PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* CERITA RAKYAT DIPADU *GAMES* EDUKASI (POBCER-GE) UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TOLERANSI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Adzimatnur Muslihasari[1], Nuraini [2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat[1,2]
e-mail:[1]adzi.atmidha@gmail.com, [2] nuraini40584@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of tolerance among second-grade students at SD Negeri 02 Tlogorejo, which is attributed to the lack of adequate learning facilities and infrastructure. The main goal of the research is to determine the validity and feasibility of the POBCER-GE media (a Pop-Up Book of Folk Tales integrated with Educational Games) in delivering tolerance-related content, as well as to evaluate its effectiveness in improving students' tolerance attitudes. The research adopts a quantitative approach and follows the ADDIE development model, which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants in this study were 15 second-grade students from SD Negeri 02 Tlogorejo, located in the Pagak District. Data collection methods included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Validation results indicated that media experts rated the POBCER-GE media at 98.33% (very valid), material experts at 88.33% (valid), and practitioners at 93.33% (very feasible). Student trials revealed that the small group achieved a validity percentage of 89.58%, while the large group scored 86.83% (very valid). Improvements in students' tolerance attitudes were measured using pretest and posttest questionnaires, yielding an N-Gain score of 0.73, which falls into the high category. Based on these findings, it can be concluded that the POBCER-GE media is both valid and feasible, making it an effective educational tool for enhancing tolerance among second-grade elementary students.

Keywords: Folklore, Pop Up Book, Tolerance

ABSTRAK

Latar belakang dari adanya penelitian ini adalah rendahnya sikap toleransi siswa kelas II di SD Negeri 02 Tlogorejo akibat keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media POBCER-GE (*Pop-Up Book* Cerita Rakyat dipadu *Games* Edukasi) dalam materi toleransi, serta efektivitasnya dalam meningkatkan sikap toleransi siswa kelas II merupakan tujuan utama yang dilakukan oleh peneliti. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas II SD Negeri 02 Tlogorejo, Kecamatan Pagak. Instrumen yang

digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media POBCER-GE memperoleh presentase sebesar 98,33% (sangat valid) dari ahli media, sedangkan dari ahli materi sebesar 88,33% (valid), dan dari praktisi sebesar 93,33% (sangat layak). Uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa pada kelompok kecil diperoleh persentase 89,58% (valid), dan pada kelompok besar sebesar 86,83% (sangat valid). Hasil Peningkatan sikap toleransi dianalisis melalui angket *pretest* dan *posttest* dengan nilai *N-Gain* 0,73, masuk dalam kategori tinggi. Disimpulkan berdasarkan hasil tersebut, media POBCER-GE valid serta layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk peningkatan sikap toleransi siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, *Pop Up Book*, Toleransi

A. Pendahuluan

Sikap saling menghormati, menghargai, dan menerima perbedaan antar suku, ras, agama, budaya, bahasa dan adat istiadat merupakan pengertian dari toleransi (Randa, 2019). Fungsi dari adanya sikap toleransi ialah sebagai komponen penting dalam mencapai tujuan perdamaian (Afkari, 2020). Sikap toleransi merupakan perilaku yang perlu dimiliki dan ditingkatkan oleh siswa untuk menghargai perbedaan baik individu maupun individu dalam kelompok (Saputro, 2021). Indonesia adalah negara yang majemuk, toleransi perlu diajarkan kepada siswa untuk membantu mereka bersosialisasi, berkomunikasi dengan orang lain, berkolaborasi serta dapat meminimalisir terjadinya intoleransi (Tas & Minaz, 2019).

Intoleransi merupakan kebalikan dari nilai-nilai toleransi yang berarti tidak menghargai perbedaan baik dari sisi agama, etnis ataupun yang lainnya sehingga dapat menimbulkan kekacauan bahkan kebencian. Jika sikap intoleransi terjadi tanpa adanya kesadaran diri, maka dapat berakibat konflik sosial yang mengarah pada proses disintegarasi bangsa (Latifah, 2022).

