keduanya berbeda. simbol barong yang berarti perseteruan pada hal yang baik, sedangkan rangda adalah simbol untuk kejahatan. Wujudnya bisa saja beragam disesuaikan dengan tipe tariannya.

➤ Tari Cendrawasi Bali

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

➤ Tari Lengong

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

➤ Tari Kecak

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

Makanan Dan Alat Musik Khas Bali

1. Ayam Betutu



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

2. Sate Lilit



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

3. Gender



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

4. Calung Bungbung



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

5. Aceh



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

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



Jenis Tarian Khas Aceh

Tari Laweut

Tari Tarek Pukat

Tari Saman

Tari Bungong Jeumpa



➤ **Tari Laweut**

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

➤ **Tari Tarek Pukat**

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

➤ **Tari Saman**

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

➤ **Tari Bungong Jeumpa**

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

Makanan Dan Alat Musik

1. Kuah Pliiek



Makanan khas Aceh yang satu ini merupakan lambang dari keeratan dan keragaman masyarakat Aceh. Dimasak dalam kuah dan merupakan perpaduan dari berbagai macam bahan dan bumbu, Kuah Pliiek U ini justru memunculkan satu rasa unik dan wajib dicoba ketika

berkunjung ke Aceh.

2. Timphan



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

3. Kecapi Aceh



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

4. Serune Kalee



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

5. Genggong



Genggong merupakan alat musik tradisional Aceh yang dimainkan dengan cara dipetik. Dimana alat musik tersebut dibuat dengan menggunakan bahan bambu, daun palem, kayu atau logam.

Alat musik ini akan dipegang dengan bagian rongga mulut yang cukup dekat, kemudian pemain akan menarik senar atau tali yang terhubung dengan lidah yang bergetar pada instrumen

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

A. Hasil Validasi Ahli Desain

Indikator	Pernyataan	Skor
Kepraktisan bahan ajar	1. Bahan ajar pop-up book fleksibel dalam penggunaan (buka tutup)	5
	2. Bahan ajar pop-up book dapat digunakan secara berulang- ulang	5
	3. Bahan ajar pop-up book mudah untuk dibawa	5
	4. Ukuran Bahan ajar pop-up book sesuai apabila digunakan di kelas	5
Tampilan bahan ajar	5. Desain bahan ajar pop-up book menarik	5
	6. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout	4
	7. Kesesuaian gambar pada bahan ajar pop-up book dengan materi	4
	8. Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak	5
	9. Tampilan gambar pada bahan ajar pop-up book menarik bagi peserta didik	5
Kelayakan kegrafikan	10. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik	5
	11. Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda	4
	12. Penggunaan warna pada bahan ajar pop-up book menarik	4
	13. Kesesuaian tata letak gambar pada bahan ajar pop-up book	5
Keamanan digunakan	14. Bahan yang digunakan pada bahan ajar pop-up book aman untuk peserta didik	5
	15. Bahan ajar pop-up book tahan dalam jangka waktu yang lama	5
Jumlah		71
Presentase		94%
Interprestasi		Sangat Valid

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor
Materi	1. Materi sesuai dengan kd	5
	2. Kelengkapan materi sesuai dengan peserta didik	5
	3. Materi sesuai dengan kurikulum	5
	4. Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	5
Keakuratan	Materi yang disampaikan sesuai dengan temadan subtema	5
	Isi materi sesusai dengan kehidupan sehari hari Siswa	5
Komunikatif	Penyajian materi mudah di pahami	4
	Isis materi jelas	5
Jumlah		39
Presentase		97%
Interprestasi		Sangat Valid

C. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Pernyataan	Skor
Lugas	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	4
	2. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.	5
	3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	4
	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	4
	5. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	4
	6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	5
	7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.	4
Kesesuaian kaidah bahasa	8. Ketepatan ejaan	4
Penggunaan simbol dan istilah	9. Konsistensi penggunaan istilah.	5
	10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	4
Jumlah		43
Persentase		86%
Interprestasi		Valid

