

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) NO. 89 SIPATANA

Sri Wulandari Ningsih<sup>1</sup>, Basri Amin<sup>2</sup>, Nurainun<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo<sup>123</sup>  
e-mail: [srywulandaryn@gmail.com](mailto:srywulandaryn@gmail.com)

### ABSTRAK

Studi ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo yang memenuhi dalam kriteria *kelayakan* dan *kepraktisan*. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam validasi kelayakan media *pop up book* diuji oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (Guru). Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selama uji coba terbatas, peserta didik menunjukkan respon positif melalui keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan terhadap angket respon yang telah dibagikan. Selain itu, Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah proses belajar mengajar, terutama menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Sementara itu, terdapat keterbatasan ditemukan pada ketahanan bahan media pembelajaran *pop up book*, yang perlu perawatan lebih apabila digunakan secara berulang. Meskipun demikian, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *pop up book* dapat menjadi strategi dalam pembelajaran IPAS terutama dalam materi kekayaan budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Pop Up Book, IPAS, dan Sekolah Dasar

### ABSTRACT

This study aims to develop a pop-up book as learning medium for the IPAS (Natural and Social Sciences) subject on the topic of Indonesian cultural heritage for fourth-grade students SDN No. 89 Sipatana Gorontalo City. The objective is to create a medium that meets both feasibility and practicality criteria. The research adopts the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility of the pop-up book was assessed through expert validation involving media experts, content experts, and user experts (teachers). The results indicate that the pop-up book effectively captures students' attention during the learning process. During a limited trial, students demonstrated positive responses, as reflected in both their active engagement in learning and responses to the distributed questionnaires. Additionally, teachers reported that the medium facilitated the teaching process, particularly in delivering abstract content. However, the study also identified a limitation in the material durability of the pop-up book, which may require extra maintenance when used repeatedly. Despite this limitation, the findings suggest that the use of pop-up books can serve as an effective instructional strategy in IPAS learning, especially for topics related to Indonesian cultural heritage.

**Keywords:** Pop-Up Book Learning Media, IPAS, Elementary School

### PENDAHULUAN

Di era global yang sarat perubahan dan tantangan, pendidikan tidak hanya menjadi fondasi pembangunan bangsa, tetapi juga kunci dalam membentuk generasi yang berpikir kritis, kreatif, dan adaptif. Untuk itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif dan bermakna, agar mampu menggali dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Pembelajaran bukan sekedar transfer pengetahuan, melainkan sebuah proses komunikasi dinamis antara Guru dan peserta didik. Menurut Arifannisa, dkk (2023) Guru berperan sebagai perantara dalam mengirimkan informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Interaksi antara keduanya menjadi inti dari proses pembelajaran, karena efektivitas komunikasi sangat menentukan keberhasilan pemahaman materi yang disampaikan.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas komunikasi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjembatani penyampaian materi secara visual, konkret, dan kontekstual. Media yang tepat dapat memperkuat pemahaman, meningkatkan perhatian dan memotivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Kristanto (2016), bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi interaksi antara Guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efisien. Sejalan dengan hal tersebut, Cahyadi (2018), menegaskan bahwa media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Lebih lanjut, Ambarini dkk, menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memperkaya metode pembelajaran melalui komunikasi verbal yang disampaikan oleh guru (Hasan dkk, 2021).

Urgensi penggunaan media pembelajaran tersebut semakin relevan ketika dikaitkan dengan tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar itu sendiri. Sebagaimana dinyatakan oleh Alfulaila (2021), bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan peserta didik dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dirancang untuk menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Keingintahuan ini mendorong mereka untuk memahami keterkaitan antara alam semesta dengan kehidupan sesama manusia (Sulehayanti dkk, 2023).