Sikap toleransi siswa saat ini banyak mengalami penurunan dikarenakan faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal muncul dari pribadi siswa sendiri seperti kurang sadarnya siswa dalam melaksanakan hak dan kewajiban, sedangkan yang terdapat dari luar pribadi siswaialah faktor eksternal seperti pola asuh orang tua dan teman sebaya (Maolia, 2019). Menurut

Octavia (2020) membuktikan bahwa kasus *bullying* dikarenakan rendahnya sikap toleransi berpengaruh besar terhadap kesehatan psikologis korban yang mengalami *bullying* baik fisik maupun verbal. Sejalan dengan penelitian tersebut Nurlaela *et al*., (2023) dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa setiap tahun perkembangan kasus intoleransi di Indonesia semakin naik, terbukti pada tahun 2014 terdapat 74 kasus, tahun 2015 mengalami kenaikan kasus menjadi 87, hingga tahun 2016 kasus intoleransi mencapai pada angka 100 kasus.

Berdasarkan observasi pada 15 Maret 2024 di kelas 2 SD Negeri 02 Tlogorejo, diketahui bahwa 10 dari 15 siswa memiliki sikap toleransi yang rendah. Beberapa siswa masih sering bertengkar karena membeda-bedakan teman berdasarkan bahasa, warna kulit, hingga kondisi ekonomi. Hal ini dianalisis melalui hasil angket siswa serta wawancara dengan wali kelas yang menyebutkan bahwa sikap toleransi siswa masih rendah. Rendahnya sikap toleransi ini disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan biasa menggunakan media seadanya seperti papan tulis. Akibatnya, siswa mudah bosan dan kurang memahami materi, terutama tentang toleransi dalam keberagaman. Maka dari itu, pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa menggunakan media yang menarik dan interaktif (Lestari, 2021).

Media *Pop Up Book* adalah salah satu media pembelajaran berbentuk buku 3d yang memiliki tampilan visualisasi cerita menarik, seperti gambar yang dapat bergerak, dilipat, dan digeser. Visualisasi ini mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam membuka setiap halaman buku (Wahono *et al*., 2019).

Pop Up Book yang digunakan memuat cerita rakyat berjudul Leang Leong, yaitu cerita lokal dari daerah Kalipare yang mengandung nilai-nilai toleransi dan dilengkapi dengan tokoh-tokoh yang menarik perhatian siswa. Untuk menyesuaikan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, *Pop Up Book* tersebut dipadukan dengan *games*

edukasi sehingga menjadi media POBCER-GE (*Pop Up Book* Cerita Rakyat dipadu *Games* Edukasi). Media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami nilai-nilai toleransi yang terkandung dalam cerita rakyat Leang Leong serta melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

Penelitian terdahulu beberapa membuktikan bahwa sikap toleransi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *Pop Up Book* dikarnakan tampilannya yang menarik dan gradasi warna yang dapat memukau siswa sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan serta bermakna (Masykuroh, 2023). Media *Pop Up Book* cerita rakyat efektif digunakan karna memiliki ilustrasi serta huruf yang sangat sesuai dengan tingkat usia siswa sekolah dasar (Agustin, 2021). Selain itu Febriani (2020) menyatakan media pembelajaran *Pop Up Book* dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran tematik dikarenakan media ini dipadukan *Games* yang ditampilkan dengan gambar-gambar menarik agar bisa dimainkan oleh individu maupun kelompok, sehingga siswa sangat antusias dalam belajar khususnya pada pembelajaran tematik. Namun demikian, hingga saat ini belum terdapat media *Pop Up Book* berbasis cerita rakyat yang dikembangkan secara spesifik dipadukan dengan *games* edukasi (POBCER-GE) untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D *(Research and Development)*. ADDIE yang ditunjang oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Masykuroh & Wahyuni 2023). Teknik pengambilan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif.

Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis. Pertama, angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kevalidan dan kelayakan media POBCER-GE. Kedua, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan digunakan angket respons kelompok kecil dan kelompok besar. Ketiga, angket *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan sikap toleransi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

1. Analisis Kevalidan POBCER-GE

$$Presentase\ (\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}\ x\ 100\%$$

(Sugiono, 2020)

Keterangan 4 poin skala likert menurut (Sugiono,2020):

1 = Sangat tidak setuju (STS)

2 = Tidak setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Penelitian ini menggunakan skala likert 4 poin atau genap dikarenakan membantu menghindari *"Central Tendency Bias"* yaitu tendensi responden yang menyebabkan hasil data tidak akurat (Risal, 2023). Adapun kriteria validasi dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Presentase Validasi

Kriteria	Presentase
Kurang valid	0%-40%
Cukup valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat valid	81%-100%

(Himmah & Sulaikho 2022)

