

PENGEMBANGAN POP-UP BOOK IPAS PESERTA DIDIK KELAS III PADA MATERI SEJARAH TRADISI ATAU BUDAYA INDONESIA

Afiana Febrianty¹, Yuli Mulyawati², Aip M. Irpan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan

^{1,2,3} afianafebrianty26@gmail.com

ABSTRACT

This research produced a product in the form of the “Development of a Pop-up Book for IPAS Students in Grade III on the Material of History, Tradition or Indonesian Culture” at SDN Curug 3 which amounted to 36 students. This study uses the Research and Development (RnD) research method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research begins by analyzing the problems, curriculum, and characteristics of students, then making product designs, developing products, then validating the product with qualified expert validators in their fields, followed by conducting limited trials with respondents and conducting an overall evaluation. The results of the product validation test received an average score of 94.28%, so the product is very suitable for use. The results of the N-Gain test also obtained a percentage of 60% so that the learning process after using the product ran “Quite Effective”, and the results of student responses were 100% and teachers reached 74%, so that the product was very good to use.

Keywords: *History of Indonesian Traditional or Culture, IPAS pop-up book*

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk berupa “Pengembangan *Pop-up book* IPAS Peserta Didik Kelas III Pada Materi Sejarah Tradisi atau Budaya Indonesia” di SDN Curug 3 yang berjumlah 36 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dimulai dengan menganalisis permasalahan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik, kemudian membuat desain produk, mengembangkan produk, lalu memvalidasi produk dengan validator ahli yang mumpuni di bidangnya, dilanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas dengan responden dan melakukan evaluasi secara keseluruhan. Hasil uji validasi produk mendapatkan nilai rata-rata 94,28%, sehingga produk sangat layak digunakan. Hasil uji N-Gain juga memperoleh persentase sebesar 60% sehingga proses pembelajaran setelah menggunakan produk berjalan “Cukup Efektif”, serta hasil respon peserta didik sebesar 100% dan guru mencapai 74%, sehingga produk sangat baik digunakan.

Kata Kunci: *Pop-up book IPAS, Sejarah Tradisi atau Budaya Indonesia*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang terencana dan disengaja untuk menciptakan lingkungan belajar dan bagaimana semua siswa dapat belajar. Salah satu tujuannya adalah untuk membantu siswa untuk mengembangkan kecedasan, karakter dan mengembangkan rasa cinta tanah air melalui kebudayaan yang ada di Indonesia. Pembelajaran merupakan usaha mendorong siswa untuk kreatif dan baik dalam berpikir maupun bertindak. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus bisa mendorong motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung karena guru sebagai fasilitator. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru perlu memperhatikan kondisi kelas yang nyaman, metode pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran yang beragam untuk peserta didik.

Selain itu, guru juga harus bisa berinovasi dalam merancang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran terpenuhi. Maka dari itu, salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran yang beragam

untuk disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi mereka juga dapat menyampaikan pesan yang ingin mereka sampaikan di setiap mata pelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif, beragam, dan kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Pop-up book merupakan inovasi dalam bentuk buku tiga dimensi yang di dalamnya memuat konten pembelajaran untuk peserta didik yang dimunculkan melalui penggabungan lipatan, gulungan, maupun putaran. *Pop-up book* merupakan media pembelajaran interaktif karena buku tersebut dapat digerakkan, ditegakkan oleh peserta didik sehingga meningkatkan visualisasi tiga dimensi peserta didik seolah-olah apa yang ditampilkan dalam buku tersebut nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di SDN Curug 3 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan inovatif, guru hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak yang

disediakan oleh sekolah saja. Selain itu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran konkrit yang bisa dibuat guru untuk mendukung kreatifitas dan keaktifan peserta didik. Hal tersebut menyebabkan guru sulit menyampaikan materi secara maksimal dan kurangnya minat belajar peserta didik sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Permasalahan tersebut menyebabkan perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan tersebut menjadi kebutuhan untuk mengembangkan Pengembangan *Pop-Up Book* IPAS Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Sejarah dan Tradisi Budaya Indonesia. Adanya media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *pop-up book* diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Proklamasari & Rufi'i, (2023) yaitu dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar

63,3 dan nilai *post-test* sebesar 79,1. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran *pop-up book*. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Rachma Dwiningrum & Sunaryati, (2023) yaitu dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 59,71 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 74,57. Selain itu, didapatkan nilai oleh validasi ahli dengan rata-rata persentase sebesar 90%, dan nilai oleh ahli Bahasa dengan rata-rata persentase sebesar 80%, selanjutnya yaitu nilai rata-rata validasi ahli media dengan persentase sebesar 90,7%, dan didapatkan penilaian terhadap respon guru dengan persentase sebesar 92%.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian akan dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri Curug 3 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan judul "Pengembangan *Pop-Up Book* IPAS Peserta didik Kelas III pada Materi Sejarah Tradisi atau Budaya Indonesia".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research*

and Development (R&D). Menurut Marisa (2021), penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, program, dan rancangan tertentu melalui proses desain, uji coba, dan revisi untuk memenuhi standar dan kualitas tertentu. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *pop-up book* pada Mata Pelajaran Sejarah Tradisi dan Budaya Indonesia. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Pada pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Vivien Pitriani dkk. (2021), model ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III di Sekolah Dasar Negeri Curug 3 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena di SD tersebut memiliki permasalahan tentang media pembelajaran yang belum kreatif dan bervariasi yang hendak dijadikan penelitian dan pengembangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk penilaian validasi oleh para ahli serta mengetahui respon peserta didik dan guru, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa penelitian dilakukan secara langsung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest*. Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media dan materi yang divalidasi oleh para ahli. Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media pembelajaran *pop-up book* pada Mata Pelajaran Sejarah dan Tradisi Budaya Indonesia.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari respon guru, hasil observasi saat implementasi *pop-up book*, dan masukan para ahli yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Data

kuantitatif dianalisis menggunakan skala *Likert* lima tingkat. Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus dari Riduwan (dalam Rockyane & Sukartiningsih, 2018) yaitu $P = F/N \times 100\%$, sedangkan efektivitas penggunaan *pop-up book* dianalisis berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* melalui nilai *N-Gain*. Instrumen tes dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Curug 3, penggunaan media pembelajaran masih minimal dan kurang bervariasi. Pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket yang disediakan sekolah, sedangkan penggunaan media konkret belum maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, minat belajar peserta didik masih rendah, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan guru berupa buku cetak dan penggunaannya masih jarang, sedangkan *pop-up book* belum pernah digunakan. Guru juga menyatakan bahwa peserta didik tertarik pada media berbentuk buku yang tidak hanya dibaca, tetapi dapat dimainkan, serta media konkret dapat membantu peserta didik memahami materi karena lebih menarik bagi peserta didik kelas III. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Carstens et al. (2021) yang membahas kepercayaan diri dan motivasi dalam pembelajaran.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas III. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran konkret untuk mendukung pembelajaran di kelas. Peserta didik juga menunjukkan bahwa media konkret dapat membuat mereka lebih aktif, memudahkan dalam

menemukan sumber belajar, serta penggunaan *pop-up book* dalam pembelajaran IPAS dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran konkrit untuk mendukung pembelajaran di kelas.	✓	
2.	Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan guru		✓
3.	Peserta didik antusias saat pembelajaran		✓
4.	Peserta didik sudah pernah diberikan media pembelajaran <i>pop-up book</i> saat pembelajaran di kelas		✓
5.	Informasi penting dalam mata pelajaran IPAS tersampaikan dengan baik		✓
6.	Media pembelajaran konkrit membuat peserta didik lebih aktif	✓	
7.	Media konkrit memudahkan peserta didik mencari sumber belajar.	✓	
8.	Penggunaan <i>pop-up book</i> dalam materi IPAS dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik.	✓	

Hasil tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran konkret yang lebih menarik dalam pembelajaran. Pemahaman terhadap budaya Indonesia juga penting dalam mendukung peserta didik untuk memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia (Hasanah, 2019; Akmal, 2019).

Berdasarkan kondisi tersebut, *pop-up book* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar.

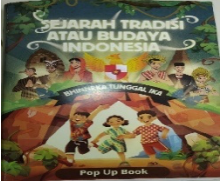
Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* atau perancangan ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahap analisis, sebagai acuan yang digunakan untuk memulai fase perancangan. Pada tahap ini terdapat tiga tahapan perancangan, yaitu penentuan materi dan struktur pembelajaran, perancangan awal produk media pembelajaran, dan pembuatan kisi-kisi instrumen untuk lembar validasi ahli dan lembar angket respon.