Namun demikian, dalam implementasinya, pembelajaran IPAS seringkali dianggap monoton oleh peserta didik. Menurut temuan Hamzah dan Baalwi (2022), hal ini terjadi karena proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya cenderung hanya berpusat pada buku paket, tanpa didukung oleh variasi media atau metode yang menarik, sehingga dapat menghambat keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama Guru kelas IV di SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo yang dilakukan pada tanggal 11 Juni 2024, menyebutkan bahwa minat belajar siswa cenderung rendah akibat pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi faktor penghambat dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Temuan wawancara tersebut turut diperkuat juga oleh hasil observasi di SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo yang dilakukan pada tanggal 23 September 2024, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh Guru masih tergolong rendah dalam mendukung penyampaian materi ajar. Pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia, buku ajar yang digunakan oleh Guru maupun siswa hanya menyajikan contoh budaya dari Pulau Jawa. Padahal, peserta didik di sekolah tersebut berasal dari Pulau Sulawesi, khususnya Provinsi Gorontalo. Ketimpangan ini berpotensi menghambat pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal serta dapat berdampak pada rendahnya rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap budayanya sendiri.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang tepat diyakini mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang cenderung bersifat abstrak dan teoritis. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian materi. Oleh sebab itu, dikembangkanlah media pembelajaran *pop up book* sebagai alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Menurut Nengsi, Munandar, dan Junita, media *pop up book* merupakan sebuah buku yang dirancang dengan elemen bergerak dan interaktif dengan menggunakan kertas sebagai bahan utama yang dapat dilipat, dibentuk, atau diputar untuk menciptakan efek visual yang menarik (Muslimin dkk, 2023). Sementara itu, Safitri menambahkan bahwa media *pop up book* bermanfaat untuk menghubungkan informasi yang belum disampaikan secara terstruktur, dan bertujuan dapat memberikan gambaran objek yang jelas terkait materi pembelajaran yang disampaikan (Izzah & Setiawan, 2023). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* merupakan media yang berbentuk buku yang dirancang agar dapat menampilkan elemen tiga dimensi ketika halamannya dibuka sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.

Keberhasilan pengembangan media *pop up book* juga telah dibuktikan penelitian sebelumnya. Penelitian Kamal (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran IPS, siswa cenderung lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga media ini berdampak positif terhadap peningkatan minat membaca dan hasil belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Apriyanti (2025), turut menjadi bukti bahwa media album budaya nusantara berbentuk tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keberagaman budaya Indonesia. Meskipun memiliki kesamaan dalam bentuk elemen tiga dimensi, media *pop up book* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Media pembelajaran *pop up book* ini dilengkapi dengan *puzzle budaya* sebagai media pendukung yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara kolaboratif, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar, serta menguji kelayakan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas mutu pembelajaran. Media pembelajaran *pop up book* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta membentuk sikap menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Riset ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gay, penelitian pengembangan merupakan suatu prosedur sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk agar efektif digunakan dalam bidang pendidikan (Hartono, 2019). Riset ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *pop up book* yang dapat digunakan oleh Guru maupun peserta didik. Sejalan dengan tujuan tersebut, Gay, Mills, dan Airasian menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, tujuan utama dari penelitian *R&D* bukan untuk menciptakan teori,

melainkan dapat mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan dalam bidang pendidikan (Emzir, 2015).

Model riset yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Widodo, 2021). Riset ini dilaksanakan di SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam studi pengembangan ini melibatkan tiga orang ahli sebagai validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru wali kelas IV), serta sejumlah siswa kelas IV yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara guru, observasi, serta penyebaran angket validasi kelayakan dan kepraktisan. Instrumen angket disusun dalam bentuk skala Likert empat poin (1-4) untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan media. Data hasil validasi dan uji coba dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung skor rata-rata dan persentase dari setiap indikator penilaian. Analisis difokuskan pada aspek kelayakan yang diperoleh dari hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pengguna (Guru), serta pada aspek kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian dari angket respon peserta didik dan instrumen observasi yang diberikan kepada Gurru sebagai observer.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Studi pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *pop up book*. Media pembelajaran *pop up book* ini dirancang secara khusus sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo. Media ini dirancang dengan elemen visual tiga dimensi untuk meningkatkan daya tarik visual, memperjelas pemahaman konsep secara konkret, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model riset yang digunakan dalam studi ini adalah model pengembangan *ADDIE*. Adapun uraian masing-masing tahapan pengembangan media menggunakan model *ADDIE* dijelaskan sebagai berikut.