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

A. Hasil Praktis Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor
Ketertarikan pada produk	1. Tampilan bahan ajar Pop Up Book Menarik	5
	2. Bahan ajar Pop Up Book mudah untuk dijalankan	5
	3. Bahan ajar Pop Up Book membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan indonesia	5
	4. Dengan menggunakan bahan ajar Pop Up Book pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan	4
	5. Bahan ajar Pop Up Book ini mendukung siswa untuk menguasai materi kebudayaan indonesia	5
Materi yang terdapat di bahan ajar <i>pop up book</i>	6. Materi yang di sajikan dalam bahan ajar Pop Up Book ini mudah dipahami	5
Bahasa yang digunakan	7. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain bahan ajar Pop Up Book	5
Jumlah		34
Persentase		97%
Interprestasi		Sangat Praktis

B. Hasil Praktis Respon Siswa

No	Siswa	Penilaian									Nilai	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	DAP	4	5	5	3	4	5	4	4	5	39	86%
2.	NPA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
3.	INDAH	5	5	5	5	4	5	4	5	4	42	93%
4.	ZA	4	5	5	4	5	5	5	4	4	41	91%
5.	AS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
6.	SAPIRA	5	5	4	5	5	4	5	5	5	43	95%
7.	KRL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
8.	VTA	4	5	5	4	5	5	5	4	4	41	91%
9.	FAP	5	5	4	5	4	5	5	5	5	43	91%
10.	AHK	5	5	4	5	5	5	4	5	4	42	93%
11.	SA	5	4	5	4	5	4	5	4	3	39	86%
12.	SALSABILA	5	4	5	4	5	5	4	5	4	41	91%
13.	NAR	5	4	5	5	5	5	4	4	5	42	93%
14.	MHP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
15.	AS	5	4	4	3	4	5	5	4	4	38	84%
16.	AK	5	4	5	4	5	3	5	5	1	37	82%
17.	SITI	2	2	2	2	5	5	5	5	5	33	73%
18.	AAA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	43	95%
19.	NB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
20.	AE	2	2	2	5	5	5	5	5	5	36	80%
21.	MFA	5	4	5	3	5	4	5	5	5	41	91%
22.	DERI	5	4	5	3	5	4	5	5	5	39	86%
23.	HS	5	3	5	4	5	4	2	5	5	38	84%
24.	RU	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
25.	SZ	5	2	3	1	3	2	3	2	1	21	46%
26.	RU	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43	95%
27.	PA	5	5	5	5	4	3	4	5	5	41	91%
28.	SH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
29.	AFS	5	5	5	5	3	4	5	4	5	41	91%
30.	LUTFI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	100%
Jumlah											1224	91%
Interprestasi											Sangat Praktis	

Lampiran 5 : Lembar Obsevasi Awal

LEMBAR OBSERVASI WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja Sumber belajar yang biasa ibu gunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Kami Menggunakan sumber belajar dari buku dan lks
2.	Kendala apa yang sering ibu hadapi ketika mengajar?	Siswa kurang minat dalam proses pembelajaran
3.	Apa yang biasa ibu lakukan agar suasana kelas tidak membosankan?	Biasanya saya melakukan bernyanyi dan bertepuk tangan
4.	Menurut ibu bagaimana respon siswa ketika belajar IPAS?	Respon siswa senang saat pembelajaran IPAS hanya saja siswa kurang terlibatkan dalam menggunakan media
5.	Menurut ibu, IPAS mata pelajaran yang sulit atau biasa aja?	Di bilang sulit tidak juga ,IPAS itu gabungan dari ips dan ipa pada saat pembelajaran ips saya menggunakan nyanyian
6.	Berapa nilai KKM untuk Mata pelajaran IPA?	Untuk KKM semua mata Pelajaran 70
7.	Apakah hasil belajar siswa sudah mencapai KKM?	Ada yang melebihi, ada yang sampai, ada yang kurang. Lebih

		banyak yang sedang
8.	Media pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan ?	saya menggunakan youtube saja
9.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan bahan ajar <i>pop up book</i> ?	Belum pernah
10.	Menurut ibu, jika saya menggunakan media tersebut , apakah siswa akan tertarik dan responnya akan bagus?	Pasti siswa semangat karena siswa sangat antusias dan ingin mengetahuinya

Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Obsevasi Awal



Gambar 1 Wawancara Guru



Gambar 2 Observasi Peserta Didik

Dokumentasi Riset



Gambar 3 Guru Menjelaskan Materi



Gambar 4 Guru Tanya Jawab Dengan Peserta Didik



Gambar 5 Peserta Didik Bermain Rodput



Gambar 6 Peserta Didik bermain siapa aku



Gambar 7 Peserta Didik Mengisi Angket



Gambar 8 Foto Bersama Guru Dan Peserta Didik



Gambar 9 Foto Bersama Guru Kelas

Lampiran 7 : Lembar Angket Validasi Desain

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Muatan : IPS

Materi : Keberagaman Budaya Indonesia

Penyusun : Sinestiar Elazra

Dosen Pembimbing : Chairunisa Amelia S.Pd., M.Pd

Validator : Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd

Tanggal : 28 Mei 2024

Petunjuk Penilaian :

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

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

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

A. Aspek Penilaian

No	Kriteria	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Keperaktisan media	1. Media pembelajaran pop-up book fleksibel dalam penggunaan (buka tutup)					✓
		2. Media pop-up book dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
		3. Media pop-up book mudah untuk dibawa					✓
		4. Ukuran media pop-up book sesuai apabila digunakan di kelas					✓
2.	Tampilan media	5. Desain media pop-up book menarik					✓
		6. Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout				✓	
		7. Kesesuaian gambar pada media pop-up book dengan materi				✓	
		8. Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak					✓
		9. Tampilan gambar pada media pop-up book menarik bagi peserta didik					✓
3.	Kelayakan kegrafikan	10. Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik					✓
		11. Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda				✓	
		12. Penggunaan warna pada media pop-up book menarik				✓	
		13. Kesesuaian tata letak gambar pada media pop-up book					✓
4.	Keamanan digunakan	14. Bahan yang digunakan pada media pop-up book aman untuk peserta didik					✓
		15. Media pop-up book tahan dalam jangka waktu yang lama					✓

B. Kritik dan Saran

Komentar dan saran perbaikan

- Mohon dapat memperhatikan Perolehan agar dapat di Datalake kembali

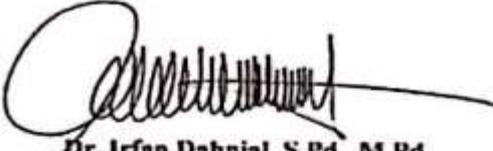
- Ketersediaan agar dapat menampilkan data di Pake ke-Forman

Kesimpulan :

Bahan ajar pop-up book ini dinyatakan:

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

Medan 29 Mei 2024
Validator



Dr. Irfan Dahniel, S.Pd., M.Pd

Lampiran 8: Lembar Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
 Muatan : IPS
 Materi : Keberagaman Budaya Indonesia
 Penyusun : Sinestiar Elazra
 Dosen Pembimbing : Chairunisa Amelia S.Pd., M.Pd
 Validator : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd
 Tanggal : 28 Mei 2024

Petunjuk Penilaian :

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

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

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

A. Aspek Penilaian

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

B. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Bahan ajar pop-up book ini dinyatakan:

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

Medan, 28 Mei 2024

Validator



Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Lampiran 9 : Lembar Angket Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Muatan : IPS

Materi : Keberagaman Budaya Indonesia

Penyusun : Sinestiar Elazra

Dosen Pembimbing : Chairunisa Amelia S.Pd., M.Pd

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

Tanggal : 28 Mei 2024

Petunjuk Penilaian :

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

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

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

A. Aspek Keterbacaan

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

A. Kebenaran Keterbacaan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Kompetensi awal no.1 halaman IV. Kesalahan penulisan pada kata "Mampelajani".	EYD	Perbaiki sesuai dengan kaidah EYD

B. Komentar dan Saran :

Bahan ajar Pop Up Book layak dicobakan.