2. Analisis Penilaian Sikap Toleransi

Pembelajaran didahului menggunakan metode *Pretest* dan diakhiri dengan *Posttest* yang mengacu pada indikator toleransi yang terdiri atas empat aspek, yaitu peduli, menghargai perbedaan orang lain, terbuka, serta kenyamanan dengan orang lain. Tujuan adanya *pretest* dan *posttest* ini yaitu untuk menganalisis sejauh mana hasil peningkatan sikap toleransi siswa. Nilai *pretest* dan *posttest* dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$Skor = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Tabel 2 Kriteria Sikap Toleransi

Interval	Kategori	Konversi
21% - 40%	Rendah	Tidak Toleransi
41% -60%	Sedang	Cukup Toleransi
61% - 80%	Tinggi	Toleransi
81% - 100%	Sangat Tinggi	Sangat Toleransi

(Armawinda *et al,* 2022)

3. *N Gain*

Uji mormalisasi gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung menggunakan persamaan hake

sebagai rumus pada Tabel 3 sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Maksimum - Nilai\ Pretest}$$

Tabel 3 *N Gain*

Besarnya N-gain	Interpretasi
<g> ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > <g> ≥ 0.3	Sedang
<g> <0.3	Rendah

(Siagian *et al.,* 2020)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal pengembangan media POBCER-GE melibatkan lima jenis analisis, yaitu analisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik siswa, ahli materi, serta ahli media. Hasil analisis menunjukkan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Kurikulum Merdeka menuntut adanya media yang mendukung penanaman sikap toleransi, sementara guru belum optimal dalam penggunaan media dan siswa memerlukan media yang menarik serta mudah dipahami. Materi pembelajaran juga menekankan pemahaman terhadap perbedaan dan identitas diri, tetapi media yang tersedia masih terbatas dan kurang efektif. Magdalena *et al*. (2021) menyatakan bahwa motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan dengan adanya media pembelajaran yang relevan dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media POBCER-GE menjadi solusi yang tepat, karena bersifat interaktif, menarik, dan mendukung capaian pembelajaran secara menyeluruh.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang media POBCER-GE secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II SD yang menyukai pembelajaran berbasis cerita dan permainan. Perancangan media dilakukan melalui pembuatan *storyboard*, dimulai dengan pengumpulan berbagai gambar pendukung yang selanjutnya diedit dan disusun secara menarik menggunakan aplikasi Canva. Disusun pula buku panduan bagi guru untuk memudahkan implementasi media, serta ditambahkan permainan edukasi guna memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai toleransi. Terakhir, disusun instrumen penilaian berupa angket untuk ahli, guru, dan siswa, serta angket *pretest* dan *posttest* guna mengukur efektivitas media dalam meningkatkan sikap toleransi siswa. Tahap ini

menjadi dasar penting dalam menghasilkan media yang menarik, relevan, dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai toleransi kepada siswa

3. *Development* (Pengembangan)

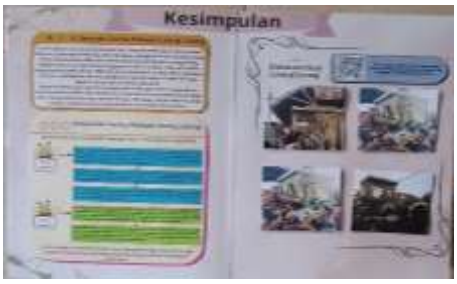
Tahap pengembangan adalah menerjemahkan segala hal yang ada pada tahap perancangan sesuai spesifikasi produknya ke dalam bentuk fisik. Media POBCER-GE yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran offline yang dirancang menggunakan kertas ivory ukuran A4 dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok sesuai kebutuhan di kelas. Media POBCER-GE secara khusus dikembangkan agar menjadi motivasi dan inovasi yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa khususnya dalam memahami nilai-nilai toleransi. Tampilan media POBCER-GE dapat diihat pada Gambar 1, 2, dan 3 sebagai berikut:



Gambar 1 Cover Media POBCER-GE



Gambar 2 Cerita Rakyat Leang Leong



Gambar 3 Kesimpulan Cerita Rakyat Leang Leong

Media yang telah dikembangkan selanjutnya diuji validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pralktisi dengan tujuan menilai kevalidan, kelayakan, kesesuaian materi, kualitas tampilan, serta efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validasi ini dilakukan agar media yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari para ahli disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Presentase
Ahli Media	98,33%
Ahli Materi	88,33%.
Ahli Praktisi	93,33%
Rata-rata	**93,33%**
Kategori	**Sangat Valid**