### **Identifikasi Kebutuhan**

Pada tahap analisis ini dilakukan identifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran, yang mencakup analisis kurikulum, kondisi lingkungan belajar, serta identifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah agar media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam praktik pembelajaran terdapat beberapa permasalahan, yaitu *Pertama*, proses pembelajaran yang monoton, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks. *Kedua*, Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, cenderung masih mengandalkan buku paket tanpa menggunakan media visual atau alat bantu pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2009), bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interatif dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *pop up book* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dapat memudahkan Guru dalam penyampaian materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik. Mengacu pada temuan Safitri bahwa media *pop up book* bermanfaat untuk menghubungkan informasi yang belum disampaikan secara terstruktur, dan bertujuan dapat memberikan gambaran objek yang jelas terkait materi pembelajaran yang disampaikan (Izzah & Setiawan, 2023).



### Perancangan Media

Tahap desain dilakukan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, materi yang disusun disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang berlaku di SDN No. 89 Sipatana, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV. Adapun materi yang disajikan dalam media mencakup lima provinsi representatif dari lima pulau besar di Indonesia. Provinsi tersebut antara lain Gorontalo, Jawa Tengah, Aceh, Kalimantan, dan Papua. Setiap provinsi mendeskripsikan tiga aspek keragaman budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah.

Dalam hal visual, media dirancang menggunakan elemen-elemen grafis tiga dimensi yang dapat muncul saat halaman dibuka, dengan tujuan menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami materi secara konkret. Desain mencakup pembuatan sampul (*cover*), latar belakang (*background*), serta penyesuaian ukuran dan jenis huruf agar mudah dibaca oleh peserta didik. Selain itu, peneliti merancang *puzzle* budaya sebagai pendukung dari media *pop up book* untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. *Puzzle* budaya ini di desain secara menarik dan edukatif, dengan menampilkan gambar yang relevan dan konsisten dengan elemen visual dalam media *pop up book*. Secara keseluruhan, desain media *pop up book* dan *puzzle budaya* difokuskan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mempermudah Guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hasil tahap desain ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam tahap pengembangan selanjutnya, yaitu pembuatan media fisik dan pengujian kelayakan serta kepraktisan oleh para ahli validator.

### Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi terhadap media *pop up book* oleh tiga pihak, yaitu ahli media, materi, dan Guru sebagai pengguna. Pada tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang telah dikembangkan memenuhi *standar kelayakan* dan *kepraktisan* sesuai dengan tujuan dari pengembangan. Pada proses validasi dilakukan oleh ahli validasi materi untuk menilai ketepatan isi, ahli media untuk menguji tampilan dan fungsionalitas dari media, serta Guru sebagai pengguna untuk menilai aspek kemudahan dari media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penilaian oleh ahli media dilakukan melalui dua tahapan, yaitu validasi awal dan validasi akhir. Pada tahap validasi awal, media *pop up book* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan 70%, sehingga termasuk dalam kategori “layak” dan masih memerlukan revisi atau perbaikan. Setelah perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari validator, validasi akhir menunjukkan peningkatan persentase kelayakan menjadi 97,5%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak” maka tidak memerlukan revisi atau perbaikan.