Tahap awal perancangan produk yaitu dengan menentukan materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *pop-up book*. Selanjutnya peneliti akan menentukan struktur materi atau urutan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti juga menambahkan scan barcode untuk materi ini agar peserta didik dapat mendengarkan musik daerah. Setelah itu, adalah tahap

mengembangkan struktur pembelajaran yang mengacu pada cara materi disusun serta disajikan kepada peserta didik. Struktur pembelajaran mencakup urutan pembelajaran yang logis, serta pembagian yang tersusun dengan baik dalam bentuk *pop-up book*, agar memudahkan peneliti untuk menyusun materi dan pembelajarannya.

Tahap ini, peneliti mempersiapkan rancangan awal dengan menuangkannya dalam bentuk *pop-up book*. Pembuatan produk melibatkan beberapa aplikasi, yaitu Canva untuk membuat desain, dan Assemblr Edu untuk menambahkan scan video nyanyi daerah. Mariyani & Nurlaily (2024) menjelaskan bahwa persiapan instrumen, pemilihan konten instruksional, pemilihan format, serta pengembangan rencana produk pertama ialah langkah utama dalam tahap ini. Rancangan *pop-up book* yang telah dibuat dapat dilihat melalui tabel berikut.

Desain	Deskripsi
	Cover buku depan di desain dengan banyak warna menggunakan warna dominan hijau dan terdapat judul materi dan judul <i>pop-up</i>

Desain	Deskripsi
	<i>book.</i>
Halaman awal 	Tampilan pada halaman pertama berisi tentang pengertian tradisi
Halaman kedua 	Tampilan pada halaman kedua ini berisi materi daerah Lampung yaitu rumah adat, tarian adat, senjata daerah, gambar tradisi dan penjelasan tentang tradisi daerah serta scan lagu daerah.
Halaman ketiga 	Tampilan pada halaman kedua ini berisi materi daerah Jawa Barat yaitu rumah adat, tarian adat, senjata daerah, gambar tradisi dan penjelasan tentang tradisi daerah serta scan lagu daerah.
Halaman keempat 	Tampilan pada halaman kedua ini berisi materi daerah Jawa Tengah yaitu rumah adat, tarian adat, senjata daerah, gambar tradisi dan penjelasan tentang tradisi daerah serta scan lagu daerah.
Halaman kelima 	Tampilan pada halaman kedua ini berisi materi daerah Bali yaitu rumah adat, tarian adat, senjata daerah, gambar tradisi dan penjelasan tentang tradisi daerah serta scan lagu daerah.
Halaman keenam 	Tampilan pada halaman kedua ini berisi materi daerah Papua yaitu rumah adat, tarian adat, senjata daerah, gambar tradisi dan penjelasan tentang tradisi daerah serta scan lagu daerah.

Desain	Deskripsi
	Pada cover belakang buku terdapat identitas penyusun.

Setelah rancangan awal produk, tahap perancangan ini juga dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen untuk mengukur kelayakan melalui validasi ahli. Setiap instrumen yang telah dibuat, akan dibentuk menjadi lembar validasi yang terdiri dari validasi materi, media, dan bahasa. Pada validasi media, produk akan dipastikan bahwa setiap elemen media yang digunakan memiliki nilai tambah yang signifikan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Pada validasi bahasa, produk dinilai berdasarkan beberapa faktor: kejelasan, ketepatan, keterbacaan, dan kemudahan pemahaman. Pada validasi materi, instrumen terdiri dari rencana pengajaran, struktur materi, dan strategi pembelajaran yang direncanakan.

Tahap perancangan ini juga dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen tes, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Kisi-kisi instrumen tes digunakan untuk membantu penyusunan soal posttest dan pretest. Kemudian kisi-kisi

instrumen respon guru digunakan untuk melihat keefektifan dari segi aspek tampilan visual, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan komponen materi. Sedangkan respon peserta didik dari segi tampilan visual dan kemanfaatan *pop-up book* pada pembelajaran.

Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), yaitu mengembangkan produk dengan melakukan uji validasi terhadap produk yang sudah dibuat sesuai tahap desain dengan tujuan menyempurnakan produk sesuai dengan masukan dari para ahli. Validasi produk juga dilakukan untuk menganalisis kelayakan produk (Waruwu, 2024). Penelitian ini menggunakan 3 ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ahli media yang dipilih adalah Bapak Anton Sukanto, S.Kom., M.TI. yang merupakan seorang dosen Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan Bogor program studi Teknologi Informatika, ahli bahasa yang dipilih adalah Dr.H. Aam Nurjaman M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Pakuan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ahli materi pertama adalah Dr. Tustiyana

Windiyani M.Pd yang merupakan dosen Universitas Pakuan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan ahli materi kedua adalah Ibu Nur Aisyah Sekar Harum, S.Pd. yang merupakan wali kelas III SDN Curug 3.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase sebesar 94,28%, maka *pop-up book* IPAS Pada materi Sejarah Tradisi atau Budaya Indonesia sangat layak digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian dengan judul Pengembangan *Pop-Up Book* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 11 Gelumbang memperoleh hasil validasi dari Ahli Desain menurut validator ahli desain media *pop-up book* ini sudah masuk dalam kriteria layak digunakan, secara keseluruhan media ini masih memerlukan perbaikan pada cover. Setelah diperbaiki sesuai dengan saran validator diperoleh nilai persentase 95%. Hasil validasi dari Ahli Bahasa setelah dihitung maka diperoleh nilai persentase yang diberikan mencapai 80% yang berarti masuk kriteria valid. Selanjutnya hasil dari penilaiaian praktis hasil uji coba lapangan diperoleh nilai persentase

96% (Syalsyabila, et.al 2022). Selanjutnya yaitu penelitian dengan judul Pengembangan *Pop- up Book* pada Pembelajaran IPAS Kelas VI di Sekolah Dasar. Mendapatkan nilai oleh ahli media dengan skor rata-rata 88%, meski terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan seperti relevansi gambar dan kemudahan penggunaan. Validasi ahli materi menunjukkan keunggulan tinggi dengan nilai rata-rata 95-100%, mendukung kesesuaian konten dengan kurikulum dan relevansi materi. Namun, penilaian ahli bahasa menunjukkan nilai lebih rendah, yaitu 57-66%, yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam konsistensi dan kemudahan pemahaman bahasa. Uji coba praktis menunjukkan media ini sangat praktis dan bermanfaat, dengan nilai rata-rata 96% dari siswa, yang menunjukkan keterlibatan dan kepuasan tinggi. Keefektifan media tercermin dari peningkatan signifikan dalam nilai siswa, dengan skor pretest 41,15 dan posttest 86,15, serta skor N-Gain 0,76, menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Sari, et.al 2024).

Tahap pengembangan juga dilakukan uji soal evaluasi yang

nantinya akan dipergunakan sebagai soal pre-test dan post-test. Uji soal dimulai dengan melakukan validasi soal oleh ahli soal evaluasi. Setelah dinyatakan layak digunakan, soal evaluasi tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN Curug 3 yang nantinya hasil dari soal evaluasi tersebut dijadikan sebagai data untuk melakukan beberapa pengujian, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran, dan uji daya pembeda yang bertujuan untuk mengukur setiap butir soal agar berkualitas sebelum diberikan kepada peserta didik kelas III SDN Curug 3 pada tahap implementasi

Tahap Impelementasi

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan produk yang sudah teruji kelayakannya. Produk akan diujicobakan secara terbatas pada peserta didik kelas III yang berjumlah 36 peserta didik. Tahapan uji coba dimulai dengan pemberian soal *pre-test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan materi sejarah tradisi dan budaya Indonesia menggunakan *pop-up book*. Setelah peserta didik mempelajari materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia menggunakan *pop-up book*, langkah akhir pada

tahap uji coba ini adalah pemberian *post-test* yang bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia. Setelah itu, peneliti akan memberikan angket respon guru dan peserta didik untuk melihat efektivitas produk.