Berdasarkan hasil Tabel 4 di atas rata-rata validasi oleh para ahli sebesar 93,33%, dapat disimpulkan bahwa media POBCER-GE tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil ini membuktikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, isi materi, dan efektif dalam mendukung capaian tujuan pembelajaran di kelas sehingga dapat dinyatakan bahwa media POBCER-GE efektif untuk meningkatkan sikap toleransi siswa terutama pada indikator peduli, menghargai perbedaan orang lain, terbuka, serta kenyamanan dengan orang lain. Sejalan dengan hal tersebut, Dewi *et al.,* (2021) menyatakan bahwa media *Pop-Up Book* memang sangat valid digunakan dalam mengembangkan karakter nasionalisme pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar dikarenakan memiliki tampilan 3d yang menarik perhatian siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan angket responden yang diberikan kepada 6 orang siswa kelas 3 SDN 02 Tlogorejo sebanyak 10 butir dengan skor perolehan 1 sampai 4. Selanjutnya, uji coba kelompok besar pada 15 siswa kelas 2 SDN 02 Tlogorejo yang dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan. Dalam uji coba kelompok besar ini, peneliti menggunakan angket responden serta angket *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari penilaian diri, penilaian teman sejawad dan penilaian guru untuk menilai peningkatan sikap toleransi siswa.

Hasil data angket responden kelompok kecil dan kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Responden

Responden	Presentase
Kelompok Kecil	89,58%
Kelompok Besar	86,83%
Rata-rata	**88,20%**
Kategori	**Layak**

Berdasarkan Tabel 5 di atas rata-rata hasil respon mendapatkan presentase sebesar 88,20%, yang mana media POBCER-GE tergolong layak digunakan. Media tersebut layak digunakan untuk proses pembelajaran karena mampu menjadikan pembelajaran lebih interatif dan menarik. Selain itu, penggunaan media POBCER-GE terbukti membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah,

khususnya dalam menanamkan nilai-nilai toleransi melalui pendekatan cerita rakyat dan permainan edukasi.

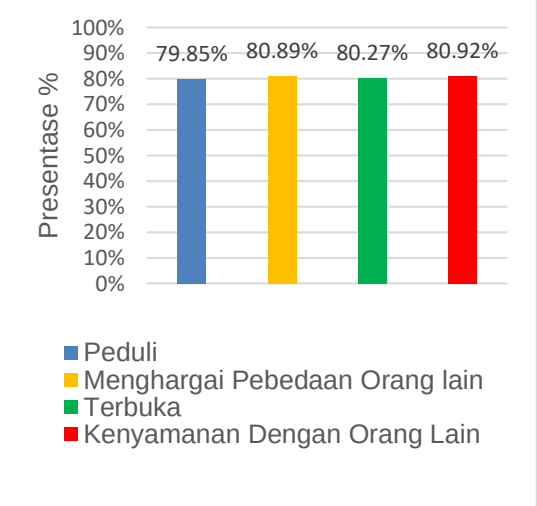
Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh kelompok besar memperoleh nilai rata-rata pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6 Hasil *N Gain*

Uji Coba kelompok besar	Niilai pretest	Nilai Postest	N-gain	Interpretasi
15 siswa	48,87	85,73	0,73	Tinggi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada Tabel 6 di atas disimpulkan bahwa ada perubahan cukup besar dalam sikap toleransi siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Perubahan ini dihitung dengan menggunakan nilai *N-gain* sebesar 0,73, termasuk kategori "Tinggi". *N-gain* ini menunjukkan tingkat peningkatan yang signifikan, dengan nilai 0,7 mengindikasikan bahwa media POBCER-GE berhasil meningkatkan sikap toleransi siswa secara efektif. Disimpulkan bahwa media POBCER-GE berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan sikap toleransi siswa, sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut Ekawati & Purwowidodo (2024) menyatakan dalam penelitiannya bahwa media POBCER-GE sangat efektif digunakan untuk meningkatkan sikap toleransi siswa khususnya pada materi PPKn dikarenakan memiliki tulisannya yang mudah untuk dibaca.

Peningkatan ini mencakup aspek kepedulian, sikap menghargai perbedaan, keterbukaan, serta kenyamanan dalam berinteraksi dengan orang lain. Peningkatan keempat aspek toleransi dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4 Peningkatan Indikator Toleransi

Berdasarkan Gambar 4 tersebut, diperoleh data peningkatan indikator toleransi yang terdiri atas empat aspek, yaitu peduli, menghargai perbedaan orang lain, terbuka, serta kenyamanan dengan orang lain.