C. Kesimpulan

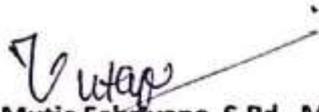
Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

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

Medan, 28 Mei 2024

Validator


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0114029201

Lampiran 10 : Lembar Angket Kepraktisan Guru

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

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pelajaran Ips Di Kelas IV Sd Negeri 101903
 Sasaran program : Peserta Didik Kelas IV
 Penyusun : Sinestiar Elazra
 Validator : Zuraidah,S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan bahan ajar berbasis Pop Up Book Menarik	√				
2.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book mudah untuk Dijalankan	√				
3.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan Indonesia	√				
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan		√			

5.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book ini mendukung siswa untuk menguasai materi kebudayaan Indonesia	✓				
6.	Materi yang di sajikan dalam bahan ajar berbasis Pop Up Book ini mudah dipahami	✓				
7.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan cara bermain bahan ajar berbasis Pop Up Book	✓				

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

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

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

*) lingkari salah satu

Lubuk Pakam, 06 juni 2024

Validator

Zuraidah, S.Pd

Lampiran 11 : Lembar Angket Kepraktisan Siswa

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

Nama : *Najia Puvri Arifin*

Kelas : *1VA*

Tanggal : *06/06/2024*

A. Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis Pop Up Book pada materi kebudayaan indonesia sangat bermanfaat bagi saya	✓				
2.	Saya sangat senang Belajar materi kebudayaan indonesia menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book yang dikembangkan	✓				
3.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan indonesia	✓				
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up	✓				

	Book pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan bagi saya					
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar pop up book	✓				
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan	✓				
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya menjadi paham akan kebudayaan indonesia	✓				
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya Pahami	✓				
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	✓				

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

Nama : Annisa Erpan

Kelas : IVA

Tanggal : 6-6-2024

A. Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

Sangat Praktis 5

Praktis 4

Cukup Praktis 3

Kurang Praktis 2

Tidak Praktis 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis Pop Up Book pada materi kebudayaan indonesia sangat bermanfaat bagi saya				√	
2.	Saya sangat senang Belajar materi kebudayaan indonesia menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book yang dikembangkan				√	
3.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan indonesia				√	
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up	√				

	Book pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan bagi saya				
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar pop up book	✓			
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan	✓			
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya menjadi paham akan kebudayaan indonesia	✓			
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya Pahami	✓			
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	✓			

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

Nama : Syakila Zahra

Kelas : IVA

Tanggal : 6-06-2024

A. Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

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

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahan ajar berbasis Pop Up Book pada materi kebudayaan indonesia sangat bermanfaat bagi saya	√				
2.	Saya sangat senang Belajar materi kebudayaan indonesia menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book yang dikembangkan				√	
3.	Bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi kebudayaan indonesia			√		
4.	Dengan menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up					√

	Book pembelajaran materi kebudayaan indonesia tidak membosankan bagi saya				
5.	Saya dapat menguasai materi melalui bahan ajar pop up book			✓	
6.	Saya tertarik dengan materi yang di sampaikan				✓
7.	Penyampaian materi menggunakan bahan ajar berbasis Pop Up Book membuat saya menjadi paham akan kebudayaan indonesia			✓	
8.	Materi yang di sampaikan sangat mudah saya Pahami				✓
9.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami				✓

Lampiran 12: Surat Permohonan 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. 1913/SK/BAN-PT/IAA.KP/PT/KU/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 : 1071/IL.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Dzulqad'ah 1445 H
20 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Sinestiar Elazra
N P M : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD negeri 101903 Lubuk Pakam