Selain penilaian dari ahli media, validasi juga dilakukan oleh ahli materi untuk menilai ketepatan dan kesesuaian materi dalam media *pop up book* dengan tujuan pembelajaran. Penilaian juga dilakukan melalui dua tahapan, yaitu validasi awal dan validasi akhir. Pada tahap validasi awal, materi yang disajikan dalam media memperoleh persentase kelayakan sebesar 71,4%, termasuk dalam kategori “layak” dan masih memerlukan revisi atau perbaikan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, pada tahap akhir penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak” dan tidak memerlukan revisi atau perbaikan kembali.

Sementara itu, penilaian oleh ahli pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil rekapitulasi validasi awal secara keseluruhan memperoleh persentase 78,8%, termasuk dalam kategori “layak”. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan dari validator, validasi akhir menunjukkan peningkatan menjadi 97,5%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Implementasi Produk**

Tahap implementasi merupakan tahap yang krusial karena pada tahap inilah media yang telah dikembangkan diuji coba terbatas secara langsung dalam situasi yang sebenarnya. Pada tahap ini, media *pop up book* diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV. Pada saat implementasi, peneliti berperan sebagai Guru untuk menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia menggunakan media *pop up book*, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Selama proses berlangsung, peserta didik menunjukkan respon positif terhadap media *pop up book* yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan dapat memfasilitasi pembelajaran IPAS terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memudahkan Guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan salah satu manfaat media pembelajaran, menurut Sujana dan Rivai bahwa peserta didik dapat berperan aktif dalam menggunakan media pembelajaran yang disajikan (Arsyad, 2014).

Tahap Implementasi dilakukan pada tanggal 02 Juni 2025 dengan subjek penelitian yaitu guru kelas IV beserta peserta didik kelas IV SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo yang berjumlah 23 siswa, terdiri atas 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pada pelaksanaan uji coba terbatas ini, peneliti berperan sebagai guru yang menyampaikan materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book*. Untuk memperoleh data mengenai kepraktisan media, peneliti menggunakan dua instrumen, yakni lembar observasi untuk guru kelas sebagai observer dan angket respon peserta didik. Hasil penilaian instrumen observasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran *pop up book* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 95%, termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan nilai kepraktisan media pembelajaran *pop up book* sebesar 92,5%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan rekapitulasi dari kedua hasil tersebut, diperoleh nilai kepraktisan rata-rata sebesar 93,7%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan temuan Apriyanti (2025) yang mengembangkan media album budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman suku di Indonesia. Sejalan dengan temuan tersebut, hasil penelitian Mustafidah dan Isdaryanti (2025), menunjukkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan materi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian Puluhulawa (2020), turut memperkuat bahwa visualisasi menarik dalam media *pop up book* dapat memotivasi peserta didik dan mendukung efektivitas pembelajaran. Implementasi media pembelajaran *pop up book* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. Melalui penggunaan media pembelajaran *pop up book* ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Indonesia secara mendalam dan

bermakna, sehingga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap ragam budaya serta membentuk sikap menghargai keberagaman yang ada di Indonesia.

### **Evaluasi Hasil**

Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan dari pengembangan media pembelajaran *pop up book* telah tercapai secara optimal. Melalui proses validasi para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna, serta melalui uji kepraktisan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Meskipun media *pop up book* yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang positif, namun dalam penerapannya peneliti menemukan beberapa keterbatasan, antara lain; *Pertama*, produk yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan dari segi daya tahan fisik. Dari segi bahan yang digunakan, media *pop up book* ini cenderung rentan terhadap kerusakan, terutama jika tidak digunakan dengan hati-hati oleh peserta didik. Struktur lipatan dan elemen tiga dimensi pada media ini memiliki potensi robek atau rusak jika dilipat secara berulang atau tidak sesuai petunjuk.