Persentase sikap peduli mencapai 79,85%, dengan peningkatan toleransi siswa yang terlihat pada indikator mendengarkan

siswa lain saat berbicara di depan kelas, yang muncul melalui pengimplementasian media saat bermain *games* edukasi "Tantangan Toleransi" ketika siswa mempresentasikan hasil kerja sama dalam mencari solusi atas tantangan toleransi.

Selain aspek peduli, games tantangan toleransi membantu peningkatan aspek toleransi lain yaitu pada aspek terbuka yang mana memiliki persentase sebesar 80,27%, dengan peningkatan toleransi siswa pada indikator menerima saran dari seluruh siswa dan guru, yang muncul saat siswa mendengarkan serta mempertimbangkan saran terhadap hasil kerja kelompok dalam kegiatan *games* "Tantangan Toleransi". Sejalan dengan itu, Kamila (2024), menyatakan bahwa permainan yang melibatkan siswa dalam diskusi kelompok dapat membentuk sikap peduli siswa dalam menghargai perbedaan dan pendapat, serta meningkatkan keterbukaan siswa antar satu sama lain dalam bertanggung jawab untuk bersama-sama memecahkan masalah.

Persentase sikap menghargai perbedaan orang lain sebesar 80,89%, dengan peningkatan toleransi siswa pada indikator berteman tanpa membedakan warna kulit, yang terlihat dalam pengimplementasian media POBCER-GE pada saat games “Bermain Peran”. Penelitian Halifah (2020) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman berharga melalui interaksi dengan teman sebaya yang memiliki karakteristik beragam. Interaksi ini memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung pentingnya sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun persentase kenyamanan dengan orang lain mencapai 80,92%, yang ditunjukkan melalui peningkatan toleransi siswa pada indikator keinginan untuk belajar dalam satu kelompok bersama seluruh teman tanpa membedakan kondisi fisik, seperti penampilan. Peningkatan ini didukung oleh kegiatan bermain *puzzle,* di mana siswa bekerja sama dengan teman yang memiliki perbedaan baik secara fisik maupun nonfisik, sehingga

mendorong terciptanya suasana inklusif dan saling menghargai dalam kelompok. Sejalan dengan hal tersebut Permata (2020) menegaskan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan kognitif, khususnya dalam hal kemampuan belajar dan menyelesaikan masalah. Peningkatan ini juga lebih optimal apabila permainan dilakukan secara berkelompok, karena dapat melatih sikap nyaman siswa dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Secara keseluruhan keempat aspek tersebut menunjukkan tingkat toleransi yang cukup tinggi. Media POBCER-GE efektif dalam menanamkan dan meningkatkan sikap toleransi siswa sekolah dasar, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

5. Evaluasi

Tahap terakhir selanjutnya yaitu tahap evaluasi, bertujuan menilai kelayakan produk secara menyeluruh serta memberikan ruang perbaikan berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari para ahli. Evaluasi dilakukan guna memastikan media yang dikembangkan sudah memenuhi standar kualitas, baik segi isi, penyajian, maupun kelengkapan komponen media.

Berdasarkan hasil evaluasi, beberapa aspek media masih perlu disempurnakan diataranya yaitu :a) media perlu diperbanyak sesuai jumlah kelompok yang menggunakan; (b) gambar pada sampul sebaiknya diganti dengan ilustrasi yang menggunakan pakaian adat agar sesuai dengan tema lokal; (c) dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media agar memudahkan guru dalam penerapannya (d) perlu penyesuaian warna agar lebih menarik secara visual; serta (e) mencantumkan sumber pengambilan gambar sebagai bentuk penghargaan terhadap hak cipta. Dengan dilakukannya perbaikan berdasarkan evaluasi ini, diharapkan media POBCER-GE dapat digunakan secara lebih optimal dan profesional dalam mendukung pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai toleransi.

E. Kesimpulan

1. Menurut penilaian dari para ahli materi, media, praktisi, serta tanggapan siswa terhadap media POBCER-GE, media ini dianggap valid dan layak digunakan dalam

proses pembelajaran. Angka validasi untuk media mencapai 98,33%, materi 88,33%, dan para praktisi atau guru 93,33%. Disimpulkan bahwa media POBCER-GE dapat digunakan secara sah dan tepat. Pengembangan media POBCER-GE dalam konteks materi toleransi melalui beberapa tahap penelitian, yaitu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, memproses data, melakukan uji coba, dan revisi produk. Sebuah angket respon siswa digunakan untuk mengevaluasi kevalidan atau kelayakan media tersebut.