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
[Signature]
Drs. H. Syamsuurnita, M.Pd
0004066701

****Pertinggal****





PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI 101903 BAKARAN BATU
KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELI SERDANG
Alamat : Jl Cempaka Desa Bakaran Batu (20512) Email:
sdn_101903cempaka@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.7/85.06/SD/2024

Sehubungan dengan surat edaran dari Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 1071/II.3-AU/UMSU/F/2024. Hal : Permohonan Izin Riset tertanggal 20 Mei 2024. Maka Ka.UPT Satuan Pendidikan Formal SD Negeri 101903 Bakaran Batu dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 101903 Bakaran Batu guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.**
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lubuk Pakam 06 Juni 2024

Ka. UPT Satuan Pendidikan Formal
SD Negeri 101903 Bakaran Batu



ABDUL QADIR HARAHAP, S.Ag
NIP. 19710613 200604 1 019



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 : Sinestiar Elazra
 N P M : 2002090083
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pop Up Book Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam	04/11/2023
	Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam	
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam	

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

Medan, 01 November 2023

Hormat Pemohon,

Sinestiar Elazra

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



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pop Up Book Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :
Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, 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 saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2023
Hormat Pemohon,

Sinestiar Elazra

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



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

Nomor : 3697 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
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 : **Sinestiar Elazra**
N P M : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Pop UP Book* Pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,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 : **04 November 2024**

Medan, 20 Rabi'ul Akhir 1445 H
04 November 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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



Lampiran 17 : Lembar Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar 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. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sinestiar Elazra
N.P.M : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Poop Up Book* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Menjadi:

Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

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

Medan, 14 Mei 2024

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Hormat Pemohon

Sinestiar Elazra

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18 : Berita Acara Seminar Proposal



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Sinestiar Elazra
 N.P.M : 2002090083
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Pop Up Book* pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
4 / 11 2024	Acc Judul	<i>[Signature]</i>
12 / 12 2024	Kata pengantar, Sistematis Penulisan	<i>[Signature]</i>
29 / 12 2024	Identifikasi masalah, Rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
16 / 01 2024	langkah-langkah, kerangka berpikir	<i>[Signature]</i>
22 / 01 2024	Menambahkan lampiran	<i>[Signature]</i>
30 / 01 2024	Acc Proposal	<i>[Signature]</i>

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

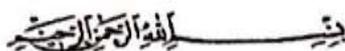
Medan, 01 Februari 2024

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia 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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Sinestiar Elazra
N.P.M : 2002090083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Pop Up Book* pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

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

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1)	penambahan judul " Berbasis permainan "
2)	Bab 3 - Tabel Kisi. kisi penilaian ahli media jangan terpus

Medan, 14 Mei 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, 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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1)	Penambahan judul " Berbasis Permainan "
2)	Bab 3 -Tabel kiri-kiri Penilaian ahli media jangan terputus

Medan, 14 Mei 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
Revisi / Perbaikan :

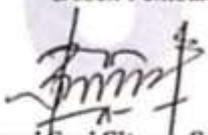
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

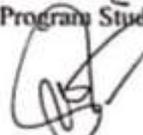
Dosen Pembahas


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, 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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Pada hari Kamis, tanggal 07 Maret, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 14 Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, 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.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *Poop Up Book* Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 07 Bulan Maret Tahun 2024.

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

Medan, 14 Mei 2024

Ketua Program Studi

Suci Pervita Sari, S.Pd., M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi:

Nama : Sinestiar Elazra
NPM : 2002090083
Tempat/ Tanggal Lahir : Medan/ 09 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Irian Barat Pasar 7 No.20A Sampali
Anak ke : 1 dari 2 Bersaudara

Pendidikan formal:

1. SD Negeri 3 Percut Sei Tuan (2008-2014)
2. SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan (2014-2017)
3. SMA Al Fattah Medan (2017-2020)
4. Tahun (2020-2024), tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Agustus 2024

Sinestiar Elazra