Berdasarkan uji *pre-test* dan *post-test*, diperoleh hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55 dan *post-test* sebesar 82. Setelah peserta didik mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti melakukan uji *normalized gain* atau N-Gain. Perolehan nilai N-Gain pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik memperoleh nilai 60%. Dengan melihat kriteria N-Gain dan kriteria penentuan nilai keefektifan, maka pembelajaran setelah menggunakan produk terjadi peningkatan “Sedang” dengan nilai keefektifan “Cukup Efektif”. Dengan demikian tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mengalami peningkatan dan pembelajaran berjalan cukup efektif. Setelah peserta didik menggunakan *pop-up book* IPAS kelas III pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia, peserta didik diberikan lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon

peserta didik terhadap penggunaan media. Angket respon peserta didik berisi 10 pernyataan. Berdasarkan hasil respon peserta didik, diperoleh rata-rata persentase sebesar 100%. Selain memberikan lembar angket respon peserta didik terhadap *pop-up book* IPAS pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia, guru juga diberikan lembar angket respon penggunaan media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap penggunaan media sehingga dapat melihat kelayakan dan keefektifan media. Berdasarkan hasil respon guru terhadap penggunaan media, rata-rata hasil respon guru terhadap penggunaan media adalah mencapai 74%. Dengan demikian, hasil persentase pada pengembangan *pop-up book* IPAS pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia “cukup baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi

tahap *evaluation* (evaluasi), yaitu dengan melakukan evaluasi setelah menggunakan produk berdasarkan komentar dan saran yang terdapat pada respon peserta didik dan guru serta melakukan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan empat tahap yang telah

dilakukan sebelumnya, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, maka dapat dievaluasi bahwa produk membuat peserta didik sangat termotivasi selama pembelajaran berlangsung, meningkatkan kerja sama, meningkatkan keaktifan, dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan kelebihan yang terdapat pada media kartu domino, yaitu untuk melatih kerja sama, merangsang kemampuan otak dalam berpikir kritis, melatih konsentrasi, ketelitian, fokus, daya ingat, perhatian, dan pengetahuan (Istyasiwi et al., 2021). Selain itu, selama penggunaan produk ketika proses pembelajaran berlangsung membutuhkan jaringan internet yang kuat dan ketika menggunakan aplikasi Assembler Edu untuk melakukan scan kode QR mengalami sedikit lag pada smartphone. Oleh karena itu, pada penelitian pengembangan produk serupa di masa depan, harus mempersiapkan lebih matang lagi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut agar proses implementasi dapat berjalan tanpa adanya hambatan. Hal tersebut sebanding dengan hasil validasi dan kelayakan,

serta respon peserta didik dan guru pada penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan *pop-up book* IPAS pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluate* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *pop-up book* memperoleh persentase 94,38% dari ahli media, 98% dari ahli bahasa, dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Keefektifan produk ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55 menjadi *post-test* sebesar 84 dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 ber kriteria cukup efektif. Selain itu, produk memperoleh respon guru sebesar 74% dan respon peserta didik sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, *pop-up book* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi sejarah tradisi atau budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2019). Pengembangan literasi budaya di sekolah dasar. Bandung: Alfabeta.
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of technology on student learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(1), 105–113.
- Hasanah, S. (2019). Meningkatkan literasi budaya melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 12(3), 112–123.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu domino rantai makanan (DORAMA) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Mariyani, A., & Nurlaily. (2024). Pengembangan bahan ajar untuk mata kuliah Pengembangan IPASD pada Program Studi PGSD berbasis literasi sains. *Jurnal Sinektik*, 6(2), 115–129.
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era Society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 5(1), 72.
- Proklamasari, A. S. D., & Rufi'i. (2023). Pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran PPKn materi kelas III Tema 8 di SDN Ketegan 3 Taman Sidoarjo. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 49–56.

- Rachma Dwiningrum, D. A., & Sunaryati, T. (2023). Pengembangan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III di SDN Mekarmukti 03 Bekasi tahun pelajaran 2022/2023. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 283–288.
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 767–776.
- Sari, D. R., Fatmawati, R. A., & Al Farisi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* siswa kelas IV di sekolah dasar.
- Syalsyabila, N., Hetilaniar, & Kuswidyankarko, A. (2022). Pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 11 Gelumbang. *Journal Pendidikan dan Konseling*, 4, 8466.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532.
- Waruwu, N. (2024). Pengembangan media *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SMP Negeri 1 Moro'o. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2).