2. Media POBCER-GE dapat meningkatkan sikap toleransi siswa dilihat melalui hasil peningkatan *N-Gain* yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* 48,87 berada pada kategori "sedang" meningkat signifikan menjadi 85,73 pada *posttest*, yang tergolong dalam kategori "tinggi". Peningkatan ini mencakup aspek kepedulian, penghargaan terhadap perbedaan, keterbukaan, dan kenyamanan dalam berinteraksi. Berdasarkan hasil *n-gain* tersebut dapat disimpulkan bahwa media POBCER-GE ini dapat meningkatkan sikap toleransi siswa kelas 2 SDN 02 Tlogorejo.

DAFTAR PUSTAKA

Afkari, S. G. (2020). *Model Nilai Toleransi Beragama Dalam Proses Pembelajaran di Sman 8 Kota Batam*. Riau. Yayasan Salman Pekanbaru.

Agustin, A.-. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Cerita Rakyat Rejang dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Bermuatan Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5-1,

Armawinda. Y., Noviana. E., & Hermita. N. (2022) Analisis Sikap Toleransi Siswa Kelas IV SDN 130 Pekanbaru. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 84-91

Dewi, S.M., Sofyan. D., & Priyono. A. (2022). Pop Up Book Learning Media for Nasionalis Character Building. *International Journal of Elementary Educaton,* 10-17

Ekawati. F., & Purwowidodo. A. (2024) Meningkatkan Sikap Toleransi Melalui Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi PPKn Kelas 3 di madrasah ibtidaiyah, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 2620-7184

Febriani. Andriana, E., & Yuliana R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book berbasis permainan tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 15-1.

Halifah. S. (2020). Pentingnya Bermain Peran dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan,* 2656-6753

Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Of Education and Mangement Studies,* 5-4.

Kamila. N., Hanim. W., & Hasanah. U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu,* 1545-1553

Latifah, A. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Pentingnya Menumbuhkan Sikap Toleransi Pada Anak Usia Sekolah Di Indonesia: Pendidikan Multikultural. *Jurnal Edumaspul,* 6-1.

Lestari, P. I., & Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan Dalam Keberagaman. *Indonesia Jurnal Of Learning Edication and Counseling,* 4-1.

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. Bintang, 2(3).

Maghsyuroh. R. K., Utami. W.S., Suprijono. A., & Marzuqi. M. I. (2023). Pengembangan Media *Pop Up Book* dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11-23.

Maolia, N., Bramasta, D., & Andriani, A. (2019). Sikap Toleransi Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja. *Jurnal Malih Peddas,* 9-1.

Masykuroh, K., & Wahyuni, T. (2023). Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini. Aulad: *Jurnal On Early Childhood,* 6-2.

Nurlaela, A., Fahmi N. M., Nurfitriani, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pencegahan Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar,* 4-2.

Octavia, D., Puspita, M., & Yan, L. S. (2020). Fenomena Perilaku Bullying Pada Anak di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Riset Informasi Kesehatan,* 9-1.

Permata. R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran,* 1-10

Randa, I. R. A. (2019). Sikap toleransi mahasiswa lintas etnis dan agama di asrama bujang malaka kabupaten kubu raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Khatulistiwa, 6-3.

Risal, A. M. R. (2023). Analisis Perbandingan Kerugian Aliran (Head Losses) Pada Pipa Jenis PVC dan HDPE Dengan Menggunakan Elbow 90°. Skripsi.

Program Studi Sarjana Teknik Mesin Fakultas Teknik. Fakultas Hasanuddin Gowa

Saputro, M. B. (2021). Penanaman Sikap Toleransi Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Sosiologi di MTs Negeri 6 Ponorogo. Skripsi. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Siagian. T. S., Muchlis E. E., & Oktavia R.D. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 124-125

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Penerbit Alfabet.

Taş, H., Minaz, M. B. (2019). "The Impact of Biography-based Values Education on 4th Grade Elementary School Students' Attitudes towards Tolerance Value". *International Journal of Progressive Education,* 15-2.

Wahono, T. B., Saputra, H., Huda, C. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book sebagai upaya melestarikan wayang kulit. *Jurnal Penelitian Pendidikan,* 21-2.