*Kedua*, cakupan materi yang disajikan dalam media masih terbatas pada lima provinsi yang mewakili lima pulau besar di Indonesia. Provinsi tersebut meliputi Provinsi Gorontalo, Jawa Tengah, Aceh, Kalimantan, dan Papua. Setiap provinsi hanya mendeskripsikan tiga aspek keragaman budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan ruang dalam media serta upaya agar tampilan visual media tetap proporsional dan tidak terlalu padat. Konsekuensinya, kekayaan budaya lainnya belum terakomodasi secara menyeluruh dalam produk yang dikembangkan. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat membuat media sejenis yang mencakup materi yang belum terdapat dalam media *pop up book* sebelumnya.

*Ketiga*, implementasi media pembelajaran *pop up book* hanya dilakukan melalui uji coba terbatas di satu sekolah, yakni SDN No. 89 Sipatana Kota Gorontalo. Keterbatasan ini membuat generalisasi temuan belum dapat sepenuhnya mewakili efektivitas media secara menyeluruh. Mengingat setiap sekolah memiliki karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta dinamika pembelajaran yang berbeda, maka uji coba secara lebih luas sangat diperlukan. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan beberapa sekolah dengan variasi kondisi dan karakteristik, agar efektivitas media *pop up book* dapat dievaluasi secara lebih komprehensif dan mendalam.

*Keempat*, aspek evaluasi dalam penelitian ini hanya mencakup uji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *pop up book* berdasarkan penilaian ahli validator media, ahli materi, dan ahli pengguna (Guru dan peserta didik). Studi ini belum sampai pada tahap uji keefektifan, sehingga belum dapat menyimpulkan secara empiris dampak dari pengguna media pembelajaran *pop up book* terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian efektivitas media untuk melengkapi tahap evaluasi media *pop up book*. Keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya, baik dengan memperluas materi yang disajikan, memperkuat bahan media agar lebih tahan lama, maupun memperluas jangkauan uji coba pada beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, serta melakukan tahap uji keefektifan agar mengetahui dampak pengaruh dari produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV. Media ini menunjukkan respon positif dari guru maupun peserta didik, baik dari segi tampilan visual, isi materi, maupun kemudahan penggunaan. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak. Guru juga menyatakan bahwa media *pop up book* membantu dalam menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran *pop up book* ini dapat menjadi salah satu strategi alternatif dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan dalam pengembangan media, sebagaimana telah dirumuskan dalam pendahuluan, telah tercapai secara optimal. Adapun prospek pengembangan selanjutnya adalah dapat mengintegrasikan media *pop up book* ini dengan teknologi digital untuk memperluas jangkauan serta meningkatkan fleksibilitas dan daya tarik penggunaannya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan uji coba produk secara lebih luas, baik dari segi responden maupun karakteristik yang berbeda agar memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

## REFERENSI

- Alfulaila, N. (2021). *Filosofi dan Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar*. Kalimantan Selatan: CV. EL PUBLISHER
- Apriyanti, Delfi. (2025). *Pengembangan Media Album Budaya Nusantara pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 6 Wonosari*. Skripsi. Universitas Negeri Gorontalo.
- Arifannisa., Yuliasih, M., Hayati., Sepriano., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran (Teori Terapan)*. Jambi: PT. Sonpedia.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori Dan prosedur)*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hamzah, L., & Baalwi, M.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Keragaman Budaya Dengan Model *ADDIE* Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 27-28.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing
- Hasan, M., Milawat., Darodjat., Harahap, T.K., Tahrim, I.T., Anwari, A.M., Rahmat, I.A., Masdiana., & P.I.M.I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media *Pop Up Book* sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. Sinar Dunia. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 89.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 4-9.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.



- Muslimin., Tuken, R., & M. Y.I. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pentingnya Makanan Sehat Kelas V UPTD SD Negeri 12 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 76-77.
- Mustadafidah, L., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 740.
- Puluhulawa, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Gorontalo.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suhelayanti., Syamsiah, Z., Ima. R.Y.R.P.T., Wiwin, R.K., Nita, S.H.N., Julhim, S. T. & Dewi, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Aceh: Yayasan Kita Menulis
- Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Yogyakarta: Elga Media.